

METAVERSO

El estricto enfoque de aprendizaje tradicional está dando lugar a nuevas tecnologías. No podemos decir que un enfoque de aprendizaje combinado es siempre mejor que el tradicional. Lo que sí podemos hacer, sin embargo, es prometer ofrecer lo mejor de ambos mundos.

Hay muchos pros y contras e incluso la mayoría de las instituciones más tradicionales están adoptándolo.

Nuevos paradigmas han surgido y adaptados otros obligados hasta por las circunstancias. Por ejemplo en estos tiempos de pandemia del covid 19 se fortaleció el Sistema Multimodal de Educación permitiendo la formación de comunidades de aprendizaje, donde se acelera la capacidad de involucrar a la comunidad universitaria en la producción, distribución y uso del conocimiento.

Otros paradigmas se están creando y muchos ya están trabajando en crear nuevos toda vez que el uso de la tecnología 3D en juegos despertó la creatividad en otros para la búsqueda de concretar el Metaverso y hacer que la educación a distancia del siglo XXI experimente un ambiente innovador, donde cada usuario estará impulsado por la realidad aumentada en un espacio 3D en línea conectándolos con todos los aspectos de la vida. Por ello es en esta monografía se esbozará las generalidades del Metaverso, su orígenes y otros aspectos relevantes.

El concepto de metaverso llamado tal cual se popularizó en la novela de ciencia ficción Snow Crash, de Neal Stephenson, publicada en 1992, aunque en Neuromante (1984) de William Gibson, ya se usaban ideas similares.

En la novela de Stephenson el metaverso era efectivamente un mundo virtual con sus propias normas, y donde sus usuarios cambiaban en gran medida su imagen. Desde entonces no hemos dejado de serlo, siendo un punto argumental muy utilizado en muchas obras recientes de ciencia ficción, como las películas de Matrix y la novela y película Ready Player One.

La tecnología actual aún no es lo suficientemente buena como para crear mundos virtuales realistas. A pesar de las propuestas de dispositivos como las Oculus de Meta o las Hololens, hasta ahora estos metaversos han estado muy marcados por los dispositivos de acceso. Desde los primeros ordenadores que permitían acceder a juegos MUD, hasta las propias gafas de VR actuales, que viendo a alguien usarlas desde fuera se convierten en un mejor espectáculo casi que el propio metaverso.

Quizá, el acercamiento más genuino a algo similar a lo que propone Facebook haya sido Second Life. A pesar de seguir (sorpresa) activo, esta mezcla entre comunidad y juego ideado por Philip Rosedale en 2003 bajo su empresa Linden Lab se convirtió en un fenómeno. Efervescente pero un fenómeno.

Como una especie de Sims en línea (en la época), pero con la capacidad de que podrías ponerte una cola de cocodrilo si querías, empresas de tecnología y moda abrieron sus tiendas en la plataforma, programas de tv también crearon sus versiones paralelas y, en cierto modo, se veía como el futuro.

Hasta que llegó el iPhone, el auge del smartphone, y se vio que el futuro de internet se extendería más allá de los ordenadores.

En la primera mitad de 2011, la empresa informó de que una media de alrededor de 1 millón de usuarios se conectaba cada mes. Durante ese mismo periodo, Facebook tuvo ya un promedio de 500 millones de inicios de sesión al mes.

Es un mundo paralelo y virtual donde podremos ser quienes realmente queremos ser; se podrá aprobar cualquier tipo de experiencia.

Los líderes tecnológicos, con Mark Zuckerberg a la cabeza, apuntan a un mundo paralelo y virtual donde podremos ser quienes realmente queremos ser y sin barreras físicas para probar cualquier tipo de experiencia. Eso sí, habrá que pasar por caja.

Las gafas de realidad virtual quieren convertirse en la puerta de entrada a un nuevo mundo. Más allá de divertirnos con ellas en simples jueguecitos o de vivir experiencias aisladas, muchos ven en este dispositivo la posibilidad de trasladarnos a otro universo paralelo.

En concreto, al metaverso. La palabreja resulta de unir meta y universo y viene a significar más allá del universo. Varios líderes tecnológicos, con el creador de Facebook, Mark Zuckerberg, a la cabeza, están dando pasos para que 'pronto' podamos trasladarnos a ese otro universo virtual. De hecho, Zuckerberg ya va diciendo que su empresa es "una empresa metaversa". No sabemos aún si a prueba de apagones o desconexiones de servidores.

Para aclararnos, se trataría de replicar este mundo de una forma virtual. Todos tendríamos una suerte de avatar con el que viviríamos cualquier tipo de experiencias también virtuales, claro. A muchos, esto del metaverso les recordará a Second Life. "Aquello hizo mucho ruido y sirvió de telonero. No cuajó porque la gente no estaba preparada. Creo que ahora tampoco lo está. Sí que

es cierto que hay muchos avances en ese sentido y que hay gente muy dispuesta a meterse de lleno en su avatar, pero no al nivel que implica el metaverso". Así lo ve Juan Quintanilla, CEO de Syntonize.

