

# Metauniversos y el Internet del Futuro

Por: Gabriel E. Levy B.  
[www.galevy.com](http://www.galevy.com)



Foto: Jessica Lewis en Unsplash

Aunque hasta ahora la tecnología de tercera dimensión, especialmente en el cine y la televisión, pareciera ser una simple moda pasajera que no ha trascendido en los hábitos masivos de uso, las grandes empresas tecnológicas de Internet apuestan por su implementación junto con la realidad aumentada, para crear experiencias mucho más inmersivas y realistas en el uso de Internet.

## ¿Qué es el Metauniverso y cómo transformará Internet?

El concepto de *metaverso*, o *meta-universo* en español, fue propuesto por primera vez en 1992 por *Neal Stephenson* en su novela: “*Snow Crash*” la cual describió espacios virtuales en una realidad de tercera dimensión totalmente inmersiva, como un mundo virtual ficticio colectivo y compartido, conectado a la red y que interactúa con espacios físicos reales.

En términos prácticos, *los Metauniversos* vienen siendo entornos donde los humanos interactúan social y económicamente como iconos, a través de un soporte lógico en un ciberespacio, como una metáfora amplificada del mundo real, pero sin las limitaciones físicas o económicas.

Por ahora *los Metauniversos* en la concepción amplia en el que la ciencia ficción lo ha concebido, solo existe en el plano conceptual y literario, sin embargo, las grandes tecnológicas de Internet, como Facebook y Google, trabajan intensamente en su materialización, en busca de redefinir la experiencia de uso y consumo en la red.

### La iniciativa de Mark Zuckerberg

El polémico *CEO de Facebook*, *Mark Zuckerberg*, recientemente en una conversación transmitida por *Streaming*, con *Casey Newton*, de *The Verge*[1], definió la estrategia de su compañía para el desarrollo de un modelo de *Metauniversos*, en la que los usuarios disfrutarán Internet como si fueran parte de la red

*“Puedes pensar en el Metauniversos como una Internet encarnada.*

*En lugar de ver contenido, estás en él y te sientes presente con otras personas como si estuvieras en otros lugares teniendo diferentes experiencias que no podrías tener en una aplicación 2D o página web“.*

*Mark Zuckerberg Ceo de Facebook*[2].

Aunque las palabras de *Zuckerberg*, más parecen una obra de ficción que un proyecto empresarial, en realidad se trata de una iniciativa seria y de largo plazo, en la que no solo *Facebook* invierte grandes cantidades de dinero, sino también compañías como *Google* o *Amazon*.

Actualmente existen varios grandes proyectos de investigación financiados por compañías como *Facebook* o *Google*, en las que se están invirtiendo miles de millones de dólares, tanto para el desarrollo de Software como de Hardware, que involucran no solamente a las tecnológicas de Internet, sino a proveedores, académicos, desarrolladores y hasta usuarios.

*“En el metaverso de mañana, no estaremos en llamadas de Zoom ni en grupos de Facebook. No publicaremos mensajes ni veremos videos de YouTube. Seremos transportados allí. Estaremos en la conferencia. Estaremos en la reunión. Estaremos con nuestros colegas, amigos y familiares. Y lo haremos mediante el uso de lentes livianos, modernos, de aspecto normal que responderán a nuestras órdenes y nos transportarán, o hologramas de nosotros, a todos estos lugares diferentes, inmediatamente y sin importar donde estemos”. Análisis de la Revista Forbes a propósito de la Iniciativa de Metauniversos propuesta por Facebook[3].*

Para Zuckerberg “las interacciones serán significativamente más ricas y reales”, al punto que para el usuario mismo será difícil diferenciar la realidad de la ficción:

*“En lugar de simplemente tener una reunión a través de una llamada telefónica, podrá sentarse como un holograma en mi sofá o yo podré sentarme como un holograma en su sofá. Se sentirá como si estuviéramos en el mismo lugar a pesar de que estamos en diferentes estados”. Mark Zuckerberg Ceo de Facebook[4].*

## **La prueba Piloto de *Horizon Workrooms***

A principios de agosto y justamente con el propósito de ir materializando las iniciativas de *Metauniversos*, Facebook lanzó la prueba beta de la app *Horizon Workrooms* que permitirá realizar reuniones de trabajo con un avatar personalizado, permitiendo que los usuarios de los auriculares *Oculus Quest 2* realicen reuniones como versiones avatar recreadas de ellos mismos.

