

EN VIVO Guerra en Ucrania: Temor a un ataque ruso el día en que Ucrania celebra su independencia

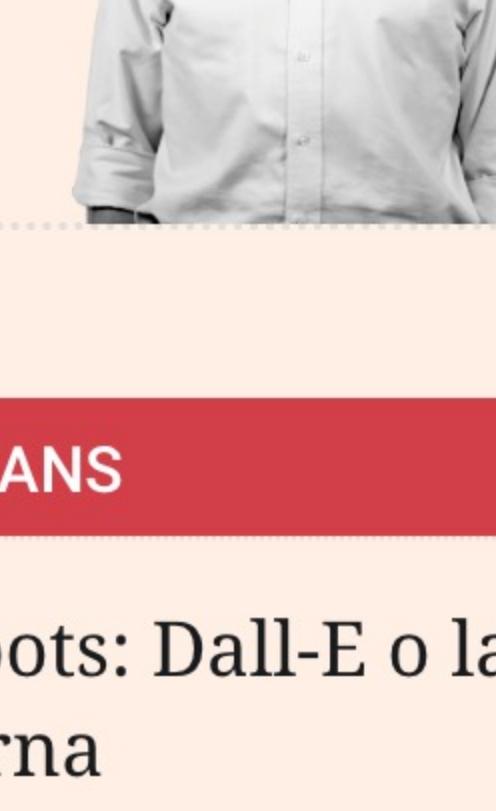
OPINIÓN / DESPUES DE LA PANDEMIA

El metaverso entre comillas

por Enrique Dans

24 agosto, 2022 - 01:24

GUARDAR



MÁS DE ENRIQUE DANS

- Trabajos y robots: Dall-E o la transición eterna

17 agosto, 2022 - 02:24

- La descentralización de todo

10 agosto, 2022 - 01:20

- Emergencia climática y prioridades

3 agosto, 2022 - 02:23

- Emergencia climática y gobernanza

27 julio, 2022 - 02:50

LOS ÚLTIMOS

LAS SIETE Y MEDIA

El portazo de Díaz a Copymes, la patronal que amadrinó María Vega



EL ESPÍRITU SOPLA DONDE QUIERE

Las bolsas, a la luz de Gauss, Buffett y Ockham Juan Ignacio Crespo



LIBERALIA

Hay que acabar con la 'okupación'

Lorenzo Bernardo de Quirós



GRÁFICOS PARA EL DEBATE

De Trump a Pelosi, el dinero inteligente vuelve a la Bolsa Gustavo Rivero



Siempre resulta curioso cuando la realidad le explota en las narices a alguien que creía tenerlo todo controlado. **Mark Zuckerberg**, una de las personas más ricas del mundo y creador del imperio Facebook, ahora conocido como Meta, lanza un anuncio para promocionar lo que él denomina "metaverso", su principal apuesta y a la que debe el cambio de nombre de su compañía.

Lo hace creando un avatar de sí mismo, pero que resulta tan absurdamente patético en su diseño, que genera una enorme oleada de burlas por toda la red. Realmente, si 'eso' es lo mejor que puede conseguir esta compañía tras invertir más de 10,200 millones de dólares, deberían empezar a pensar que muy probablemente, se han equivocado.

En efecto, el avatar de Mark Zuckerberg en su supuestamente revolucionario "metaverso" es mucho peor que figuras humanas creadas hace prácticamente dos décadas en juegos y entornos virtuales planteados con la resolución de entonces.

[Facebook presenta el metaverso: una sociedad virtual en la que poder hacer cualquier cosa]

Es peor que cualquier avatar de Second Life creado en 2003. Las disculpas de Zuckerberg, "es que creamos mi avatar en un momentito y sin prestar demasiada atención", no valen.

¿Es así como tratas a tu principal producto, al que supone la mayor apuesta en toda la historia de tu compañía? Entonces, no es que seas simplemente torpe, es que eres directamente idiota, ¿no?

Unos meses después, y tras haberse disculpado por lo claramente tosco de su presentación, la compañía anuncia **el lanzamiento de su "metaverso" en Francia y España**, eso sí, únicamente disponible en inglés.

Y lo vuelve a hacer con un avatar de Zuckerberg menos expresivo que el Ken de la Barbie, y con unos gráficos de la torre Eiffel y de la Sagrada Familia absurdamente toscos y triviales. La reacción de la red es inmediata: "ven a trabajar a Meta, donde los tecnólogos más brillantes del momento han logrado gráficos del nivel que ya teníamos en 1995".

La compañía anuncia el lanzamiento de su "metaverso" en Francia y España, eso sí, únicamente disponible en inglés

Algunos podrían apuntar que, en realidad, la estética de la cuestión es lo menos importante, que lo que realmente cuenta aquí es "el fondo", lo que verdaderamente define el potencial de ese "metaverso" que tanto ha impresionado a Zuckerberg como para decidir dar completamente la vuelta a su compañía en torno a ese concepto.

Pero claro, hay un problema: que "el fondo", lo que supuestamente pretende el "metaverso" de Zuckerberg, es igual de insustancial.

¿Qué visión tiene Meta de su "metaverso"? Básicamente, un Second Life venido a más. Un **entorno tridimensional inmersivo en el que podemos movernos con avatares** de nosotros mismos y con unas voluminosas gafas de realidad virtual puestas delante de los ojos.

