



¿QUÉ NOS ESPERA DEL
METAVERSO?

Explorando Dimensiones Digitales

En la actualidad disfrutar de una gran cantidad de espacios virtuales que solo tienen en común la forma de acceder a ellos.

Alejandro Rengifo Martínez

Jorge Mario Tabares Loaiza

En entrevista realizada al Ingeniero Herman Borrero, docente de La Unidad de Sistemas y Electricidad del INTEP. “El metaverso es un entorno 100% virtual que se basa en la realidad virtual. Mas que diferenciarse, se puede decir que es una evolución de la realidad virtual”

Este universo digital paralelo al cual se puede acceder a través de dispositivos especiales como lo son las gafas de realidad virtual VR o aumentada AR, además desde un pc, celular o tableta con conexión a internet, permite interactuar desde cualquier parte del planeta con otras personas que están representadas digitalmente llamadas avatares.

Borrero (2023) señala, que en el año 2021 el propietario de Facebook Mark Zuckerberg, anunció el



Fuente: eventoplus.com

El metaverso, una frontera entre lo físico y lo virtual

cambio de razón social a Meta donde sugería que solamente hay un metaverso, pero esto realmente no es así. En la actualidad hay múltiples metaversos los cuales tienen diferentes finalidades como lo son los videojuegos educativos y comerciales, entre otros. Los metaversos se han proyectado con un impacto positivo en el mundo empresarial ofreciendo la posibilidad de entornos digitales en las diferentes ferias comerciales para ofrecer sus productos. También cabe destacar el mundo de los videojuegos como una de las tecnologías que más facturan y los más prósperos en la actualidad, los más reconocidos a nivel mundial son: *Roblox*, *Minecraft* o *Fornite*. Son metaversos que monetizan por la popularidad y versatilidad en segmentos de edad específicos.

Como se menciona anteriormente, para acceder de una forma más inmersiva a los diferentes metaversos, se deben utilizar ciertos dispositivos que mejoran sustancialmente la interacción con la virtualidad como lo son: las gafas de realidad virtual VR o las gafas de realidad aumentada AR, entre otros dispositivos como lo son algunos sensores adicionales. Se debe tener en cuenta que estos dos tipos de realidades son totalmente diferentes, pero se pueden complementar obteniendo como resultado la realidad mixta.

“El primer uso de la palabra metaverso en 1992 ocurrió en la novela de ciencia ficción *Snowcrash*, de Neal Stephenson”

Como lo mencione en un aparte anterior, considero que el mayor reto está en la priorización que han ganado las iniciativas alrededor de la inteligencia artificial respecto a los metaversos, las grandes compañías que impulsan la tecnología, gran parte del entorno en Silicon Valley han cambiado su hoja de ruta en la que tenían el metaverso y han posicionado la inteligencia artificial

fue la respuesta dada por Borrero (2023) a la pregunta de cuál creería él que sería el mayor obstáculo que tendrían los promotores del metaverso.

Este universo puede tener muchos obstáculos si se mira de distintos puntos de vista, comercial, social etc. pero habría que pensar también desde el aspecto de la comodidad de las personas que lo utilicen, ya que de ellos depende el éxito de esta tecnología, se esta hablando de entrar a un mundo paralelo al real viviéndolo desde la virtualidad, lo ideal sería que las personas no se aburran de estar en ese mundo y puedan durante ese tiempo de permanencia disfrutar y al mismo tiempo verse tentados por todos los productos y servicios que pueden adquirir, pero esto puede verse impedido por una sencilla razón que se llama: **CINETOSIS**.

La cinetosis es un tipo de mareo que se presenta cuando nuestro cerebro recibe señales que no deberían estar ahí. Cada vez que movemos la cabeza, el cerebro prevé cómo responderán nuestros oídos o nuestros ojos, corrigiendo y

EL NEGOCIO DEL METAVERSO A NIVEL MUNDIAL

PROYECCIÓN DEL MERCADO DE LA REALIDAD VIRTUAL, AUMENTADA Y EXTENDIDA
(En miles de millones)



Inversión proyectada para la realidad virtual y aumentada

equilibrando todo como si fuera un singular estabilizador de imagen. Si la información que espera y la que llega son diferentes, aparecen las náuseas, los sudores o la fatiga.

www.xataca.com

¿En caso de que el metaverso se llegue a materializar en un futuro no muy lejano ¿Cuáles pueden ser sus aspectos positivos y negativos a nivel social?

Según Borrero (2023) El metaverso, esta materializado en cuanto a la existencia de distintas plataformas de metaverso, es más, estos son plataformas de muchos videojuegos. Esta respuesta se desea orientar a la pregunta en cuanto a los impactos de una masificación de esta tecnología, que se considera tiene dos variantes:

Escenario positivo, la facilidad de acceso a plataformas de metaverso para eventos y encuentros, pero como un auténtico factor disruptivo y atractivo para los usuarios.

Escenario negativo, aunque con menos probabilidad, se expone como un riesgo de limitar la interacción social por la masificación de estas tecnologías.

Teniendo en cuenta estos dos aspectos, desde un espacio académico, como profesional mi concepto es que es una tecnología en una curva plana de evolución, con interesantes posibilidades en el ejercicio del aula académica como elemento disruptivo, afirma Borrero (2023).

Referencias:

(Borrero, H. Comunicación personal. 5 de noviembre de 2023)

Eventoplus.com (18 de enero de 2022). Cómo funciona el metaverso, ¿Será tu nuevo espacio de experiencia? <https://www.eventoplus.com/articulos/como-funciona-el-metaverso-sera-tu-nuevo-espacio-de-experiencias/>

Sánchez Mendiola, M., (2022). El metaverso: ¿la puerta a una nueva era de educación digital?. Investigación en Educación Médica, 11(42), 5-8. <https://doi.org/10.22201/fm.20075057e.2022.42.22436>

Larepublica.com (22 de enero de 2022). Las empresas que están aportando por la realidad aumentada y virtual en Colombia. <https://www.larepublica.co/internet-economy/las-empresas-que-estan-aportando-por-la-realidad-aumentada-y-virtual-en-colombia-3290226>