



El Metaverso: Sustituye la Realidad Natural por una Digital Al Servicio de un Mercado Excluyente

Dr. Roberto Morales Estrella
Profesor Investigador de la
UAEH

08 Noviembre 2021

En 2016 Klaus Schwab, vaticinó: “las innovaciones tecnológicas están llegando a un punto de inflexión en su desarrollo, a medida que se construyen se amplifican mutuamente, en una fusión de tecnologías a través de los mundos físico, digital y biológico” los cambios han sido profundos en las actividades productivas y sociales, pero en nada han contribuido a reducir la desigualdad, la pobreza, las migraciones, el hambre y las guerras, que la sociedad global entera estamos viviendo, complejidad que se ha venido a incrementar con la pandemia del covid.

El mega proyecto de “Metaverso” que lanzó Facebook, se circunscribe en este contexto, ¿pero en qué consiste? Según Mark Zuckerberg es un espacio digital donde las personas, de altos ingresos claro, interactuarán con otros usuarios en tiempo real, por medio de avatares, en un universo creado tecnológicamente en salas de realidad aumentada y realidad virtual, o sea realidad mixta, donde los participantes tendrán la sensación de presencialidad, incluso en conciertos, pudiéndose aplicar también para ejercicios y videojuegos. Zuckerberg mostró ejemplos de lo que él considera será el futuro de la humanidad en su metaverso.

El antecedente de este proyecto de metaverso es la novela de ciencia ficción publicada en 1992 por Neal Stephenson, denominada Snow Crash también conocida como traficante de sueños, es considerada como el gran best-seller ciberpunk de los 90s, haciendo referencia a la infocalipsis, relacionada con el caos y la pérdida de la información en el ciberespacio denominado metaverso; es la historia de Hiroaki Hiro, que en la vida real es un repartidor de pizzas pero un Samurai en el metaverso. Por lo que no es muy original que digamos el metaverso de Zuckerberg, tampoco el futuro que como estrategia de marketing aplica, para atraer a gran número de usuarios.

¿Acaso se puede inventar el futuro por mucha tecnología que se aplique? Claro que no, la incertidumbre siempre será la reina del futuro, nos acercamos al futuro a través de la probabilidad únicamente.

El futuro no se inventa se crea día a día, tanto al corto, mediano como a largo plazo, la planeación es para reducir la vulnerabilidad, no para crear el futuro, por muy atractivo que nos lo presenten. El metaverso como universo virtual del futuro de Zuckerberg es ciencia ficción.

Lo que sí es real es el gran negocio, tan es así que son ya 10 grandes transnacionales tecnológicas que levantaron la mano: Claro Meta (Facebook) ya invirtió 150 mdd; Epic Games, que produce los juegos Fornite y Roblox ya recibió 200 mdd de Sony; NVIDIA fabricante de semiconductores para conectar mundos virtuales; SoftBank que acaba de lanzar SandBox; Tencent empresa china propietaria de la aplicación WeChat; Microsoft con sus avatar Mesh-Teams; Amazon líder en almacenamiento digital; Unity desarrollador de productos 3D; Autodesk desarrollador de infraestructuras virtuales; y Google también participará aunque con cautela.

El metaverso funcionará como ahora el internet, supuesto libre acceso porque pagamos gigas, además de cobrar con nuestra información que luego venden, según Zuckerberg será de beneficio para las sociedades, la economía y el medio ambiente, me pregunto ¿acaso va a reducir la desigualdad y la pobreza? ¿la economía de quién? ¿Cómo contribuirá en la reducción de los efectos del Cambio Climático?

Lo que sí está claro es que para insertarse al metaverso los usuarios requieren de ciertos dispositivos que fábrica la Reality Labs de facebook hoy meta, lentes virtuales Oculus, audífonos VR, Gafas de realidad virtual, visores de realidad aumentada, gafas de sol activadas por voz que desarrolló en colaboración de Ray-Ban y el servicio de Workroom con sus avatares de Teams de Microsoft.

La “Sociedad del Cansancio” de Byung Chul Han, nos muestra el tránsito de una sociedad de la disciplina y obediencia (esclavos, siervos, ciudadanos-obreros) a una sociedad del rendimiento, en ruta paulatina hacia una sociedad del dopaje cerebral, por el paradigma digital, que cada vez se hibrida más con la realidad, viviremos dos mundos en un uno: la realidad virtual vs realidad natural que hemos visto transformarse, el efecto del dopaje cerebral de ésta convergencia de dos mundos convertirá a la humanidad en infómanos.