



REVISTA DE DIFUSIÓN ACADÉMICA
ISSN 2718-6318
Año III | Número 9 | Marzo 2022

Metaverso. Lo que queda del mañana

Federico Fernández De Francesco ¹

federico@quarksalchemist.com

¹ Profesor de la Licenciatura en Administración de Negocios de la Universidad de San Isidro y docente UBA. COO Quarks Alchemist. Strategic Advisor MetaGameHub.

Realidades Virtuales

Para el filósofo griego Aristóteles, la realidad se encuentra en el mundo de las experiencias sensibles, aquello que vemos, a lo que tenemos acceso mediante el tacto, lo que vivimos. Pero ¿qué sucede si, mediante el avance de la tecnología, el ser humano construye nuevas realidades virtuales? ¿es posible la convivencia de ambas realidades? ¿Son acaso derivaciones de la realidad como la planteaba Aristóteles? ¿Es esta experiencia un juego sensorial que nos lleva a una trampa de percepciones?

Estas preguntas filosóficas que simplemente planteo nos abren espacio para la explicación del concepto de Metaverso, los mundos virtuales inmersivos creados por computadoras o técnicamente por códigos que en su esencia son bits.

Metaverso viene de una novela *cyberpunk* “*Snowcrash*”² de principios de los años noventa del escritor y futurista Neal Stephenson. Hago la aclaración sobre la experiencia inmersiva para distinguir lo que comúnmente se conoce como realidad aumentada, donde a través de un dispositivo se aplican capas de virtualidad a la realidad circundante. En cambio, cuando la inmersión es total, podemos hablar de realidad virtual o metaverso.

En los últimos años, gracias al avance tecnológico, a la velocidad de procesamiento, placas de video y desarrollos de *gadgets* de realidad virtual como el *Oculus Quest 2*³, el ser humano puede vivir en mundos creados artificialmente para interactuar de infinitas formas a través de nuestros avatares virtuales. En la actualidad ya se encuentran desarrollos como *Decentraland*⁴ (\$Mana) o *The Sandbox*⁵ (\$Sand), donde podemos recorrer el mundo virtual, realizar compras, poseer terrenos, escuchar conciertos o jugar con láser sin movernos del living.

A su vez, con el desarrollo en la tecnología *Blockchain* hemos visto el surgimiento de empresas o proyectos descentralizados (DAOs) que permiten gestionar,

² Stephenson, N. (1993). “*Snowcrash*”. Bantam Books, New York.

³ www.oculus.com

⁴ decentraland.org

⁵ www.thesandbox.game

desarrollar y auditar acciones que la propia comunidad se ha propuesto como objetivos.

En la combinación de ambas tecnologías nos encontramos ante la creación de mundos virtuales donde la comunidad rige las normas y reglas generando economías cerradas. Como toda economía moderna, se centran en una moneda que sirve como elemento de intercambio entre los usuarios y NFTs o tokens no fungibles como adicionales de pertenencia específica.

Estos NFT cuentan con la posibilidad de crear elementos únicos como Identidad, obras de arte, ropas, títulos de terrenos o simplemente entradas o carnets de membresía.

Del *Gaming* a la creación de mundos

Estos mundos virtuales tienen sus orígenes técnicos en los videojuegos que fuimos creando a lo largo de los años. Desde aquellos juegos como el *tetrix*, las experiencias de guerra como el juego *Call of Duty* hasta, incluso, los partidos de fútbol a través del FIFA. Cada año fueron evolucionando a la par de la capacidad de hardware y hoy nos cuesta distinguir un avatar del jugador Lionel Messi o las imágenes de la invasión en Normandía cuando pasamos por un televisor o monitor de una Pc *gamer*. A su vez, podemos interactuar con otros usuarios a través del *headseat* y contarnos nuestras estrategias o simplemente discutir si el arbitro del juego cobró bien o mal la jugada. También podemos realizar mejoras en los personajes o avatares comprándole ropa, espadas o infinitos accesorios a través de nuestra tarjeta de crédito o token del juego para mejorar su aspecto o nivel de batalla.

Estos personajes de videojuegos son el primer esbozo real de nuestro avatar actual. Esta caracterización en principio para juegos, comienza a realizarse para nuestras redes sociales y promete ser el nuevo artículo de moda de los mundos virtuales. Acaso sólo el hombre invisible no necesita un avatar, todos nosotros necesitamos una representación gráfica de cómo queremos que “nos vean” en el mundo virtual.

El famoso juego *The Sims* hacia fines de los '90 y luego el *Second Life* ya entrados en el nuevo milenio son manifestaciones tempranas de estos nuevos mundos. El primero nos permitía crear familias, interacciones con otros “humanos” en un mundo predefinido. El segundo ya daba rienda suelta para crear nuestro mundo adentro del juego. Incluso vimos las primeras transacciones de dinero por accesorios, castillos o “pedazos de tierra” construidos en el metamundo. Hoy, por dar un ejemplo, me encuentro trabajando para una DAO llamada *Metagame Hub*⁶ (\$MGH), donde valúan las parcelas de tierra de mundos virtuales, mejorando el mercado virtual de tierras a través de algoritmos y haciendo disponible los precios en las nuevas inmobiliarias del siglo nuevo como por ejemplo la plataforma online *OpenSea*⁷.

¿Distintas realidades?

Hoy existen distintos proyectos destinados a mundos virtuales como se menciona párrafos arriba. Pero Decentraland y The SandBox, se encuentran a la vanguardia. Resumir todo lo que podremos realizar en estos mundos es imposible porque sólo se encuentra limitado por la imaginación, pero podemos acercarnos a lo que hoy sucede.

