Metaverso: buscando el sentido profundo de este nuevo cambio tecnológico

Se hace referencia en lo que sigue al Metaverso, una nueva etapa de innovación en algo que lleva ya unos años con nosotros. La Realidad Virtual y Second Life son señaladas como antecedentes. Hacemos una propuesta sobre su sentido profundo.

El metaverso está de moda. Artículos y reportajes en los medios y entrevistas a grandes dirigentes empresariales lo demuestran. Una de estas últimas es la de Expansión del 25 de mayo al presidente de Telefónica, José María Álvarez-Pallete, con motivo de su estancia en Davos. El suplemento Negocios de El País de 15 de mayo pasado incluye también un gran reportaje firmado por Manuel G. Pascual. Los titulares de estos dos trabajos dan una idea de por donde van los tiros en este tema. Álvarez-Pallete dice: "El metaverso será un cambio más profundo que Internet" y el reportaje de Negocios se denomina, "Metaverso: ¿el negocio del siglo o la gran burbuja?".

Y hay muchas más noticias artículos y trabajos diversos disponibles en Internet. Las grandes consultoras han emitido informes recientemente. Mckinsey, por ejemplo, tiene, *Your guide to the metaverse*; BCG su, *The Corporate Hitchhiker's Guide to the Metaverse*; EY, *Seven ways telecom operators can power the metaverse*. Y no falta información de primera mano sobre esta materia en grupos especializados como Gatner, *What Is a Metaverse?*; Wired, What Is the Metaverse, Exactly?; y otros.
Una mayoría de empresas consultoras, por otra parte, están creando grupos de Metaverso para dar servicios a sus clientes. Nadie quiere perderse las posibilidades de negocio que esta nueva tecnología, nueva actividad o nueva dinámica económica y empresarial parece traer consigo.

La creación del grupo META

El pistoletazo de salida del interés reciente por esta materia puede que lo diera Mark Zuckerberg, fundador y dueño de Facebook, el 28 de octubre de 2021, cuando anunció la transformación de su empresa en una empresa de metaverso y el cambio del nombre de la misma por el de META. Dijo también entonces que el metaverso era "la evolución natural de Internet", frase en la cual parece que se apoya el presidente de Telefónica para la suya.

En esto último tienen razón todos: Internet debe evolucionar. Como ya hemos dicho en otro post: "A Internet, si no evoluciona, le puede ocurrir lo que a la bíblica Torre de Babel". Poco a poco la iremos abandonando por las dificultades de entendernos, su farragosidad y su caída en la monetización sin sentido de todo.

De momento, no obstante, hay terreno por delante y el mundo de los negocios no se quiere perder ninguna posibilidad. Desde un punto de vista teórico el mundo virtual se ve como adecuado para, especialmente los videojuegos, para el entretenimiento, para la formación, para el comercio, para el mundo financiero, las criptomonedas y las NFTs, para el trabajo a distancia y para múltiples actividades más. Sabiendo, desde luego, que lo virtual es algo nuevo en comparación con otros medios, como la radio, la televisión, el ordenador o los terminales móviles. Lo más característico puede que sea la inmersión del individuo en los nuevos mundos virtuales en creación, a través de los avatares y de la reproducción de un nuevo universo en el interior de las máquinas.

Los hombres dedicaremos tiempo a lo virtual como lo hemos dedicado a otros medios

Los hombres hemos encontrado tiempo para acceder a todos los medios mencionados y son muy conocidas las estadísticas de tiempo medio dedicado por los individuos a la televisión o al ordenador. En la actualidad se hacen cálculos sobre el número de personas que accederán al metaverso y sobre el número de horas que vivirán en él, resultando siempre espectaculares.

Y lo curioso es que no existen hoy por hoy excesivas aplicaciones verdaderamente útiles en el mundo de lo virtual, son más las potencialidades y mayor la imaginación de la gente que las verdaderas realizaciones.

Algunos llevamos tiempo siguiendo este fenómeno y hemos vivido las frustraciones diversas inherentes a su utilización de forma práctica. Ya al principio de los años 90 algunos fuimos pioneros en lo que entonces se llamaba Realidad Virtual (RV), a la que pronto se unió lo que se llamó Realidad Aumentada. El que esto escribe fue nombrado director general de Roland Berger en aquella época y tomó contacto y trajo a España a uno de los grandes expertos americanos en la materia, Bob Jacobson. Todavía un gran amigo y todavía haciendo esfuerzos por entrar en el nuevo metaverso. Por cierto, que, en términos de denominaciones, a los verdaderos expertos les gusta más el nombre de *Extended reality* (XR) que el de metaverso, que no deja de ser una denominación popular procedente de la ciencia ficción.

Jacobson, que trajo consigo uno de los primeros *softwares* de Realidad Virtual existentes, y yo mismo, intentamos vender alguna aplicación. Estuvimos en contacto en concreto con dos pabellones de la Expo de 1992 de Sevilla. Nada que hacer a pesar de lo espectacular que resultaba la RV. Las gafas, el uso individual y quizás lo poco desarrollado de las aplicaciones existentes entonces lo hacían inviable.