La mejor imagen para explicar el fenómeno del que estamos hablando la encontramos en la película de 2018 de Steven Spielberg 'Ready: player one'. Sus protagonistas viven en un escenario bastante apocalíptico. De hecho, residen en una suerte de chabolas y no prestan demasiada atención al mundo físico, que cada vez está más deteriorado. Prefieren evadirse con unas gafas de realidad virtual e introducirse en un traje repleto de sensores. Así, pasan la mayor parte del tiempo desarrollando todo tipo de actividades y disfrutando de los poderes de los que no gozan en la vida real. Confiamos en que no lleguemos a esa situación de abandono del mundo real, para cuando tengamos que volver a él.

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=cHiYAhO8rnU>

Dra. Lisbeth Margarita Fuenmayor.

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=cHiYAhO8rnU>

El concepto de metaverso llamado tal cual se popularizó en la novela de ciencia ficción *Snow Crash*, de Neal Stephenson, publicada en 1992, aunque en *Neuromante* (1984) de William Gibson, ya se usaban ideas similares.

En la novela de Stephenson el metaverso era efectivamente un mundo virtual con sus propias normas, y donde sus usuarios cambiaban en gran medida su imagen. Desde entonces no hemos dejado de serlo, siendo un punto argumental muy utilizado en muchas obras recientes de ciencia ficción, como las películas de *Matrix* y la novela y película *Ready Player One*.

La tecnología actual aún no es lo suficientemente buena como para crear mundos virtuales realistas. A pesar de las propuestas de dispositivos como las Oculus de Meta o las Hololens, hasta ahora estos metaversos han estado muy marcados por los dispositivos de acceso. Desde los primeros ordenadores que permitían acceder a juegos MUD, hasta las propias gafas de VR actuales, que viendo a alguien usarlas desde fuera se convierten en un mejor espectáculo casi que el propio metaverso.

Quizá, el acercamiento más genuino a algo similar a lo que propone Facebook haya sido *Second Life*. A pesar de seguir (sorpresa) activo, esta mezcla entre comunidad y juego ideado por Philip Rosedale en 2003 bajo su empresa Linden Lab se convirtió en un fenómeno. Efervescente pero un fenómeno.

Como una especie de Sims en línea (en la época), pero con la capacidad de que podrías ponerte una cola de cocodrilo si querías, empresas de tecnología y moda abrieron sus tiendas en la plataforma, programas de tv también crearon sus versiones paralelas y, en cierto modo, se veía como el futuro.

Hasta que llegó el iPhone, el auge del smartphone, y se vio que el futuro de internet se extendería más allá de los ordenadores.

En la primera mitad de 2011, la empresa informó de que una media de alrededor de 1 millón de usuarios se conectaba cada mes. Durante ese mismo periodo, Facebook tuvo ya un promedio de 500 millones de inicios de sesión al mes.

Es un mundo paralelo y virtual donde podremos ser quienes realmente queremos ser; se podrá aprobar cualquier tipo de experiencia.

Los líderes tecnológicos, con Mark Zuckerberg a la cabeza, apuntan a un mundo paralelo y virtual donde podremos ser quienes realmente queremos ser y sin barreras físicas para probar cualquier tipo de experiencia. Eso sí, habrá que pasar por caja.

Las gafas de realidad virtual quieren convertirse en la puerta de entrada a un nuevo mundo. Más allá de divertirnos con ellas en simples juegucitos o de vivir experiencias aisladas, muchos ven en este dispositivo la posibilidad de trasladarnos a otro universo paralelo.

En concreto, al metaverso. La palabreja resulta de unir meta y universo y viene a significar más allá del universo. Varios líderes tecnológicos, con el creador de Facebook, Mark Zuckerberg, a la cabeza, están dando pasos para que 'pronto' podamos trasladarnos a ese otro universo virtual. De hecho, Zuckerberg ya va diciendo que su empresa es "una empresa metaversa". No sabemos aún si a prueba de apagones o desconexiones de servidores.

Para aclararnos, se trataría de replicar este mundo de una forma virtual. Todos tendríamos una suerte de avatar con el que viviríamos cualquier tipo de experiencias también virtuales, claro. A muchos, esto del metaverso les recordará a Second Life. "Aquello hizo mucho ruido y sirvió de telonero. No cuajó porque la gente no estaba preparada. Creo que ahora tampoco lo está. Sí que es cierto que hay muchos avances en ese sentido y que hay gente muy dispuesta a meterse de lleno en su avatar, pero no al nivel que implica el metaverso". Así lo ve Juan Quintanilla, CEO de Syntonize.

La mejor imagen para explicar el fenómeno del que estamos hablando la encontramos en la película de 2018 de Steven Spielberg 'Ready: player one'. Sus protagonistas viven en un escenario bastante apocalíptico. De hecho, residen en una suerte de chabolas y no prestan demasiada atención al mundo físico, que cada vez está más deteriorado. Prefieren evadirse con unas gafas de realidad virtual e introducirse en un traje repleto de sensores. Así, pasan la mayor parte del tiempo desarrollando todo tipo de actividades y disfrutando de los poderes de los que no gozan en la vida real. Confiamos en que no lleguemos a esa situación de abandono del mundo real, para cuando tengamos que volver a él.