

UN MUNDO EN MUTACIÓN



METAVERSO, EL FUTURO QUE YA ESTÁ AQUÍ

| AGOSTO — 2022

| N° 8 — CHILE



Molina Lahitte, Alfredo. [Perla Fox]. Archivo Fotográfico.



Bertrand Vidal, Julio. [Hombres en interior y balcón de un departamento]. Archivo Fotográfico.

1. MÁS ALLÁ DEL FUTURISMO

Es el concepto tecnológico del momento. Pero sus alcances e implicancias están cubiertas por un velo de misterio y audacia especulativa. La primera dificultad para definir el término es que, en estricto rigor, el metaverso es un proyecto aún en construcción. De momento, se puede decir que es una realidad virtual en la que las personas pueden tener una experiencia inmersiva, interactuando como si lo hicieran en el mundo real a través de sus avatares («personajes» personalizados), y al que (por ahora) se puede acceder mediante dispositivos tecnológicos de realidad virtual y realidad aumentada.

Vivir en una realidad virtual paralela no es algo que estemos escuchando por primera vez.

La literatura actuó nuevamente como una ventana hacia futuros que limitan entre lo improbable y lo plausible, cuando en el año 1992 el escritor estadounidense Neal Stephenson acuñó el término «metaverso» en su novela *Snow Crash*, donde describe un espacio virtual compatible con la realidad material, que, por supuesto, no está exento de complejidades prácticas y filosóficas.

Aunque los orígenes del metaverso se remiten a la ficción y a los videojuegos, sus actuales efectos en la planificación estratégica de todo orden parece incuestionable. El informe *Nos vemos en el Metaverso: El continuo de tecnología y experiencia que redefine nuevos negocios*, de Accenture, establece que el 99 % de los ejecutivos en América Latina considera que los avances tecnológicos son más confiables que las tendencias políticas, económicas y sociales para informar la estrategia a largo plazo de su organización.

El año 2021 el concepto tomó un nuevo impulso, luego de que Mark Zuckerberg anunciara el cambio de nombre del gigante de las redes sociales Facebook (que incluye a Instagram y WhatsApp) a Meta, moviendo su foco estratégico hacia el desarrollo de un metaverso. El acto gatilló una ola expansiva acelerada que no sólo impactó al resto de la industria, sino que a todo el



que no hubiese pensado sumarse a esta revolución digital cada vez menos opcional.

Así, a las experiencias como conciertos, desfiles de moda y comercio en el metaverso, se empezaron a sumar iniciativas de mayor envergadura, tales como el acuerdo entre Sony y el equipo de fútbol inglés Manchester City para reconstruir digitalmente el mítico Etihad Stadium, o el fondo de más de 1.500 millones de dólares que impulsa el gobierno de Shanghai centrado en el crecimiento del metaverso.

El desarrollo tecnológico de los últimos años, sumado a la aceleración digital impulsada por la pandemia, dan pie para pensar que una transición hacia un ecosistema completamente virtual es menos futurista de lo que creíamos.

2. UNA CONVERSACIÓN INCÓMODA

El metaverso implica dilucidar algunos conceptos que se desprenden de él, y en este sentido, hablar de NFTs se vuelve imprescindible. Los Non-Fungible Token, por sus siglas en inglés, son activos digitales encriptados, únicos, inmodificables y no intercambiables de forma idéntica. Es decir, tienen un valor propio, pueden ser vendidos o comprados como cualquier otra propiedad. Un cuadro de Picasso sería una NFTs.

Puedes comprar bienes, por ejemplo, un auto en el metaverso. Tu propio auto para recorrerlo, pero ¿hasta dónde? ¿Podrías recorrer la totalidad del metaverso o el conjunto de metaversos? Aquí entra en juego otro concepto: el de interoperabilidad, es decir, la posibilidad de transitar por el o los metaversos de forma fluida, sin fricciones en la experiencia. Eso requeriría que las compañías que hoy están apostando por crear y definir el metaverso cooperen entre sí. Esto no parecería una decisión rentable: «Fornite (un fa-

moso videojuego) no siente una motivación por permitir que sus jugadores 'salten' directamente a World of Warcraft (otro famoso videojuego), aunque eso fuese fácil de hacer», explica Eric Ravenscraft, escritor de tecnología para la revista estadounidense

«El metaverso no será una realidad hasta que los mundos que se están creando universalmente sean interoperables»

—CHEMA ALONSO

Wired. Más rotundo aún es Chema Alonso, *hacker* español y director digital de Telefónica: «El metaverso no será una realidad hasta que los mundos que se están creando universalmente sean interoperables».