El metaverso en la actualidad

Lo mismo nos ocurrió algo después a un grupo de entusiastas de estos temas con *Second Life*. Nos interesamos mucho, creamos nuestros avatares e incluso compramos terrenos en las ciudades virtuales que ya entonces se habían construido en dicha plataforma, pero vender proyectos era otra cosa. Alguno se llevó a cabo para museos con la experta aportación de grandes amigos y destacados especialistas en la materia, entre ellos, Alejando Sacristán, con el que sigo trabajando, y el italiano Giulio Prisco que pasó unos años en Madrid y con el que también seguimos en contacto.

Todo resultó muy frustrante. No eran posibles aplicaciones serias. Todos eran como juegos o curiosidades con muy poca utilidad.

Al igual que la Inteligencia Artificial, la cual desde el verano de 1956 en que se introdujo, ha pasado por muchos inviernos y por alguna primavera, al metaverso puede que también le esperen todavía muchos altibajos.

Personalmente llevo un tiempo siguiendo la nueva etapa de la materia y además de las referencias ya mencionadas he participado recientemente en conferencias diversas. Una de ellas es la llamada *GhaterVerse*,

una conferencia de una semana de duración (21 al 28 de febrero de 2022) organizada desde California para todo el mundo y que sigue activa como una plataforma de difusión de información.

Otra, que menciono con reconocimiento, por su contenido y por su buena estructuración es la organizada por la Universidad Pontificia Comillas el pasado día 19 de abril con el título: "Las implicaciones filosóficas del Metaverso". Intervinieron Alex Rayón, vicerrector de Relaciones Internacionales y Transformación Digital de la Universidad de Deusto, Sara Lumbreras, profesora e investigadora del Instituto de Investigación Tecnológica del ICAI y Monseñor Pierangelo Sequeri, presidente emérito del Pontificio Instituto Juan Pablo II.

Plataformas y otros avances

Rayón, especialmente, se refirió a la situación actual del Metaverso y mencionó a una serie de plataformas como *Decentraland*, *The Sandbox*, *Somnium Space*, *Roblox* o *Cryptovoxels* y otras. Habló de los avatares, de aplicaciones como la parcelación de las grandes ciudades y la venta de parcelas, de las nuevas gafas y de la inmersión, de las nuevas plataformas, como he dicho, y del proceso de interconectarlas todas.

Los avances son importantes en términos de calidad de todo lo existente (imágenes y presentaciones), de capacidad de las gafas, de contenidos, de experiencias artísticas y yo diría, que de experiencias psicodélicas.

Sin embargo, la conclusión que uno saca es que lo conseguido en términos de realizaciones prácticas no es mucho más de lo que ya aportó Second Life, una actividad que lleva años languideciendo en la Red.

Así son las cosas, algo que necesita gafas para acceder, que se trata de un mundo virtual creado artificialmente, que lleva consigo la inmersión a través de avatares y que requiere tiempo e implicación, no es algo fácil de utilizar y de difundir en términos comerciales normales. Hay muchos grupos queriendo hacer cosas en este mundo, pero no salen adelante. Lo cual no quiere decir que con el tiempo no vayan apareciendo aplicaciones y usos que generen actividad económica.

Y, a pesar de todo ello, hay algo de gran importancia en el mundo virtual al que estamos teniendo acceso. A ello quiero referirme finalmente en este trabajo.

Importancia de lo virtual

Todos los que siguen mi blog y otros de esta Web saben de mi interés por el mundo intelectual del hombre, por las ideas, los conceptos, el espíritu y la consciencia. Creo que es un mundo tan real como el físico y en el que radica la verdadera esencia del hombre. Somos seres espirituales, por más que en la vida diaria y en nuestras actuaciones parezca que es la materia y lo material lo que nos domina.

Ese mundo del interior de la mente humana es algo distinto al virtual que creamos en los ordenadores, al que accedemos hoy con gafas especiales y en el que se puede uno inmergir a través de los avatares, pero resulta muy similar. Podríamos llamarlo algo así como "el mundo virtual de la mente humana".

El que el mundo de las ideas, de la imaginación y de la creatividad pueda ser transmitido a una máquina a través de un conjunto de imágenes o a través de un avatar, como ocurre hoy, y entrar así en un nuevo mundo e interaccionar en él, es algo novedoso e importante. Yo creo que se trata de un paso más en las grandes creaciones del hombre en términos de comunicación.

Simplificando un tanto es claro que los homínidos de los que procedemos crearon de forma natural en el

interior de sus mentes la percepción y la consciencia. Siempre he creído que la mente del hombre evolucionó hasta que fue capaz, no de dar significado a su entorno, sino de captar el significado existente en dicho mundo exterior.

