

El Metaverso: Nada nuevo en el horizonte

Publicado el [El Informático](#) - 9 de noviembre de 2021 -



Durante los últimos días te habrás hartado de leer noticias sobre éste supuesto “metaverso” y el cambio de nombre de Facebook a “Meta”. Durante los próximos meses leerás mucha información sobre éste producto, dada la magnitud de la empresa. Muchos artículos hablarán del “metaverso” como un producto con mucho futuro, y otros... no tanto. Pero probablemente no sepas aún de lo que trata el supuesto “metaverso” ni de qué es lo que están tramando con éstos cambios.

Como de costumbre con ésta compañía (y similares), todo tiene un lado muy oscuro.

¿Qué es el metaverso?

El “metaverso” que pretende crear “Meta” (antes llamada Facebook) no es más que un mundo virtual con el que podrás interactuar con un equipo de realidad virtual. Suponemos que con las gafas de RV de la propia compañía. Aún no se han dado muchos más detalles pero por lo que dejan entrever, lo que pretenden es “reemplazar” facebook por un “mundo virtual”. Ni más, ni menos.

El acceso al mismo será “gratuito”. Pero como de costumbre lo de “gratuito” tiene un pero y es que **el producto lo serás tú**. La idea es la de financiarse mediante la venta de artículos cosméticos que podrás usar con tu avatar (ropa y accesorios para personalizar tu avatar), pero todo el mundo asume que dentro de éste “mundo” habrá publicidad, patrocinios, y por supuesto mucha recolección de datos

personales para después venderlos a terceros como ya es costumbre en Facebook.

¿Por qué éste cambio?

Como ya todo el mundo sabe y como ya he mencionado en varios artículos, Facebook ha sido objeto de controversia a lo largo de sus años y **los últimos escándalos en los que se ha visto envuelta la compañía** probablemente han empujado a Zuckerberg a cambiar su nombre y su producto “estrella” en un vago intento de limpiar su reputación. Porque si no se llama Facebook entonces no es Facebook, ¿verdad?

Pero naturalmente que no es el único motivo. Porque al final lo que mantiene a flote a éstas corporaciones no es sólo su volumen de ventas. Lo que les importa a éstas corporaciones más que las ventas es **el número de inversores y su capital**. La creación de éste nuevo producto llamado “Meta” va a incitar a los inversores a comprar y retener acciones de la compañía, ya que en muchos medios lo venden como si fuera el futuro.

No es ninguna broma, **AMD ya ha visto como sus acciones subían tras un acuerdo con Meta para suministrarles semiconductores durante los próximos años**, asumimos que se usarán para los nuevos dispositivos que vendan para usarlos en el Metaverso además de todas las infraestructuras.

¿Es realmente el futuro?

Es difícil predecir lo que va a pasar de aquí en adelante. Personalmente y en mi opinión, **no lo considero el futuro**. Una cosa está clara, y es que Meta va a poner mucho dinero en juego para intentar forzar que el Metaverso se convierta en un producto de éxito. Estoy seguro (aunque todo es especulación) de que tras el lanzamiento habrá eventos exclusivos en Meta para incitar a la gente a que use éste producto. Conciertos virtuales, juegos y sorteos, compañías a las que pagarán para que realicen actividades de interés dentro del Metaverso, etc. Vais a escuchar hablar mucho de éste producto, para lo bueno y para lo malo.

Lo que yo pienso es que **la gente no está tan interesada en la realidad virtual** como se cree. La realidad virtual no es para todo el mundo. Los dispositivos que se usan en realidad virtual no son muy ergonómicos, causan problemas de visión, causan mareos a muchas personas si lo usan durante mucho tiempo, son difíciles de usar si necesitas gafas y lo que es peor, **en general, son muy caros**. Además los equipos más avanzados requieren de mucho espacio para poder capturar el movimiento del cuerpo (y poder moverte tú, por supuesto). Lo cuál no es una opción para muchas personas que a día de hoy viven en espacios pequeños por no poder permitirse una casa en condiciones.

Si es cierto que a lo largo de los años se han mejorado un poco éstos equipos, pero

no creo que Meta vaya a innovar lo suficiente en éste ámbito como para hacerlos más asequibles a la población general como supongo que pretenden. Pero como ya digo, ya veremos.

