

Estas son 3 tendencias del metaverso según experto del Tec



Enrique Cortés, director del **Hub de Inteligencia Artificial (IA)**, describió el rumbo al que se dirige en su opinión el **metaverso en un futuro cercano y definió 3 tendencias** en particular.

Lo anterior, como parte de su ponencia y participación en las **STEM Talks, charlas sobre temas diversos de interés del ámbito de la ingeniería** organizadas por el [Tec Guadalajara](#).

En la serie de ponencias participaron a lo largo de 2 días académicos de la [Escuela de Ingeniería y Ciencias](#) para **compartir su visión sobre temas de vanguardia**.

Enrique Cortés afirmó que el tema del **metaverso "parece recordarnos que la realidad supera a la ficción"**. Y por ello explicó cómo se vive en la actualidad y lo que implica vivir en un mundo digital.



width="1390" loading="lazy">

Metaverso: mundo real vs mundo digital

El especialista del Tec explicó el contexto de la **inteligencia artificial** y el impacto de los **videojuegos online** como *Pokemon GO* y *Fortnite*, que significaron una de las primeras conexiones entre el mundo real y el digital.

Tanto videojuegos como experimentos de distintos mundos digitales de la actualidad, dijo, brindan una idea de la vivencia que se podría tener en el **metaverso dentro de 5 a 10 años**.

Tras explorar distintos metaversos que existen hoy, el experto en IA destacó las siguientes tendencias:

1.- Presencia de grandes marcas comerciales

En un mundo digital conocido como **The Sandbox** se encuentra una tienda digital de la marca de ropa deportiva Adidas, donde venden mercancía física y digital.

*“Puedes ir a la tienda y te compras unos zapatos y te los mandan a tu casa o **puedes comprarlos para tu avatar** (representación gráfica que simboliza a un usuario en entornos digitales).*

“Hablamos de mercancía que existe en el mundo digital únicamente y que se compra en el mundo digital”, afirmó.

“Cada vez se verá mayor presencia de marcas comerciales reconocidas que harán la migración al metaverso”.- Enrique Cortés.

Por ello, sostuvo que **"cada vez se verá mayor presencia de marcas comerciales reconocidas que harán la migración al metaverso"** con estrategias de venta diversas.

Pero con una particularidad: el usuario podrá comprar artículos no tangibles, no reales, de la marca en cuestión, que son productos **sólo para el mundo digital**.

El ejemplo que citó es la posibilidad de comprar unos tenis para un avatar, que será de la marca seleccionada y con un costo como si fueran calzado real para el usuario.



width="1390" loading="lazy">

2.- Comercio de piezas de arte

Cortés citó un ejemplo en el universo paralelo virtual **Decentraland**, donde se encuentra una de las casas de subasta de arte más grandes y antiguas del mundo: **Sotheby's**.

En esta casa, describió, puedes adquirir obras físicas o digitales. Es decir, permite adquirir y poseer arte virtual o un fragmento de una obra virtual.

También es común la venta de **Non Fungible Tokens (NFT)**, que son fichas virtuales únicas que, al poseerlas, permite al comprador ser el dueño único de un material digital.

Tal fue el caso de una obra del artista urbano, Banksy, misma que se digitalizó en 10 mil NFT's tras su venta por 12.9 millones de dólares.

De esta manera, es posible que 10 mil personas se conviertan en dueños, cada uno de una fracción de la obra, si compran un "token".



width="1390" loading="lazy">

3.- Compra y venta de bienes raíces virtuales

Por más extraño que parezca, expresó Cortés, es una realidad que se venden terrenos e inmuebles en los universos digitales con el uso de las criptomonedas para darle cualquier uso,

como en el caso de la sucursal de Adidas.

“Si entras en alguno de estos metaversos vas a ver su mapa y ver que este terrenito de acá vale tanto en criptomonedas; me lo pagas y es tuyo”, complementó el experto.



width="1390" loading="lazy">

Riesgos y retos del mundo virtual

Para el experto en IA, el peligro de los metaversos es que **carecen de legislaciones** que puedan **regir y proteger todos los bienes digitales**, por lo cual las inversiones en estos mundos resultan muy arriesgadas.

Otro aspecto importante para el académico es el tema de la **ética aplicada al metaverso**. Como ejemplo, se refirió a la fidelidad en las relaciones interpersonales en comparación con las virtuales.

“¿Si alguien está casado en el mundo real, puede ser soltero en el virtual? Desde aspectos como ese hasta otros como la bioética, deberán ser reflexionados”, argumentó.

Finalmente, Enrique mencionó que, en el futuro el metaverso significará el nacimiento de **nuevos retos en las distintas áreas de ingenierías y ciencias**, lo que conlleva la importancia de

resolverlos.

Las **STEM Talks** tuvieron como objetivo **abordar tendencias de la ingeniería** para que los estudiantes de ingeniería puedan conocerlas más a fondo.

El término **STEM** (por sus siglas en inglés) se refiere a conocimiento relacionado con **Science, Technology, Engineering and Mathematics** (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas).

LEE TAMBIÉN:

LEE TAMBIÉN: