¿Sobre que versa el metaverso?

Por: Enrique Amestoy
Globalizacion, 07 de noviembre 2021
Rebelión

Región: Mundo
Tema: Comunicación, Tecnología

El pasado 28 de octubre desde la cuenta @Meta en Twitter, la empresa de Marck Zuckerberg anunciaba el nuevo nombre de Facebook. "Meta está ayudando a construir el metaverso, un lugar donde jugaremos y nos conectaremos en 3D. Bienvenido al próximo capítulo de conexión social." decía el tuit y luego señalaba que "los nombres de las aplicaciones que creamos (Facebook, Instagram, Messenger y WhatsApp) seguirán siendo los mismos."

El anuncio se produjo en lo que podría definirse como el peor momento de Facebook desde su lanzamiento en 2004: con mas de 2.800 millones de usuarios, está en la mira internacional tras lo que hoy se conoce como «Facebook Papers», documentos internos filtrados a la prensa por la ex funcionaria Frances Haugen sobre deficiencias institucionales de la empresa. También se anunció que Meta borrará los datos de identificación facial de mas de 1.000 millones de usuarios, debido a las "preocupaciones" planteadas por la sociedad en relación al tema. El rebranding ocurre en momentos en que la Comisión Europea procura investigar a Facebook por prácticas anticompetitivas y el pedido del Parlamento Europeo de prohibir el uso de reconocimiento facial en los espacios públicos: los eurodiputados votaron que no se utilice inteligencia artificial ni bases de datos de reconocimiento facial debido a la alta tasa de error que presenta en grupos étcnicos minoritarios, mujeres o ancianos. Asimismo sugieren el uso de software libre (de código abierto) para dar transparencia y trazabilidad a los algoritmos que se utilicen para reconocimiento facial.

En marzo del 2018 en EEUU se estrenaba "Ready Player One" ("Comienza el Juego" para Latinoamerica), película producida y dirigida por Steven Spielberg basada en la novela del mismo nombre del estadounidense Ernest Cline publicada en agosto de 2011. Ambientada en Ohio en el año 2044 con un planeta soblepoblado, fuentes de energía prácticamente agotadas, altísimos precio de los combustibles, enorme depresión económica a nivel global y cortes en el acceso a Internet en las zonas con menores recursos económicos, las personas encuentran como vía de escape el videojuego de realidad virtual "OASIS", presentado el 2 de diciembre de 2025. El creador del mismo y poseedor de una de las mas grandes fortunas, luego de morir dejó un huevo de pascua escondido en OASIS. Quien lo encuentre heredará la fortuna del creador y el control de GSS, la empresa de videojuegos propietaria del mismo. El pasaje de la vida real a la virtual es por momentos imperceptible, al punto de no saber en cual "realidad" se está, la salida de OASIS para conectar, perseguir o persuadir a personas en la vida real, haciendo uso de los millones de metadatos colectados por aplicaciones. Los mismos que permitieron a Cambridge Analitycs incidir en el

triunfo del Brexit, de Trump en EEUU o de Macri en Argentina, pocos años atrás.

Conocida es la euforia con que Zuckerberg habla del metaverso desde hace varios años. Sin embargo si consulta el diccionario en línea de la RAE para buscar la definición, recibirá ésta respuesta: "*Aviso: La palabra* ***metaverso*** *no está en el Diccionario.*" Idéntico resultado encontrará en el diccionario de Cambridge con "metaverse". **¿Un término que aún no tiene definición cuenta con un proyecto en el que Zuckerberg ha manifestado que contratará en la UE a 100.000 empleados?** ¿Acaso Zuckerberg se visualiza como Anorak, nombre en OASIS del creador del juego? El prefijo «meta» significa «más allá», la raíz «verso», una derivación regresiva de «universo», por lo que podemos hablar de un metauniverso o univeso ampliado, basado en la Internet, realidad virtual y todas las herramientas de realidad aumentada (gafas de visión 3D, guantes, trajes y todo tipo de hardware creado o por crearse), que permita ampliar la realidad al punto de no permitirnos discernir con claridad si estamos viviendo en un universo virtual o real, donde podemos generar nuestro avatar tridimensional y ser mujer, hombre, dinosaurio, joven, viejo, vestido y peinado según el antojo de cada quien. Y en la virtualidad hacer que ese avatar, nuestra "yo" digital, interactúe con otros avatares, forme comunidades, trabaje, juegue, se enamore, viva o muera con la seguridad de que con un botón de "reiniciar" se podrá volver a vivir en la piel del avatar o del que se nos antoje. Sin dudas que también existirán en ese "metaverso" las luchas por el control de espacios de poder, millonarios y pobres sumergidos en la mas absoluta misera, pero fuera del "metaverso", en el "mundo real" habrá quienes se enriquezcan gracias a la virtualidad. "*Una de las cosas que realmente me entusiasman para las versiones futuras es el seguimiento ocular y el seguimiento facial, porque si estás realmente entusiasmado con la presencia social, debes asegurarte de que el dispositivo tenga todos los sensores para realmente generar avatares animados y realistas para que puedas comunicarte bien así*", señalaba a principios del 2021 Mark Zuckerberg, propietario además de la empresa OCULUS VR especialista en software y hardware de realidad virtual. No extraña que el resto de los gigantes de la tecnología pretendan jugar la carrera del "metaverso": tal es el caso de Microsoft o Nvidia. Los gigantes tecnológicos serán, no tengo duda, quienes lucharán por los espacios de poder en ese "metaverso" y por el dinero que se genere en el mismo. Ambición de Sorrento, CEO de la firma IOI en OASIS. «*En ese futuro [el del metaverso] podrás teletransportarte instantáneamente como un holograma para estar en la oficina sin tener que desplazarte, en un concierto con amigos o en la sala de tus padres para ponerte al día*«, también escribió Zuckerberg en su cuenta de Facebook.