¿Para qué? Pues para básicamente lo mismo que podíamos hacer en Second Life, o lo que hacen muchos niños y adolescentes en videojuegos como Roblox u otros: socializar.

Si bien la visión de Zuckerberg puede resultar hasta comprensible, tratar de liderar lo que él entiende como "la próxima versión de las redes sociales", lo patético de sus intentos resulta sorprendente: para ello, **habría que plantear algo más ambicioso que un simple videojuego** con gráficos de 1995, ¿no?

Pero más allá de la escasa ambición... ¿dónde está el verdadero interés de un metaverso? ¿Qué pasa cuando nos movemos del "metaverso" de Zuckerberg, el que ha intentado monopolizar mediante el cambio de nombre de su compañía, al metaverso, sin comillas, que todo el resto de la industria y personas razonablemente informadas considera como tal?

La diferencia es muy sencilla: el metaverso no es simplemente un entorno gráfico, un videojuego venido a más por el que deambular. **Es mucho, muchísimo más.** Es la posibilidad de crear un entorno abierto en el que no tengamos que aceptar los términos de servicio de ninguna compañía, y en el que podamos construir libremente lo que queramos.

El metaverso, por mucho que pretenda Zuckerberg, **no lo puede construir una sola compañía que le pone sus reglas**, sino que está destinado a ser el futuro de internet. Algo parecido a lo que ocurrió en los años 90: una serie de protocolos que cualquiera puede utilizar libremente para construir lo que quiera. En los 90, era el TCP/IP, ahora es la cadena de bloques.

El metaverso no lo puede construir una sola compañía que le pone sus reglas, sino que está destinado a ser el futuro de internet.

En torno a la idea del metaverso es muy probable que se estructuren muchas de las cosas que hacemos en internet. Y eso no implica en absoluto ni que tengamos que tener puestas unas pesadas gafas todo el día, ni que lo hagamos todo en formato avatar como si fuera un videojuego, ni nada de eso.

Más bien, **implica cambios radicales en la forma de gestionar nuestra identidad**, nuestra información, nuestras transacciones o la gobernanza de todo ello, incorporando para ello mecanismos criptográficos que nos permitan controlar todos esos aspectos nosotros mismos, sin que sean Meta, ni Google, ni ninguna otra big tech las que nos "otorguen" graciosamente una identidad o nos marquen unas normas.

La idea del metaverso es mucho, muchísimo más ambiciosa que el espejismo absurdo con el que pretende deslumbrarnos Zuckerberg —algo que además, no consigue con sus gráficos rudimentarios.

Es un concepto mucho más potente, en el que además, él mismo ni siquiera puede encasar. ¿Qué pretende con su producto?

Simplemente, que muchas directivas ignorantes de compañías con muy poca ambición "crean" que "eso es el metaverso", que le hagan pedidos millonarios de las gafas tridimensionales que vende, y que se dediquen a hacer anuncios resaltando "lo modernos que son". Profundamente decepcionante.

Si de verdad quieras entender el metaverso, no te quedes con el videojuego que Zuckerberg te quiere vender, porque eso no es en ningún modo el futuro. **Busca un metaverso sin comillas.** Mira más allá.

SIGUE LOS TEMAS QUE TE INTERESAN

COLUMNAS DE OPINIÓN

Compartir

COMENTA

NORMAS DE USO

ENVIAR

Ahora en portada

DESPUÉS DE LA PANDEMIA

El metaverso entre comillas

Enrique Dans

LA TRIBUNA

El camino del hidrógeno verde en Europa

Frans Pieter Lindeboom

LAS SIETE Y MEDIA

El portazo de Díaz a Copymes, la patronal que amadrinó

María Vega

Sé el primero en comentar

© 2022 El León de El Español Publicaciones S.A.

Publicidad Branded Eventos Quiénes somos Participación Aviso legal Política de Privacidad Condiciones de Compra Política de Cookies Contactar

Operar con instrumentos financieros o criptomonedas conlleva altos riesgos, incluyendo la pérdida de parte o la totalidad de la inversión, y puede ser una actividad no recomendada para todos los inversores. Los precios de las criptomonedas son extremadamente volátiles y pueden verse afectados por factores externos como el financiero, el legal o el político. Operar con apalancamiento aumenta significativamente los riesgos de la inversión. Antes de realizar cualquier inversión en instrumentos financieros o criptomonedas debes estar informado de los riesgos asociados de operar en los mercados financieros, considerando tus objetivos de inversión, nivel de experiencia, riesgo y solicitar asesoramiento profesional en el caso de necesitarlo.

Recuerda que los datos publicados en Invertia no son necesariamente precisos en tiempo real. Los datos y precios contenidos en Invertia no se proveen necesariamente por ningún mercado o bolsa de valores, y pueden diferir del precio real de los mercados, por lo que no son apropiados para tomar decisión de inversión basándose en ellos. Invertia no se responsabilizará en ningún caso de las pérdidas o daños provocados por la actividad inversora que relíces basándote en datos de este portal. Queda prohibido usar, guardar, reproducir, mostrar, modificar, transmitir o distribuir los datos mostrados en Invertia sin permiso explícito por parte de Invertia o del proveedor de datos. Todos los derechos de propiedad intelectual están reservados a los proveedores de datos contenidos en Invertia.