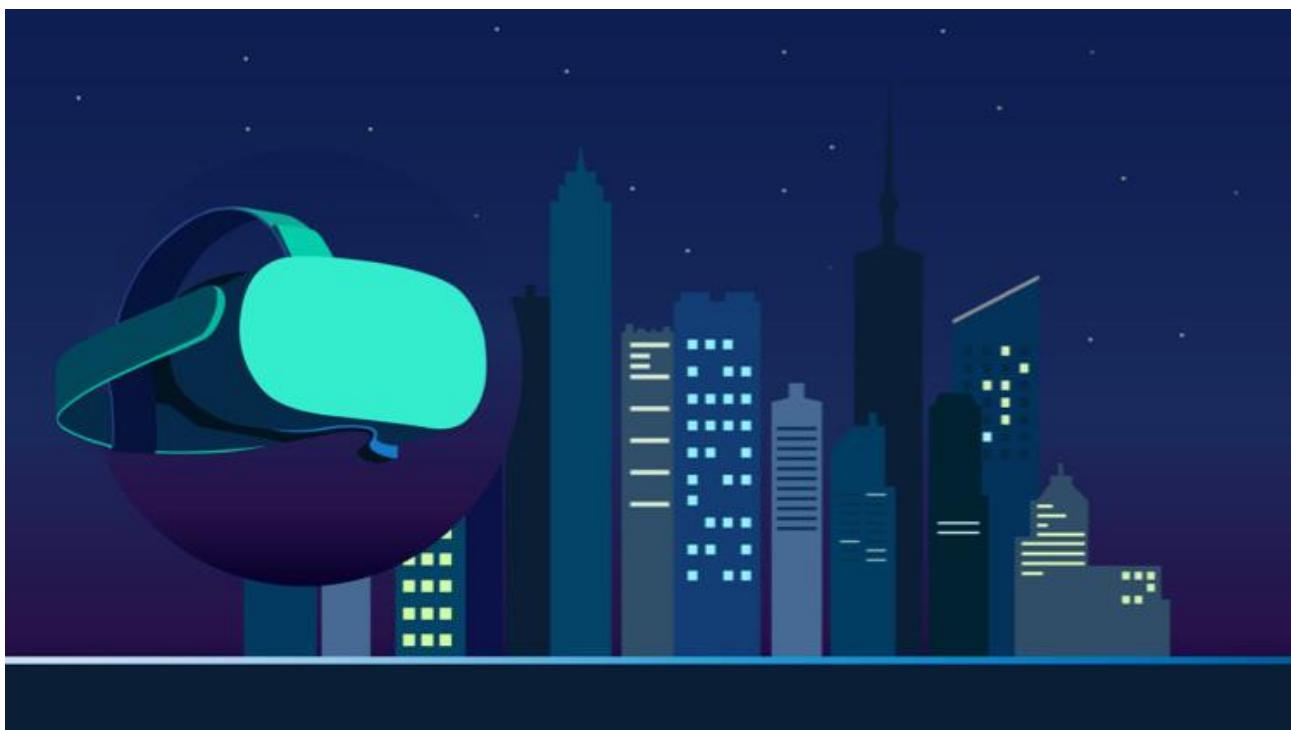




Metaverso, el lugar donde la realidad física y la virtual se dan la mano

En un mundo cada vez más digital, la línea que separa lo real de lo virtual se torna difusa. Y más que lo será si el metaverso se hace realidad. El objetivo de Mark Zuckerberg, fundador de Facebook, y de otros grandes líderes tecnológicos es crear una red virtual a través de la cual las personas puedan interactuar y realizar actividades en línea, desde ir de compras hasta acudir a un concierto o jugar a un videojuego, convirtiéndose así en un escenario más de nuestra vida.



El metaverso propone una nueva forma de relacionarnos y entender la vida a través de la tecnología.

