

Metaverso: La nueva realidad virtual

virtual y social que llama a tu puerta

me:is
aggity



“

El 'metaverso' supone un salto cualitativo de lo que conocemos como realidad virtual.

Con las nuevas tecnologías y las rápidas autopistas de Internet, nos invita a adentrarnos en una nueva versión del mundo virtual formado por metaversos o lugares en los que adentrarnos con tu “yo”, como si de un mundo real se tratara, con un personaje o avatar que te representa en la escena y en el que puedes interactuar con otros avatares que desde cualquier lugar del mundo han entrado en tu mismo escenario.

Este nuevo mundo de ficción, que prevén esté desarrollado en 10 o 15 años, utilizará las aportaciones de las tecnologías de la realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR) y aprovechará, entre otros, el camino iniciado en 2003 por el juego de ordenador Second Life, en el que el avatar elegido interviene en un mundo animado, y por los videojuegos virtuales, que utiliza

para participar unas gafas parecidas a las de un esquiador, con sonido, y la posibilidad de otros mandos necesarios en el juego.



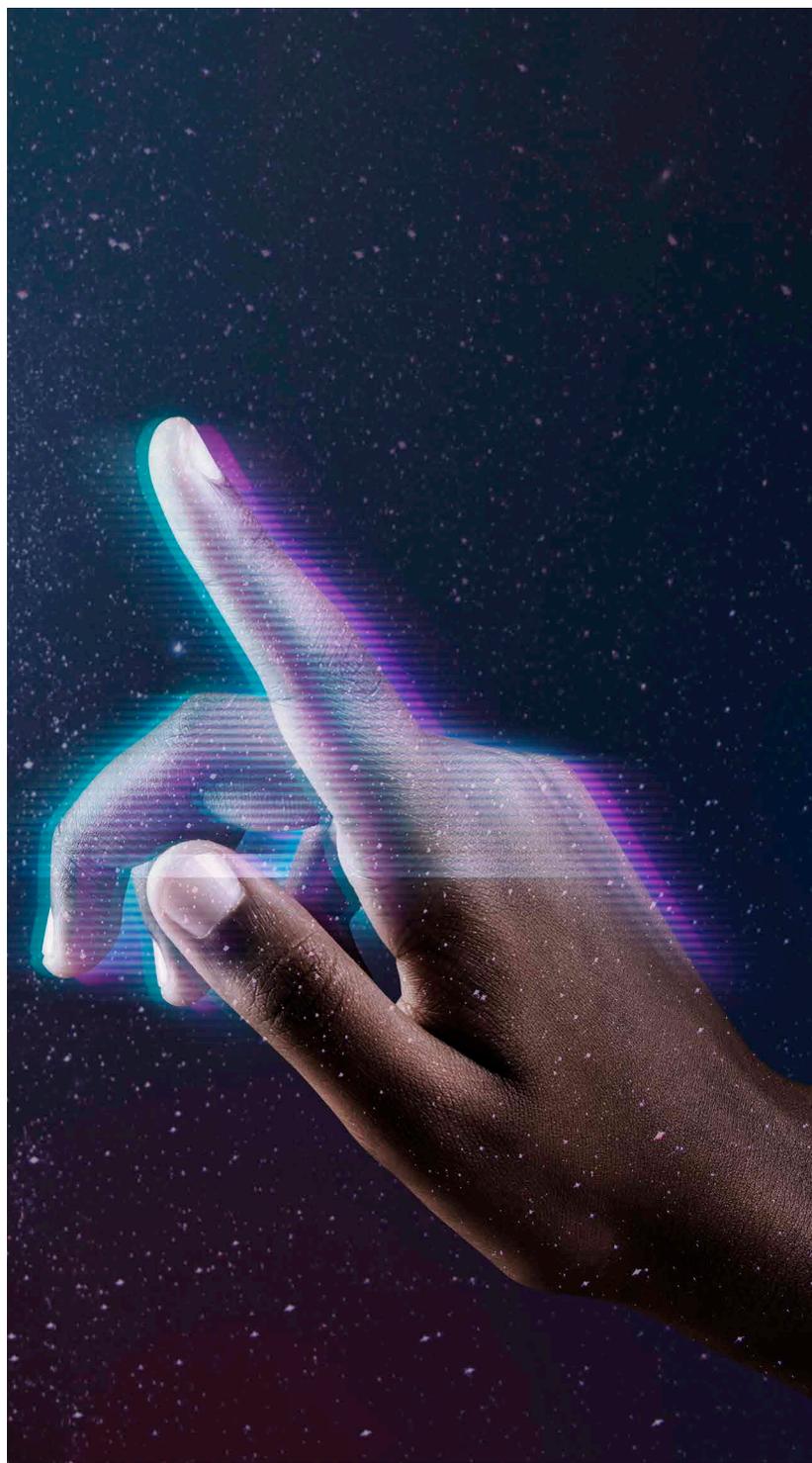
Los escenarios en los que realizar estas inmersiones, como si de un mundo real se tratara, son de lo más variados y cotidiano. Desde tu oficina, en la que tendrás al alcance al resto de tus compañeros avatares con los que te relacionarás como si fuera tu puesto de trabajo físico y real.