Del grito de los homínidos al mundo virtual de los actuales humanos

Las emociones, los sentimientos, el peligro y la muerte misma, fueron fenómenos vividos por nuestros antepasados que los llevaron a reacciones críticas. El grito puede que fuera una de las primeras. Las ideas imprecisas surgidas en la mente de un homínido ante algo ocurrido en su entorno que llega a su mente, se transforma en un grito. Es una primera forma de comunicación.

Con el tiempo el grito se transformó en lenguaje, más tarde las emociones y sentimientos se transformaron en representaciones artísticas, posteriormente en escritura y después en imágenes fotográficas. El proceso, con la ayuda de las máquinas, continuó en el tiempo y todos somos conscientes de la importancia de la prensa escrita, la radio, el cine, la televisión, Internet con sus redes sociales, YouTube y muchos otros medios de comunicación.

> Algo que necesita gafas para acceder, que se trata de un mundo virtual creado artificialmente, que lleva consigo la inmersión a través de avatares y que requiere tiempo e implicación, no es algo fácil de utilizar y de difundir en términos comerciales normales

En todos ellos se produce un traspaso de ideas desde la mente del hombre a expresiones comunicables a otros hombres. Las tecnologías y las máquinas son imprescindibles.
Las ideas abstractas de las mentes de los hombres se han transformado, por ejemplo, en grandes poemas que perduran en el papel y en la memoria electrónica de las máquinas. Existiendo siempre, quien sabe, un reduccionismo de la idea original a su plasmación en un soporte físico.

¿Qué pasaría si dichas ideas abstractas se trasmitieran como tales a un medio como la realidad virtual o el metaverso? ¿Qué pasaría si llenamos los avatares, no de palabras o conocimientos formales, sino de ideas, emociones y sentimientos?

El metaverso como la nueva imprenta

Siempre hemos echado de menos la existencia en el mundo espiritual de algo similar a la ciencia, algo que permita el análisis y la demostración, y nosotros mismos hemos hablado de la “espiriciencia”, un proceso que nos facilitara ponernos de acuerdo en materia de ideas y avanzar sin necesariamente naturalizar dicho

mundo. Es decir, sin hacerlo científico.

Quizás el metaverso sea el camino. Es un paso en la transmisión directa de las ideas, las emociones y los sentimientos del hombre.

El metaverso es un paso más en las grandes creaciones del hombre en términos de comunicación

Yo mismo he tenido la ocasión de visionar e inmergirme, con las correspondientes gafas, en realizaciones virtuales que han resultado ser experiencias increíbles.

En cualquier caso, y para no hacer muy largo este discurso, sí que da la impresión de que estamos ante una nueva forma de comunicación similar a lo que fue la imprenta, el cinematógrafo o los discos de vinilo.

Acumularemos y utilizaremos, probablemente, experiencias virtuales hechas por grandes mentes que nos permitirán un acceso más directo a sus ideas y emociones. Es probable que estemos ante algo superior a lo que ha sido la música y otras capacidades de comunicación del hombre. Algo superior, pero similar, a lo que fue la imprenta.
Es, por fin, la posibilidad de una comunicación mente a mente, lo cual lleva consigo grandes posibilidades.

Checa, García F. (2011): «El uso de metaversos en el mundo educativo: Gestionando conocimiento en Second Life», Universidad Politécnica de Valencia. Disponible en: https://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/view/6200
Debernardo, H. (2021): *Más allá de la Transformación Digital*, Edición propia, publicado en Kondle Direct Publishing, México.
Erl, T. y Roger S. (2022): *A Field Guide to Digital Transformation*, Pearson, UK.
Fernández, Y. (2022),: «Qué es el Metaverso, qué posibilidades ofrece y cuándo será real», en Plataforma en Internet Xataka Basics, 16 de mayo. Disponible en: https://www.xataka.com/basics/que-metaverso-que-posibilidades-ofrece-cuando-sera-real#:~:text=El%20Metaverso%20es%20un%20mundo,interactuando%20con%20todos%20sus%20elementos.
Garrido, L. (2022). *El metaverso explicado*. Edición Propia.
Kraufman, D. P. (2022): *La Revolución de Metaverso¸ Comprendiendo con Profundidad el Metaverso y cómo Invertir en Él*, Edición Propia, Libro Electrónico
Martín, B. (2022): *Metaverso. Pioneros en un viaje más allá de la realidad*, Edición Propia, Libre Electrónico.
Márquez, I. V. (2011): «Metaversos y educación: Second Life como plataforma educativa», en ICONO14. Disponible en: https://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/30
Sacolick, I. (2017): *Driving Digital*, AMACOM, New York.
Siebel, T. M. (2019): *Digital Transformation. Survive and Thrive in an era of Mass Extinction,* Rosetta Books, NY.
Turium y Segittur (2022): Informe el metaverso y el alma: viaje al próximo desafío del turismo, Turium, Segittur, presentado el 22 de julio. Disponible en: https://www.segittur.es/sala-de-prensa/notas-de-prensa/informe-el-metaverso-y-el-alma-viaje-al-proximo-desafio-del-turismo/