La evolución tecnológica, en una incansable búsqueda por hallar nuevas formas de confort y entretenimiento, es constante en el mundo actual. Así es como **los empresarios tecnológicos, con sus revolucionarias ideas, se han convertido en los grandes visionarios del siglo XXI**. Hablamos de personalidades como Mark Zuckerberg (Facebook), Jeff Bezos (Amazon) o Elon Musk (Tesla). ¿Una de sus últimas genialidades?



El metaverso. A continuación, ahondaremos un poco más en el concepto y en su implicación para el futuro de nuestras vidas.

LOS MUNDOS VIRTUALES

Una de las consecuencias de la citada evolución tecnológica es que la línea entre el mundo real y el virtual es cada vez más difusa. **Las redes sociales invaden nuestro día a día y pasamos una gran cantidad de horas en ellas interactuando con otras personas.** Incluso, hemos llegado a sumergirnos en videojuegos gracias la realidad virtual o a insertar elementos virtuales en el mundo real a través de la realidad aumentada.

Sin ir más lejos, también contamos con multitud de plataformas digitales a nuestra disposición para realizar todo tipo de compras, lo que está dejando casi en desuso el dinero físico, o para informarnos, con el consiguiente impacto en los periódicos en formato papel. Es decir, cada vez realizamos más actividades cotidianas desde Internet y, en consecuencia, **dependemos más del mundo virtual que del mundo real en muchos ámbitos de nuestra vida.**

QUÉ ES EL METAVERSO

Ante nuestras crecientes incursiones en el mundo virtual y nuestra mayor dependencia de él, el metaverso propone eliminar definitivamente las barreras entre lo real y lo virtual. Un metaverso, por tanto, sería **un entorno en el que los seres humanos podrían interactuar tanto social como económico a través de avatares en el ciberespacio**, el cual funciona como un reflejo del mundo real, pero sin las limitaciones físicas de este.

Según **Edward Castranova**, investigador de videojuegos y mundos virtuales, hay tres reglas básicas o tres características que se consideran imprescindibles en el metaverso:



Interactividad

El usuario tiene que ser capaz de comunicarse con los demás usuarios, así como con el propio metaverso. Dicho de otra forma, tiene que poseer la capacidad de influir sobre objetos y usuarios.

Incorporeidad

El metaverso elimina las barreras físicas y lo más similar a la corporeidad lo encontraríamos en elementos como nuestro propio avatar, que representaría nuestra identidad.

Persistencia

El metaverso irá concretándose más y convergerá en la unión de distintas tecnologías relacionadas con la inmersión virtual, de manera que nuestra vida ahí gozará de continuidad.

ORIGEN Y EVOLUCIÓN DEL METAVERSO

El concepto de metaverso apareció por primera vez en 1992 de la mano del escritor estadunidense Neal Stephenson. En su novela *Snow Crash* describió una especie de **espacio virtual colectivo compatible y convergente con la realidad**. Para acceder a ese *mundo* eran necesarias unas gafas, disponibles en terminales privadas o públicas en el mundo real, que permitían aparecer como un avatar en el mundo virtual y otorgaban la capacidad de moverse en ese entorno.

Desde este primer acercamiento al metaverso, ha habido distintas descripciones y aplicaciones del concepto. En 2018, el visionario director Steven Spielberg lo popularizó con su película *Ready Player One*, adaptación de un libro de Ernest Cline publicado en 2011, y el videojuego Fortnite **comenzó a explotar en cierto modo esta interacción entre**



personas y tecnologías a través de la organización de eventos que congregaban a una misma hora a millones de usuarios en todo el mundo. De hecho, el éxito fue rotundo y ganó una mayor dimensión cuando algunos artistas musicales de renombre —Marshmello, Travis Scott o Ariana Grande— colaboraron con el videojuego para actuar en directo en plena pandemia de COVID-19.

El anuncio de **cambio de nombre de Facebook a Meta**, por parte de su CEO Mark Zuckerberg, ocasionó que varios proyectos cripto enfocados en el desarrollo del Metaverso **aumentaran muchísimo de valor**.