El objetivo de Facebook es aprovechar que aún muchas compañías alrededor del mundo, siguen trabajando desde casa por cuenta de la pandemia del Covid-19.

El vicepresidente de Facebook de su grupo *Reality Labs*, Andrew “Boz” Bosworth, aseguró a Reuters, que la nueva aplicación *Workrooms* da “una buena idea” de cómo visualiza la compañía los elementos del *Metauniversos*[5].

*“Este es uno de esos pasos fundamentales en esa dirección”, dijo Bosworth a los periodistas durante una conferencia de prensa[6].*

## **Impacto en el mundo de los Negocios**

Si bien los *Metauniversos* podría ser visto por muchos como un tipo de excentricidad propia de los medios sociales, su potencial es mucho más extenso y puede convertirse en un muy lucrativo negocio, por una parte, permitirá potenciar el creciente mercado de los *NFT*, traducido como “*Token no fungible*”, o *token criptográficos*, que sirve para representar

algo único y no reproducible, una evolución gráfica de los criptoactivos que ya se está convirtiendo en un negocio multimillonario y que gracias al “*Metaverso*” o “*Metauniversos*” posiblemente se convertirá en un mercado de arte digital que podría ser incluso mucho más lucrativo que el del arte tradicional[7].

Adicionalmente los *Metauniversos* impactará en negocios como el inmobiliario, mediante el cual permitirá que el cliente conozca una propiedad de manera virtual antes de comprarla.

En el terreno del comercio minorista, los *Metauniversos* permitirá que los clientes puedan probarse ropa antes de comprarla, o explorar las características de cualquier producto previamente, de forma virtual e inmersiva y en 3D.

**En Conclusión,** los *Metauniversos*, o *metaversos*, es una gran apuesta en la que compañías como *Facebook*, *Google* y *Amazon* vienen invirtiendo mucho dinero, tiempo y conocimiento, para ofrecer experiencias inmersivas mucho más atractivas para sus clientes, al tiempo que este tipo de desarrollo transformará significativamente muchos negocios como el del comercio inmobiliario, de ropa o vehículos.

Solo el tiempo dirá si esta iniciativa termina siendo una moda pasajera como ocurrió con los televisores en tercera dimensión, o si efectivamente transformará los hábitos de consumo en la red y el ciberpaisaje digital, tal y como lo promete *Mark Zuckerberg Ceo de Facebook*.

[1] [MARK IN THE METAVERSE: Facebook’s CEO on why the social network is becoming ‘a metaverse company: The Verge Podcast](#)

[2] [MARK IN THE METAVERSE: Facebook’s CEO on why the social network is becoming ‘a metaverse company: The Verge Podcast](#)

[3] [Artículo periodístico de la Revista Forbes sobre los Metaversos.](#)

[4] [MARK IN THE METAVERSE: Facebook’s CEO on why the social network is becoming ‘a metaverse company: The Verge Podcast](#)

[5] [Artículo de Forbes y Reuters sobre la Prueba Piloto de Horizon Workrooms](#)

[6] [Artículo de Forbes y Reuters sobre la Prueba Piloto de Horizon Workrooms](#)

[7] [Artículo de Forbes sobre los NFT](#)

**ETIQUETAS DEL ARTICULO :** [AMAZON](#) , [APLICACIÓN 2D](#) , [APLICACIÓN 3D](#) , [CASEY TON](#) , [CIBERPAISAJE](#) , [CRIPTOACTIVOS](#) , [FACEBOOK](#) , [GOOGLE](#) , [MARK ZUCKERBERG](#) , [MEDIOS SOCIALES](#) , [METAUNIVERSO](#) , [METAVERSO](#) , [NFT](#) , [REALIDAD AUMENTADA](#) , [REALIDAD VIRTUAL](#) , [TERCERA DIMENSIÓN](#) , [THE VERGE](#) , [TOKEN NO FUNGIBLE](#)