

METAVERSO > | TRIBUNA i

El metaverso abre nuevas oportunidades para América Latina

El presidente de Asuntos Globales de Meta, la compañía dueña de Facebook, defiende la creación de su nueva tecnología como “una evolución natural de internet” en la que los países latinoamericanos son un “semillero de talento creativo”

NICK CLEGG

06 JUN 2022 - 06:15 EDT





Una mujer utiliza unos lentes de realidad virtual.

Cuando Facebook [cambió su nombre a Meta el año pasado](#), muchos recibieron esta visión de una nueva era de tecnologías inmersivas integradas, llamadas “el metaverso”, con escepticismo. Es entendible. El escepticismo es una reacción natural a algo que parece sacado de una película de ciencia ficción. Pero las tecnologías emergentes que sientan las bases para el metaverso no son tan exageradas como pueden sonar y tendrán aplicaciones reales en la industria, la educación, la salud y el comercio, entre otras actividades.

Muchas personas asumen que el metaverso se remite a la realidad virtual (RV), donde nos colocamos un visor para salir del mundo físico que nos rodea y transportarnos a un nuevo espacio. Pero la RV es solo una parte del espectro. En realidad, comprende desde el uso de avatares, o el acceso al metaverso desde un

mezclan entornos físicos y virtuales.

El metaverso no es un producto único como Facebook o Instagram, ni tampoco es un sistema operativo como Microsoft Windows, o un dispositivo como el iPhone de Apple. Al igual que internet, [el metaverso será un conjunto de tecnologías, plataformas y productos](#). E, igual que ocurre con internet, no será construido ni administrado por una sola compañía.

Cuando un tema da mucho que hablar, lee todo lo que haya que decir.

VER OFERTAS

En muchos sentidos, esta es una evolución natural de internet. Hemos pasado de servicios web basados principalmente en textos, a servicios basados en voz y video. El metaverso es la siguiente generación. Se trata de una experiencia en 3D, más envolvente, y caracterizada por la sensación presencial, como si estuvieras allí con otra persona o en un lugar diferente. Será, en definitiva, una experiencia más humana que la que tenemos hoy en Internet. Más física, interactiva, y basada en el habla, que la que ofrecen las pantallas planas cubiertas de texto e imágenes. Además, tiene el potencial de abrir un mundo de oportunidades en América Latina.

Las tecnologías del metaverso están ganando impulso en la región, especialmente cuando se trata de realidad aumentada. Más de 100 millones de personas en América Latina usan efectos de realidad aumentada en Facebook e Instagram todos los meses. Esto es equivalente a casi toda la población de Italia y España combinadas. Y la región es un semillero de talento creativo: Brasil y México están entre los 10 países que más usan el software de Meta, Spark AR, para desarrollar filtros de Instagram y Facebook.

Veamos el ejemplo de [Pedro Afonso](#) y [Tomás Posse](#), dos jóvenes artistas y emprendedores de São Paulo y Buenos Aires, respectivamente. Pedro se autocapacitó en diseño digital 2D y 3D mientras trabajaba en publicidad. Con el tiempo construyó su propio negocio, creó más de 120 filtros y trabajó con

se popularizaron. Abrió Tokkyto Estudio, donde crea experiencias de realidad aumentada para Instagram, Facebook y Messenger. Sus más de 20 filtros en Instagram acumulan un impresionante total de 5.000 millones de impresiones.

Pensemos en el potencial para la educación y la capacitación. Con el metaverso será posible aprender de forma empírica, no solamente como actores pasivos. Podremos hacerlo en 3D, dando vida a los estudios de historia, geometría o arquitectura de maneras en que los pizarrones o las pantallas planas nunca pudieron. El aprendizaje no tendrá limitaciones geográficas y un estudiante en Santiago de Chile podrá, por ejemplo, asistir al seminario de un profesor en Fráncfort; o un estudiante en Montevideo hacer un viaje de campo a las pirámides de Guiza.

Y las oportunidades económicas son enormes. Un estudio reciente de la consultora financiera Analysis Group, encomendado por Meta, estimó que la economía del metaverso en América Latina podría ser de [320.000 millones de dólares](#) en una década. Y *Bloomberg Intelligence* señaló que la economía global del metaverso llegaría a los [800.000 millones de dólares en el 2024](#).

Una industria de ese tamaño podría ser una usina de empleos. Empleos que no se limitarían a Silicon Valley. La economía del metaverso no solo impactará a las industrias que crearán su infraestructura, incluyendo hardware, software, sistemas de pago y proveedores de banda ancha, sino también a sectores como el e-commerce, la educación, el gaming y otros de bienes y servicios.

Todo esto puede sonar descabellado cuando sabemos que hoy muchas personas ni siquiera pueden pagar un simple plan de datos. Por supuesto, todo lo que dependa de un hardware tendrá un costo y todo lo que tenga un costo será menos accesible, en ciertos casos incluso prohibitivo, para personas de bajos ingresos. Habrán puntos de entrada de bajo precio para el metaverso, como los dispositivos móviles, pero será inevitable tener que pagar por los visores de realidad virtual. Estamos decididos a hacer que nuestros visores sean lo más accesibles posible, como parte de los esfuerzos de Meta por [considerar activamente la diversidad, la equidad y la inclusión](#) durante la construcción del metaverso.

creadores alrededor del mundo. Para colaborar con este objetivo, Meta está trabajando junto con la Organización de los Estados Americanos para ofrecer entrenamientos y desarrollar las habilidades de estudiantes, creadores y dueños de pequeños negocios en español y en portugués. En el área de educación, nos aliamos también con la plataforma de educación en línea Platzi y la universidad de artes visuales mexicana, CENTRO. En los últimos seis meses, estos programas han entregado más de 13.000 cursos de capacitación.

Estamos en una etapa inicial y crucial para el desarrollo de estas tecnologías. Muchos de estos productos serán una realidad en 10 o 15 años. Mientras se construyen, el tiempo está a nuestro favor para establecer reglas y protecciones adecuadas para maximizar su potencial, generar bienestar y minimizar daños potenciales. Y debe hacerse de forma abierta y colaborativa entre el sector privado, legisladores, sociedad civil, académicos y usuarios.

Por esta razón también nos aliamos con diversas organizaciones latinoamericanas, como [Safernet](#), en Brasil; [C-Minds Eon Resilience Lab](#), en México; y [Fundación Universidad de San Andrés](#), en Argentina. Todas ellas a través de nuestro [Fondo global para el desarrollo de programas e investigaciones](#) sobre realidad extendida (XR), que dispone de 50 millones de dólares. Estas colaboraciones son parte de un esfuerzo para consultar de forma oportuna y constante a expertos independientes, académicos y sociedad civil en aquellas áreas que requieren un abordaje fundacional para asegurar que estas tecnologías son desarrolladas responsablemente.

El metaverso traerá un gran potencial de progreso social y económico en el mundo y en América Latina. También, representará riesgos y retos, muchos de los cuales se pueden anticipar. Nuestra esperanza es que hayamos aprendido las lecciones que nos dejaron los avances tecnológicos previos, y que las reglas, estándares y normas que gobiernen el metaverso puedan ser perfeccionadas en tándem junto con las propias tecnologías que lo constituirán.

Nick Clegg es presidente de Asuntos Globales en Meta.