La idea de Metaverso, sin embargo, se remonta a muchos años atrás, cuando el escritor Neal Stephenson publicó la novela de ciencia ficción Snow Crash, en 1992. Después, grandes producciones cinematográficas como Matrix y Ready Player One han profundizado en ella.

¿Qué es el metaverso?

Según el autor: **[YÚBAL FERNÁNDEZ](#)**



El Metaverso es un mundo virtual, uno al que nos conectaremos utilizando una serie de dispositivos que nos harán **pensar que realmente estamos dentro de él**, interactuando



con todos sus elementos. Será como realmente teletransportarse a un mundo totalmente nuevo a través de gafas de realidad virtual y otros complementos que nos permitirán interactuar con él.

Los mundos virtuales no son nada nuevo, y existen una gran cantidad de ellos, sobre todo en el sector de los videojuegos. Tú te creas un personaje o avatar, y te adentras en ese mundo a vivir aventuras a través de tu ordenador. Sin embargo, el metaverso no busca ser un mundo de fantasía, sino **una especie de realidad alternativa** en la que podremos hacer las mismas cosas que hacemos hoy en día fuera de casa, pero sin movernos de la habitación.

El término metaverso viene de una novela de 1992 llamada 'Snow Crash', y es un término que se ha asentado para describir **visiones de espacios de trabajo tridimensionales o virtuales**. Este metaverso, por lo tanto, significa un mundo virtual en el que podemos interactuar, y que ha sido creado para parecerse a una realidad externa.

En cuanto al concepto preciso de metaverso por el que apuestan Facebook y otras empresas. La idea sería la de crear un universo paralelo y completamente virtual, al que **podremos acceder con dispositivos de realidad virtual y realidad aumentada**, de forma que podamos interactuar entre nosotros dentro de él, y desde fuera con el contenido que tenemos dentro.

La clave de este metaverso es **que pueda ser totalmente inmersivo**, o por lo menos mucho más de lo que es la actual realidad virtual. Sí, tendremos unas gafas que posiblemente sean parecidas a las actuales para sumergirnos en él, pero también sensores que registren nuestros movimientos físicos para que nuestro avatar dentro de ese metaverso haga exactamente lo mismo.

Incluso también se quede hacer que **los dispositivos que usemos puedan interpretar nuestras expresiones faciales** para que nuestro avatar en el metaverso pueda recrearnos, y que así el resto de personas con las que estemos interactuando puedan entender cómo nos sentimos. Vamos, que el lenguaje corporal también forme parte de estas interacciones virtuales.



EN XATAKA

El metaverso de Facebook se parece mucho a lo que nos pintó Ready Player One

Otra de las principales ideas del metaverso es que **tengamos una total libertad de creación**, tanto para hacer nuestro avatar parecido a nuestra persona física como para darle un aspecto diferente, y también para crear el entorno y nuestros negocios y habitaciones a nuestro gusto.

Piensa en cómo es Internet ahora. Está lleno de comunidades virtuales, redes sociales a las que accedemos desde diferentes dispositivos. Interactuamos con más personas de forma virtual que de forma física. Pues el metaverso sería dar un paso más para estrechar el mundo físico y el virtual, mezclándolos ambos en un universo nuevo administrado por la empresa que consiga imponer su metaverso.

APLICACIONES DEL METAVERSO

¿Qué actividades podríamos realizar en el metaverso?

VER INFOGRAFÍA: ¿Qué actividades podríamos realizar en el metaverso?

El metaverso, por el momento, no deja de ser una idea que, aunque cada vez más palpable ante el avance de la tecnología, aún está lejos de formar parte del día a día en nuestras vidas. Pero si se hiciera realidad, llegando a sustituir a Internet, **¿qué aplicaciones tendría? ¿qué experiencias podríamos vivir en él?** A continuación, repasamos algunas de ellas:



¿Qué actividades podríamos realizar en el metaverso?



JUGAR

Llevar los videojuegos al siguiente nivel, ofreciendo **universos infinitos** y experiencias totalmente inmersivas.



DISFRUTAR

Ingresar de forma virtual en un **concierto, u otra forma de ocio**, y vivir la experiencia de forma inmersiva.