Historia del Metaverso

Las primeras referencias al término "metaverso" se remontan al año 1992 en la novela de ciencia ficción "Snow Crash" de Neal Stephenson. Algo que sorprende de la novela de Stephenson es que, al momento de escribirla, no había elementos materiales que permitieran dar sustento a la propuesta. El ciberespacio como hoy lo conocemos y donde es posible consolidar la lógica del metaverso, aparece muchos años después. Juegos como "Doom" o "Wolfenstein 3D" introducían mundos 3D en los que podía verse la idea del metaverso propuesta por Stephenson. En 1998 se creó el mundo virtual 3D online «There». Los usuarios son avatares y, además del aspecto social (aún no existía ninguna de las hoy conocidas Redes Sociales Digitales), se pueden comprar bienes y servicios con una moneda virtual que puede ser adquirida con dinero real. También en 1998 se lanza la aplicación de comunidades virtuales «Black Sun Interactive». Sin dudas que "Matrix" en 1999 sea la película mas conocida en el mundo entero, luego de la novela "Snow Crash" en donde vemos muchos de los paradigmas propuestos por el metaverso. Ente el año 2000 y el 2015

aparecieron diversos espacios de realidad virtual que utilizan los conceptos del metaverso. Tal puede ser el caso del "Proyecto Croquet", el juego "World of Warcraft" o "Classcraft": proyecto que pretendía mediante la modalidad del juego, apoyar a estudiantes en su participación en el aula. La implementación mas parecida a la planteada recientemente por Zuckerberg surgió en el año 2003. Se tata del juego "Second Life" en donde la realidad virtual, los mundos 3D y la lógica de interactuar mediante un avatar, siendo residente de un mundo virtual, generar espacios, comprar y vender con monedas virtuales que se obtienen con dinero real, del mundo real y que podía ser accesada desde diferentes visores o programas de interfaz de acceso.

El experto en transformación digital Gabriel Levy Bravo plantea que el mayor impacto del metaverso será en la economía digital, la simulación y las ciudades inteligentes. Entiende que luego de la pandemia las empresas como Google o Meta (Facebook) serán las que liderarán la tecnología de los "metaversos", tanto por su inmenso poderío económico así como por su experiencia en innovación. El mismo Levy Bravo advierte que «*Debe evitarse una concentración en este mercado, pues estos desarrollos deberían servir a toda la humanidad por igual y no exclusivamente a un grupo de Silicon Valley, tal y como ocurrió con otros servicios digitales*«. Puede encontrar los aportes de Levy Bravo en su sitio web www.galevy.com y en particular en el artículo "Metauniversos y el Internet del Futuro". Entiendo que es imprescindible complementar el pensamiento de Levy Bravo diciendo que, además de dinero y avance en investigación y tecnología, lo que Meta y Google tienen es el control de los metadatos de mas de la mitad de los seres humanos que habitamos el planeta. No existe ningún proyecto o empresa que se vislumbre en el mediano plazo como competidora de las GAFAM (Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft) en materia de recopilación de datos de todo tipo, inmensas bases de datos de lo que conocemos como Big Data y los algoritmos de inteligencia artificial (AI) para poder analizarlos.

Desde su cuenta de Twitter el pasado 29 de octubre, Neal Stephenson señaló: "Dado que parece haber una creciente confusión sobre esto: no tengo nada que ver con nada de lo que FB esté haciendo para involucrar al Metaverso, aparte del hecho obvio de que están usando un término que acuñé en Snow Crash. No ha habido ninguna comunicación entre FB y yo y ninguna relación comercial.". Comentario que no pasó inadvertido pero que va en la línea de pensamiento contraria a las mega corporaciones y sin dudas antisistémico, planteado en los libros de Stephenson.

