



METAVERSO: CUANDO LA REALIDAD SUPERA A LA FICCIÓN

JOSÉ MARTÍN GÁLVEZ LEYVA
Ingeniería biomédica, 6.º semestre



LA CONEXIÓN ESTÁ EVOLUCIONANDO Y NOSOTROS TAMBIÉN.
Mark Zuckerberg

A lo largo de la historia, la tecnología ha jugado un papel sumamente importante en la forma de expresión y entendimiento de la realidad, siendo así que la información que la humanidad ha ido recibiendo con el paso del tiempo ha evolucionado de las palabras habladas a las escritas, del texto a las imágenes, de las imágenes a los videos, y de los videos a la realidad virtual. Este último concepto puede parecer una simple quimera producto de las mentes más soñadoras de nuestra época; sin embargo, así como ha ido evolucionando la información de nuestra realidad y las formas en que la percibimos, somos nosotros mismos los que hemos evolucionado y cambiado, y con ello nuestros gustos y necesidades. Así pues, la realidad virtual deja de ser una idea onírica para convertirse en un cambio tan necesario como la evolución misma.



Imagen tomada de <https://www.diegocoquillat.com/en/los-restaurantes-en-el-metaverso-de-facebook/>

Actualmente, y con relación a lo anterior, la pandemia del SARS-CoV-2 ha dejado claro que lo que antes se consideraba “cotidiano”, quizás no sea lo más eficiente y, sobre todo, cómodo. De esta forma, surge la idea de cambiar las formas más “naturales” para trabajar, comprar, reunirse e interactuar con la gente. Es aquí donde aparece el metaverso: “La nueva evolución de las conexiones sociales” (Zuckerberg, 2021).

Pongámonos a prueba e imaginemos que nos encontramos en nuestro lugar favorito, ya sea una playa, un estudio, o incluso otra ciudad o país. Ahora imaginemos que de este lugar tenemos que trasladarnos a una junta de trabajo y después a una reunión familiar igualmente apremiante. A esta cuestión nos preguntamos ¿y si pudiéramos hacerlo todo desde el mismo lugar, con una interacción 100% natural y real? Esto es lo que nos plantea la empresa Meta con su proyecto Metaverso.

El llamado metaverso pretende ser un conjunto de software y hardware que permita replicar todas las interacciones humanas del día a día, yendo desde el trabajo hasta las



Imagen tomada de <https://about.facebook.com/meta/>

actividades recreativas sociales, atendiendo a una experiencia inmersiva y multisensorial que haga imposible diferenciar a la realidad de la ficción.

Así pues, el metaverso consistiría en varias plataformas entrelazadas unas con otras y estas, a su vez, conectadas al respectivo hardware para hacer la experiencia más real, siendo el “oculus” de meta, audífonos, lentes, sillas inteligentes y caminadoras. De esta forma, en el metaverso podrás tener un sitio que tenga la función de hogar, en la que



1 Idea = 1 Cambio

descanses, estudios, trabajos, te ejercites, o hagas cualquier otra actividad que se puede hacer en un hogar de verdad. Se tendrá un área de trabajo en la que se tengan juntas, o bien, donde se pueda dar el comercio virtual. Existirán sitios de interacción social que repliquen discotecas, cines, parques y todo tipo de lugar que la imaginación de los programadores pueda crear. Para todo esto, además, se contará con un avatar según la ocasión, ya sea un modelo completamente realista, un modelo animado, o uno completamente ficticio para tu vida en los videojuegos de realidad aumentada.

Surgen las preguntas más naturales ante semejante proyecto: ¿cómo se va a mantener un software tan costoso? ¿Cómo se asegurará la seguridad de los usuarios, tanto de sus identidades como de lo que se puede ver o hacer dentro del metaverso? ¿Cuáles serán los costos del hardware necesario para vivir una experiencia multisensorial? Pues bien, ante la primera pregunta, Mark Zuckerberg asegura que el comercio virtual generado por los Not Fungible Tokens (NFTs), los cuales garantizan una autenticidad y unicidad para todos los productos comprados y usados virtualmente, y en conjunto con comerciales y promociones, será suficiente para mantener un proyecto que, además, generará miles o millones de trabajos a programadores, comerciantes, etcétera.

Ante la segunda pregunta, la respuesta se encuentra en el control parental para menores de edad, y el control de los programadores y de la seguridad cibernética para el metaverso. Por último, Mark Zuckerberg asegura que, con respecto a los costos del hardware necesario para el metaverso, ya se está



Imagen tomada de <https://about.facebook.com/meta/>

trabajando para hacerlo más accesible, pues en sus palabras, “no se trata de pasar más tiempo en una pantalla, se trata de hacer el tiempo que ya pasamos, mejor”.

Sin duda alguna, el metaverso es un proyecto ambicioso con mucho camino por recorrer, pues no solo pretende cambiar la forma en que vivimos y percibimos la realidad, sino crear una nueva realidad, una realidad que quizá en algún futuro se vuelva más palpable que lo que hoy conocemos como real.

Referencias

- Zuckerberg, M. (2021). Welcome to Meta. Meta. Consultado el 2 de enero de 2022. <https://about.facebook.com/meta/>
- Restaurants in the metaverse of Facebook. (2021). *DiegoCoquillat, el periódico digital de los restaurantes*. Consultado el 4 de enero de 2022. <https://www.diegocoquillat.com/en/los-restaurantes-en-el-metaverso-de-facebook/>