TRABAJAR

Crear nuestros propios **espacios de trabajo virtuales**, de hecho Facebook ya está impulsando un proyecto así.



COMPRAR

Interactuar con las marcas y hacerse con **objetos virtuales, pero también reales**, en las tiendas del metaverso.



OBSERVAR

El metaverso tendrá, digamos, vida propia, por lo que formaremos parte **activa de su día a día** y de su evolución.



SOCIALIZAR

Al disponer de avatares personalizados, se crearán **experiencias de grupo que facilitarán la interacción social**.



LAS EMPRESAS QUE ESTÁN DETRÁS DEL METAVERSO

Para que el metaverso vea la luz es necesario el impulso de las empresas líderes en tecnología e innovación a nivel global, y así está siendo: **los avances son notorios y la inversión se ampliará en los próximos años.** Las incertidumbres surgen en torno al modelo de negocio que se aplicaría a un mundo tan nuevo como el del metaverso y a la ciberseguridad, un tema que preocupa cada vez más, tal y como apuntaron los expertos Alec Ross y Keren Elazari en [SHAPES](#)Enlace externo, se abre en ventana nueva..

A continuación, conocemos qué están haciendo las dos empresas que actualmente lideran este proyecto.

El metaverso de Epic Games

La empresa creadora de Fortnite o de Roblox anunció el 13 de abril de 2021 una inversión de cerca de mil millones de dólares para la construcción de una "**visión a largo plazo del metaverso**". Esta inyección permitirá a la compañía desarrollar de forma más profunda las experiencias sociales que implica el metaverso. Incluso Sony Group Corporation ha contribuido a la causa con una inversión adicional de doscientos millones para entrar de lleno en el proyecto y aportar tanto su tecnología como sus vías de entretenimiento.

El metaverso de Facebook

La empresa dirigida por Mark Zuckerberg se hizo con la empresa Oculus, especializada en gafas de realidad virtual. Desde ese momento, la compañía **ha desarrollado diversas iniciativas dirigidas a la creación de un metaverso.** De hecho, uno de los proyectos más avanzados es Facebook Horizon, un videojuego *online* que permite al usuario crear sus propios avatares e interactuar con objetos gracias a dichas gafas. En 2021, Facebook anunció la creación de 10.000 empleos en Europa durante los próximos cinco años para desarrollar el metaverso.



Conclusión

A lo largo de este artículo, hemos profundizado en el Metaverso y cómo su desarrollo puede generar una verdadera transformación en la manera en que nos relacionamos como individuos.

En el entorno de las criptomonedas, existen una gran cantidad de proyectos que buscan entregar una experiencia divertida a sus usuarios. Además, sus criptos o tokens de gobernanza son una interesante opción de inversión, sobre todo a largo plazo.

De momento, quedamos atentos a cuál será la evolución de las distintas alternativas que ofrecen, recalmando que la tecnología *blockchain* y los tokens no fungibles son imprescindibles en su conformación.

¿Interesado en conocer las distintas modas y novedades relacionadas al mundo cripto? [En nuestro canal de Telegram de BelnCrypto](#) ya puedes ser parte de una comunidad virtual, reunida gracias a su interés por las criptomonedas.

Descargo de responsabilidad

Toda la información contenida en nuestros artículos se publica de buena fe y sólo con fines de información general. Cualquier acción que el lector realice a partir de la información encontrada en nuestro artículo es estrictamente bajo su propio riesgo. Nuestra prioridad es proporcionar información de alta calidad. Nos tomamos nuestro tiempo para identificar, investigar y crear contenidos educativos que sean útiles para nuestros lectores. Para mantener este estándar y seguir creando contenido impresionante, nuestros socios podrían recompensarnos con una comisión por las publicaciones en nuestros artículos. Sin embargo, estas comisiones no afectan a nuestros procesos de creación de contenidos imparciales, honestos y útiles.

Compartido por: Ing. César Gago Arenas

Artículo de la Revista: IBERDROLA