A través de *wereables* como cascos y joysticks que rondan los 300 dólares estamos en condiciones de realizar inmersiones en “estos mundos” donde: tenemos nuestro avatar, establecemos relaciones con otros, poseemos tierras para utilizar o alquilar, generamos comercio de bienes o servicios, interpretamos nuestros gestos y movimientos o simplemente vemos anuncios de ropa o cine.

Marcas como Adidas, Gap y Zara se encuentran en desarrollo para vestir a nuestros personajes. Esto nos va a permitir comprarnos zapatillas o ropa de manera presencial o virtual. Imaginemos acceder a nuestro mundo virtual, con nuestro personaje, el que nos representa en ese mundo, caminar hacia el local de Adidas, ingresar y comprarnos la remera que deseamos, la cual la recibiremos por correo en nuestra casa “real” pero ya nuestro avatar sale del local virtual con

⁶ metagamehub.io

⁷ opensea.io

la remera. He escrito este párrafo en ambos sentidos, para dimensionar las capacidades de interacción que tenemos entre lo virtual y lo físico.

Así como existen diversas *blockchains*, existen diversos metamundos. Durante fines del 2020 hemos aprendido a utilizar distintos bridges o puentes para pasar *tokens* de red *ethereum* a solana, o de *Bsc* a *Bitcoin*. Aun hoy desconocemos como se podrán integrar o converger estos mundos virtuales. Es un desafío técnico pasar mi avatar del mundo X al mundo Y con todas sus funcionalidades y experiencia. Por estos motivos, estamos empezando a vivir una guerra comercial y filosófica entres las distintas opciones de mundos virtuales, sobre todo con el anuncio sobre la creación de Meta, ex Facebook.

Último salvavidas de Facebook

Si hay algo que distingue a Mark Zuckerberg aparte de su habilidad para desarrollar negocios es la importancia del *timing* o “*momentum*”. Luego de 3 años de polémica en Facebook que empezaron con *Cambridge Analytica* y los posteos de Donald Trump, la red social Facebook se encuentra en una meseta peligrosa en cuanto a usabilidad y prestación de servicios respecto a Twitter y otros competidores. Sin embargo, Facebook ha realizado una compra estratégica años atrás: *Oculus Company*. Empresa dedicada al hardware y wearables para mejorar la experiencia en la realidad virtual. Con los avances en sus productos recientemente mejorados y la aparición de metaversos en *Blockchain*, Zuckerberg rápidamente anuncia Meta: el cambio de nombre de su compañía y el norte de todos sus productos, crear un mundo virtual bajo el paraguas de sus empresas.

Y ahora todos nuestros datos virtuales continuaran en los servidores de un gigante tecnológico a medida que vayan creando sus mundos (Apple, Google, etc). Se antepondrán visiones antagónicas respecto al manejo de estos mundos entre centralizados y descentralizados. Entre democracia, anarquía o tiranía. Capaz me falta alguna forma de gobierno que inventemos en los próximos años.

Descentralización y DAOS

Vitalik Buterin, creador de la red Ethereum en una entrevista nos revela que se lo ocurre la idea de crear una red totalmente descentralizada luego de tener una mala experiencia con su Avatar en un juego (*Warcraft*). En otras palabras, quería crear un entorno donde no haya una empresa o persona capaz de inferir en las acciones o transacciones privadas de manera no autorizada. Por eso desarrolla Ethereum en 2015 como una súper computadora descentralizada regida por las normas de la comunidad. A través de estos mecanismos criptográficos, Ethereum ha permitido la creación de los contratos inteligentes o *Smart Contracts*.

Después de casi 7 años de vida de la red *Ethereum*, donde se ha mejorado su protocolo en conjunto con otras *blockchain* y regulaciones específicas, comenzamos a vislumbrar las nuevas formas de organización que se encuentran en esta tribu: las DAO.

Definidas como Organizaciones Autónomas Descentralizadas, a través de un *token* de gobernanza, definen el norte de su organización a través de sistemas de votación. Ya sea para emplear recursos o para manejar el tesoro de la agrupación o simplemente votar por un cambio de estrategia comercial.

En un mundo donde los conceptos de privacidad y libertad financiera vuelven con una renovada y recargada fuerza empujada por las nuevas generaciones, vemos choques culturales contra viejas instituciones centralizadas como las grandes corporaciones o bancos centrales.

El mundo del mañana

Hacia finales del 2021, la mayoría de los emprendimientos de *metaverse*, Defi y otras *startups* tecnológicas comenzaron sus operaciones bajo el esquema de DAO. Rápidamente, algunas jurisdicciones se encuentran adaptando los protocolos legales para albergar como entidad jurídica a todos los integrantes. Y, por si fuera poco, con su creación autónoma de moneda de intercambio dentro del entorno.

Si el sueño de muchos era la creación de un estado y una moneda, Hoy es posible en unos simples pasos, puede faltar, aún el espacio, el lema o misión y la comunidad, pero su creación es visualmente posible. También es posible en estos mundos virtuales post pandémicos donde el twitter, Instagram, Discord y otras herramientas, permiten comunicarnos y acercarnos para generar la empatía de grupo de diversas formas.

Tal vez, lo mas difícil hoy sea la misión o elemento fundacional de la nueva tribu. Todavía en ese aspecto, nos encontramos como las primeras ciudades estado del siglo XVI. Nos faltan batallas e instituciones para mejorar.