También, podrás ir de compras, reunirte con otros miembros de tu familia o amigos, que compartirán esa experiencia desde lugares remotos aunque en ese mundo imaginario compartieran un mismo salón o, incluso, asistir a un concierto musical, acudir a un encuentro en el que juegue tu equipo favorito de fútbol o visitar la casa que te ofrece una inmobiliaria.

Pero no todo son ventajas y maravillas. También hay puntos en contra como el **temor a la cesión cada vez más de tu privacidad, con la exposición de datos personales, gustos e incluso los biométricos, pues podrás diseñar un avatar a tu imagen y semejanza.**

Ken Kuratagi, el padre de la Playstation, considera que las gafas son insufribles y te aíslan del mundo real, por lo que apuesta desde su empresa Ascent por integrar el mundo virtual y el real sin dispositivos adicionales.

Tampoco lo comparte el diseñador de moda Palomo Spain que, después de investigar de qué va esta nueva tecnología del mundo paralelo, dice gustarle más “el mundo terrenal” y añade este cordobés internacional: “No soy nada tecnológico, no uso demasiados ordenadores, tengo un proceso analógico y táctil”.





Aunque en esta tarea no sólo está el “imperio” de Mark Zuckerberg, también desde hace años trabajan en el desarrollo de estos entornos virtuales multinacionales como Apple, Sony o Nvidia.

Al margen de discrepancias y estrategias de futuro, el metaverso tendrá unas cifras de inversión de en torno a los 700.000 millones de dólares en 2024, según las previsiones la consultora tecnológica Bloomberg, de los que la mitad estarán en el mundo de los videojuegos y el resto en otros mercados como el cultural o el deportivo.

Primeras experiencias hacia el nuevo metaverso

Poco después del anuncio de Facebook en octubre de 2021, no demoraron mucho en lanzarse a estas nuevas experiencias otras personas y compañías. Uno de los primeros fue el cantante Justin Bieber, que dio un concierto interactivo el 18 de noviembre pasado en el que incorporó imágenes de videojuegos, con otras en tiempo real y la suya musical en directo y se transmitió por la plataforma Wave.

Casi al unísono, con semanas de diferencia, entraron en el metaverso las colecciones de ropa de reconocidas marcas, como H&M, que el 4 de noviembre lanzó la suya aprovechando el videojuego “Animal Crossing” (Nintendo) y un mes después se sumó Zara con su AZ Collection, que utilizó para presentar sus novedades la plataforma Zepeto, la misma que utilizaron otras marcas como Gucci o Nike para sus promociones.

Además, el novedoso metaverso ha sido una de las estrellas en estos primeros meses de 2022 en grandes ferias internacionales como Fitur, el escaparate por excelencia del mundo del turismo, en el que apuestan por sustituir en el futuro los

viajes reales por virtuales, o el Mobile World Congress de Barcelona.

Entre las apuestas para los próximos meses de este año están el lanzamiento del servicio virtual de Vodafone, que utilizarán la inmediatez que le ofrece la tecnología del 5G para interactuar con otras personas, participar en conciertos o viajes en el metaverso.

La inmobiliaria Metrovacesa apuesta por esta tecnología para ofrecer desde la “irrealidad” sus viviendas reales o la automovilística Cupra, que lanza su ‘Metahype’ con la productora audiovisual Media-pro, en el que podrás probar en el mundo virtual sus coches deportivos y se asociará para otro tipo de eventos con empresas de sectores de la música y el entretenimiento.

El metaverso en la historia

En los sesenta se empezó a pensar que en algún momento llegaría la realidad virtual y las primeras pruebas se efectuaron a comienzos de los noventa, aunque la tecnología no acompañaba del todo para enganchar al público.

La primera vez que se contempló la posibilidad de entrar en esas ficciones virtuales y se utilizó el término metaverso fue en 1992 en la novela “Snow crash”, de Neal Stephenson, con personajes que navegaban por un mundo imaginario.

La Exposición Universal de Sevilla de 1992 fue uno de los escaparates, con la puesta en escena desde el 26 de junio de una réplica de la lanzadera espacial Discovery de la NASA, una atracción que permitía embarcarse en un vuelo espacial con realidad virtual desde el que se manejaba el simulador y se podía tocar objetos en gravedad cero.

Un salto cualitativo, por la calidad de las imágenes percibidas, se produjo en junio de 2013 con la presentación de las gafas de realidad aumentada Oculus Rift para los videojuegos. En marzo del año siguiente Facebook, viendo el potencial que tenía, compró la empresa que las había desarrollado por 2.000 millones de dólares. Ya entonces lo veía Mark Zuckerberg, el CEO de Facebook, como una apuesta de futuro para aplicar en las redes sociales.

Pero no estaba solo en esa carrera, otras gafas similares surgieron los años siguientes, las Re Vive de HTC, presentadas en el Mobile World Congress de Barcelona de marzo de 2015, y en octubre del año 2016 las PlayStation VR de Sony.

Fuente de información: www.forbes.com.mx