Si pensamos en internet, una de sus principales innovaciones era que computadoras a miles de kilómetros de distancia pudiesen «conversar». Luego, se podría saltar de una página de internet a otra y se sumarían después las aplicaciones y las redes sociales. Pero para su funcionamiento debía existir primero una interfaz, la que permitiera que las personas interactúen con la tecnología: pantallas, teclados, *mouse*.





En las grandes ligas, las compañías tecnológicas están peleando por colonizar primero el metaverso. Meta lanzó Horizon Worlds, un entorno inmersivo tridimensional, que ya tendría más de 10.000 usuarios. Para acceder hay que tener los lentes Oculus Quest 2 y una cuenta de Facebook. Microsoft tiene los HoloLens y estrenó Microsoft Mesh, *software* que conecta a través de realidad virtual con otros. Google está apostado, entre otras cosas, por evolucionar hacia un motor de búsqueda que no sólo permita acceder a información vía audios, videos o textos, sino que también, realidad virtual. Apple está trabajando en los Apple Glass, que permitirían hacer una videollamada y ver al interlocutor enfrente y no en una pantalla. ¿Lograrán las *big tech* ponerse de acuerdo y dejar de lado su dominancia mundial para resolver el desafío de la interoperabilidad?

Quedan, entonces, en segunda línea estas conversaciones. Es más sexy pensar en cosas interesantes como «el futuro» que discutir los desafíos para llegar a él. Las compañías que invierten hoy en el metaverso sin duda lo saben.

3. MÁS PREGUNTAS QUE RESPUESTAS

Hablar de esta nueva realidad inmersiva dentro y fuera del nicho tecnológico exige cierto sentido de abstracción. Existen diversos elementos del metaverso que aún no se sortean, generando una creciente sensación de ansiedad y levantando alarmas respecto a potenciales riesgos. Estos incluyen efectos en la salud física y



mental, producto de las distorsiones de la realidad generadas por una sobreexposición a lo digital, la inexistencia de jurisdicción y regulación en un espacio sin límites físicos ni fronteras, y por supuesto, la seguridad y el uso de los datos de los usuarios. ¿Estamos realmente preparados?

Por otra parte, aumentan los cuestionamientos a nivel práctico. Lograr un metaverso único, interactivo, capaz de recrear el mundo material en una dimensión virtual requiere de un diseño y desarrollo tecnológico aún inexistente. No obstante, una vez

alcanzado ese objetivo, el desafío consiguiente parece aún mayor: lograr que sea una tecnología al alcance de todos. ¿Es posible garantizar ese acceso?

Hay quienes han llevado esta discusión aún más lejos, mediante preguntas que tras-

«Todo lo que experimentamos podría ser parte de una sofisticada simulación creada por una civilización superior»

—NICK BOSTROM

cienden los efectos prácticos de este fenómeno. «Todo lo que experimentamos podría ser parte de una sofisticada simulación creada por una civilización superior», dice una de las hipótesis del filósofo sueco Nick Bostrom como parte del *Argumento de la simulación*. El fundador del Future of Humanity Institute de la Universidad de Oxford explica que incluso sería similar a la historia que hemos desarrollado a través de las religiones, con un creador que tiene un diseño para nosotros. Sería algo parecido a *The Matrix*, pero sin estar conectados a cables ni flotando en tanques para entrar a una realidad distinta. ¿Podríamos, entonces, estar viviendo en una simulación y no saberlo?

El académico de la Universidad de Essex Richard Bartle describe a los mundos virtuales como «lugares donde lo imaginario se encuentra con lo real», entendiendo lo real como lo que es, lo imaginario como lo que no es, y lo virtual como *aquello que no es, pero que tiene la forma o efecto de lo que es*. Premisa que parece lógica, pero que depende de nuestra capacidad de distinguir lo real de lo imaginario. La duda persiste ¿Estamos realmente preparados?

Con todo, la discusión en torno al metaverso, qué permitiría y cuándo llegaría en su totalidad, atraviesa hoy al mundo académico, educativo e industrial, con grandes compañías invirtiendo billones para ser los creadores y habilitadores de esta nueva realidad. Mientras tanto, sólo nos queda intentar digerir la paradoja de que definir el metaverso radica en que, para que este sea «el futuro», tenemos que dejar ir gran parte de lo que conocemos como «el presente».

UN MUNDO EN MUTACIÓN

Elaborado por 

Publicación divulgativa. Se permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra con la condición de reconocer debidamente su autoría, no utilizar para fines comerciales, ni generar obras derivadas.