No es nada nuevo que no se haya intentado en el pasado

A todo ésto se le suma otro factor que lo hace poco interesante, y es que **en realidad la idea del “metaverso” no es nueva**. Lo que Meta pretende hacer ahora es algo que llevamos décadas intentando implementar de alguna manera. Casi tres décadas, para ser exactos.

A las personas más veteranas de internet seguro que les suena el término **VRML**. Este término hace referencia a un lenguaje llamado “Virtual Reality Markup Language”, que se desarrolló a mediados de los años 90 (circa 1995), y que como su nombre indica **es un lenguaje orientado a la creación de mundos de realidad virtual**.

Gracias a ésta tecnología se crearon servicios de realidad virtual tales como **Worlds Chat**, desarrollado en 1995, y que a día de hoy **aún sigue activo**. En aquél entonces no se usaban términos comerciales como “metaverso” sino otros términos como el “*ciberespacio*”, y aunque no había dispositivos de RV como los que tenemos ahora, si que disponían en aquel entonces de características similares a las que se describen en el Metaverso. Con la posibilidad de usar avatares personalizables (tanto en 2D como en 3D) como la de poder explorar e interactuar con un mundo virtual y con la gente y elementos de ese mundo, además de poder crear y alojar tus propios mundos sin coste adicional (aparte del alojamiento).



Captura de pantalla de Worlds.com en 2021

Tras Worlds Chat, otros productos le siguieron. A muchos os sonará seguro **Second Life**, o productos similares como **IMVU**, o incluso **Playstation Home**. Todos éstos servicios ofrecían características similares, pero con algunas modernidades.

Pero el producto de realidad virtual más moderno y más cercano a lo que será el “metaverso” es **VR Chat**. Un producto muy similar a lo que fue Worlds Chat, pero totalmente en 3D y orientado a la realidad virtual, con la posibilidad de crear tus propios mundos y avatares mediante un SDK, además de poder personalizar el tuyo propio.



Captura de pantalla de VRChat, fuente: [Steam Community](#)

Y aquí es donde reside el principal escollo para Meta: **ya existen múltiples “metaversos”**. Puede que Meta le dé bombo y platillo a su propio “metaverso”, puede que reúnan a celebrities dentro del mismo, puede que añadan funciones de “realidad aumentada” dentro de ese “metaverso”, pero en la práctica, ¿Qué puede hacer Meta para mejorar lo que ya hay?

Una de las características de Meta es precisamente la de personalizar tu avatar mediante pagos, pero en VR Chat ésto lo puedes hacer **gratis**. Los mundos que existan en Meta pueden ser personalizables, pero en VR Chat puedes construir los tuyos propios. Y lo que es mejor, puedes jugar a VRChat sin un dispositivo de RV, aunque tenerlo es muy recomendable para una mejor experiencia. Tampoco es necesario que tu dispositivo de RV sea de una determinada marca, puedes usar el que quieras.

Por éste motivo, no le veo futuro a Meta. No hay innovación, no veo nada que supere a otros productos similares que ya existen en el mercado, ni tampoco veo nada que incite a la gente a usar éste nuevo producto. **Es todo humo**. Un intento en vano de limpiar la reputación de una empresa e incentivar a los inversores a meter dinero en ella.



Estafas telefónicas: ¡No caigas en la trampa!

Buscar ...



Entradas Recientes

- [El Metaverso: Nada nuevo en el horizonte](#)
- [Estafas telefónicas: ¡No caigas en la trampa!](#)
- [Jueves de buenas noticias](#)
- [Facebook, una vez más, en problemas. Y es su propia culpa.](#)
- [Si usas Twitch, cambia tu contraseña de inmediato](#)
- [Diferencias entre Internet y La Web. ¿Qué es cada uno?](#)

Categorías

[Actualidad](#)[Android](#)[Básicos](#)[Ciberseguridad](#)[Criptografía](#)[Emulación / Virtualización](#)[FOSS](#)[Hacking](#)[Informática](#)[Internet](#)[Juegos](#)[Opinion](#)[Otros](#)[Personal](#)[Privacidad](#)[Programación](#)[Tecnología](#)[Time Machine](#)[Tutoriales](#)

RSS

[Subscribirse al feed RSS](#)

[Inicio](#)[Catálogo](#)[Tutoriales](#)[Política de privacidad](#)

Política de Cookies
Acerca de mi
Acerca de ElInformati.co