Negocio multimillonario

Según Bloomber, que recientemente publicó la lista 2021 de los siete mas ricos del mundo y coloca a Zuckerberg en el 7º lugar con una fortuna de 122.000 millones de dólares, el metaverso podría suponer un negocio de 800.000 millones de dólares en el año 2024. La firma de Zuckerberg, quien en entrevista con The Verge afirmó que en los próximos cinco años pasarán de ser una empresa de redes sociales a una empresa metaversa, luego del cambio de nombre ha presentado proyectos que dejan ver que no son solo declaraciones o intenciones de deseo de su CEO. "Horizon Workrooms" se presentó como una plataforma de teletrabajo, basada en realidad virtual. Pensado para ser utilizado con gafas de la Oculus, también de Zuckerberg y se ha dicho que propone recrear mucho de los aspectos de una oficina real: reuniones, documentos digitales dejados sobre la mesa o escritorios virtuales.

Nvidia, empresa dedicada all desarrollo de unidades de proceso gráfico (GPU's o mas conocidas como placas o aceleradoras de video) y tecnologías de circuitos integrados para computadoras y dispositivos móviles, anunció en abril su intención de crear una réplica del

mundo virtual para hacer testing de distintas herramientas y dispositivos mediante “gemelos digitales” antes de construirlos en el mundo real. Ya han acordado con la firma BMW para crear una copia digital de la fabrica alemana de BMW en Regensburg.

En su presentación de balances fiscales del 2020 Facebook declaró una invesión cercana a los 18.500 millones de dólares en investigación y desarrollo (I+D) y que la mayor parte fue destinada a sus divisiones de realidad virtual y realidad aumentada, los pilares de todo lo relacionado con el metaverso. En el mismo año Amazon declaró haber invertido en I+D en proyectos de inteligencia artificial, machine learning y visión artificial, la suma de 43.000 millones de dólares, en tanto Alphabet (Google) declaró gasto en inteligencia artificial por la suma de 27.500 millones de dólares. Lo que quizá genera asombro es el porcentaje desembolsado en I+D en relación a sus ingresos: en el caso de Amazon superó el 11%, mientras que para Alphabet significó una cifra en el entorno del 15%. En el caso de Huawei la inversión fue del 14% y para Microsoft el 13%. Sin embargo impacta el porcentaje destiando por Facebook: la firma declaró haber invirtido el 21% de la facturación del 2020. Mas información puede ser consultada en el artículo “Which Companies Spend the Most in Research and Development (R&D)?” publicado por Nasqad en junio de 2021.

La propuesta de Zuckerberg no es nueva y es, como decíamos, un reflejo de la película “Ready Player One”. Es posible que estemos ante un punto de inflexión en la revolución digital, la realidad virtual y la realidad aumentada. Sin dudas son varios los que intentarán pegar primero, quizá haya sido Meta quien nos advierta de ese futuro inminente. Recomiendo leer a la periodista de “The New York Times” Kara Swisher, particularmente crítica de la forma de operar de las empresas del Silicon Valley y quien desde 2010 ha hecho entrevistas a Zuckerberg. En particular el artículo “The Problem is Him” del 27 de octubre de este año, en donde dice cosas como “No tiene educación [Zuckerberg] suficiente para el trabajo que tiene porque no es solo un tecnólogo; él es un ingeniero social. Y uno muy poderoso sin responsabilidad”. Un “mono con escopeta”, propietario de una de las bases de datos mas grandes del mundo, con dinero y tecnología para usarla.

Enrique Amestoy

La fuente original de este artículo es Rebelión
Derechos de autor © Enrique Amestoy, Rebelión, 2021

Comentario sobre artículos de Globalización en nuestra página de Facebook
Conviértase en miembro de Globalización

Artículos de: **Enrique Amestoy**

Disclaimer: The contents of this article are of sole responsibility of the author(s). The Centre for Research on Globalization will not be responsible for any inaccurate or incorrect statement in this article. The Center of Research on Globalization grants permission to cross-post original Global Research articles on community internet sites as long as the text & title are not modified. The source and the author's copyright must be displayed. For publication of Global Research articles in print or other forms including commercial internet sites, contact: publications@globalresearch.ca

www.globalresearch.ca contains copyrighted material the use of which has not always been specifically authorized by the copyright owner. We are making such material available to our readers under the provisions of "fair use" in an effort to advance a better understanding of political, economic and social issues. The material on this site is distributed without profit to those who have expressed a prior interest in receiving it for research and educational purposes. If you wish to use copyrighted material for purposes other than "fair use" you must request permission from the copyright owner.