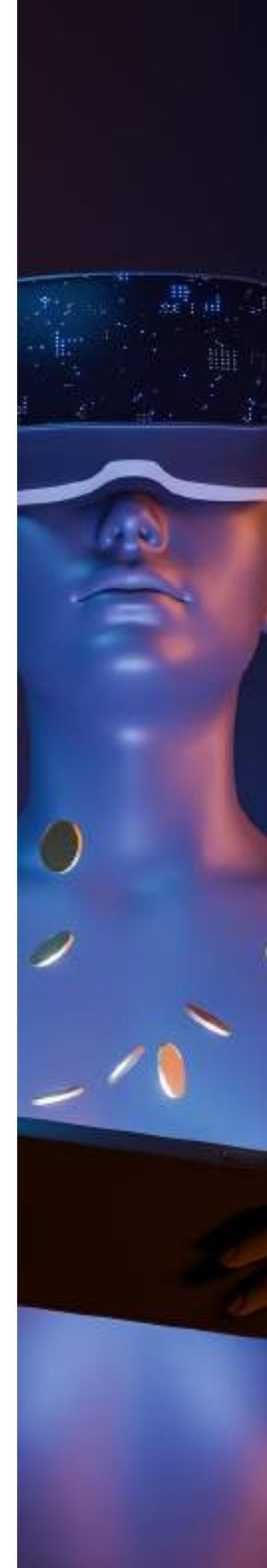


¿LA ECONOMÍA DEL METAVERSO?

Dr. Roberto Morales Estrella
Profesor Investigador de la
UAEH

19 septiembre de 2022



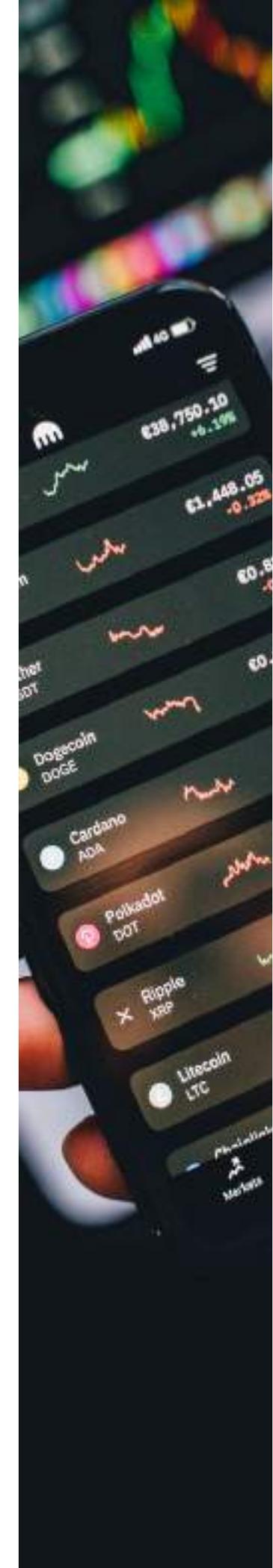
Fue en junio de 1992 cuando se publicó por primera vez la novela de Neal Stephenson denominada Snow Crash, considerada como el gran best-seller de ciencia ficción y del ciberpunk, quien generó el término de “metaverso” donde el protagonista de la novela Hiro se enfrenta al enigma de un virus que provocaría la llamada “infocalipsis”, esto último tiene algo de realidad con la existencia de las fake news.

El 28 de octubre del 2021 la trasnacional Facebook se transforma en Meta, dando paso a una inversión de 10 mil mdd, con la participación de otras grandes empresas tecnológicas, entre las que se encuentran Epic Games, quién aportó 3 mil mdd, al tiempo que anunció su alianza con Lego para crear un metaverso para niños, y claro no faltaron Microsoft, Alphabet-Google, Apple, Roblox, Nvidia, Sony, Unity y Adobe entre otras, para desarrollar el proyecto del llamado “Metaverso” .

Desde entonces el metaverso es un concepto en constante transformación, al grado que ya se le considera una economía, desde la perspectiva de sus apologistas, el “metaverso” ya está transformando la forma de hacer negocios e incluso modificando el comportamiento social de los usuarios, estimándose que su valor de mercado crecerá en 400% hacia el 2030, con 2.5 billones de (Statista 2022) representando el 2.8% del PIB global. Las empresas que están llegando al metaverso son las que le están dando forma hacia la que está transitando.

Esta “nueva economía del metaverso” es una convergencia de vidas físicas y digitales, a través de una gran diversidad de tecnologías entre las que destacan la Realidad Virtual (RV), la Realidad Aumentada (RA), sin faltar la Inteligencia Artificial (AI), el Blockchain, el Multi User Virtual, Mirror World, Gemelos Digitales, el AVATAR, y los Token no Fungibles (NFT).

Según Jerome Pesenti, Vicepresidente de AI Meta, en el metaverso el 100% del tiempo es una experiencia multisensorial en 3D, para ello Meta-Facebook creó una infraestructura tecnológica muy sólida y potente como la computadora más rápida del mundo, la Supercomputadora de Inteligencia Artificial (AI), llamada AI RSC (Research SuperCluster), para entrenar algoritmos con billones de parámetros, superando a la GPT-3 de Open AI de Microsoft y a la Fugaku de Japón, la AI RSC cuenta con una super velocidad para procesar los datos con que cuenta Meta. El entrenamiento que dará a sus algoritmos será de 16 Terabytes (10 a la 12) por segundo, operando a una velocidad de 5 exaflops, (en exflop el prefijo exa- significa un trillón).



Angela Fan informa que los investigadores de AI de Meta crearon el modelo de AI llamado NLLB-200 para una traducción automática de 200 idiomas diferentes, por ejemplo en América Latina ya se incluyen lenguas como aymara, quechua, y el guaraní.

El metaverso está llevando el trabajo virtual a un nuevo nivel, puesto que funcionará como oficina virtual, así como un lugar de capacitación virtual y como un lugar de reunión para los empleados, donde las tecnologías 2D y 3D permitirán más inclusión y favorecerá la productividad, por lo menos en un 13%, el impacto se podrá evidenciar en el acceso a herramientas digitales; la Empresa Alsea ha venido aplicando esta tecnología al 95% de sus empleados. Para la Empresa Vodafone éstas tecnologías, le han sido de utilidad con sus 90 mil empleados, personalizando sus experiencias a través de la interacción digital.

En opinión de Daniel Palacio de Adobe, el metaverso no solo son espacios para la interacción social y la diversión, sino que ya son espacios transaccionales, hay personas que pagan miles de dólares para que su avatar tenga un estilo de vida específico, empresas de la alta costura y moda como Louis Vuitton, Gucci y Balenciaga, se han insertado al mundo metaverso para realizar desfiles de moda y venta de accesorios para avatares.

McDonald 's presentó 10 solicitudes de marca registrada incluida, para un restaurante virtual, Walmart, Samsung, y Pricewaterhouse no se han quedado atrás.

Por lo que se ve, la economía del metaverso es la economía del homo videns, dejando atrás al homo sapiens, el desenlace de una economía de la virtualidad o sea de la irrealidad ¿será más desigualdad hacia una sociedad distópica?