

Metaverso: ¿lo virtual se hace realidad?

Desde que Mark Zuckerberg relevó su ambición de llevarnos al metaverso, se ha hablado mucho de qué es y cómo afectará la forma en que viviremos, trabajaremos, aprenderemos, interactuaremos y jugaremos en el futuro.



1 de septiembre de 2022

EN MI MESA: Crónica desde el metaverso

Miguel Antón y Chabela Estalella



En junio de 2022, los estudiantes del [Master in Management \(MiM\)](#) del IESE vivieron una experiencia inmersiva durante un taller sobre *fintech*. ¿Qué mejor lugar para hablar sobre

NFT, criptomonedas y metaverso, que el propio metaverso, donde los participantes aparecían e interactuaban como avatares? Para la mayoría, era su primera vez dentro de un mundo virtual inmersivo. Resultó sorprendente interactuar en un universo 3D con compañeros de clase, cuyos avatares —diseñados por ellos mismos— eran bien reconocibles. Los nuestros se muestran arriba.

A tal fin, necesitas unas gafas de realidad virtual. Nosotros usamos las Oculus de Meta. PlayStation, Valve y otros también las fabrican, cada vez a menor precio. Los 350 euros actuales son un tercio de lo que costaban hace cinco años, a la par que un *smartphone*; ese es un indicador clave de que habrá una adopción masiva. También debes elegir una plataforma. Existen varios proveedores que ofrecen experiencias 2D o 3D (más envolvente), pero algunos limitan la cantidad de usuarios concurrentes.

De entrada, puede parecer simple entretenimiento. Sin embargo, cada vez más empresas invierten en ello. No son solo redes sociales, como Meta, las que han detectado la oportunidad; los principales bancos y minoristas exploran nuevas interfaces de cliente y experiencias de usuario, como probarse ropa virtualmente. Inditex lo utiliza para formar a los empleados en la configuración de nuevas tiendas y organizar procesos logísticos.

En nuestra experiencia en el aula, el profesor podía usar controladores de realidad virtual para escribir con su propia letra en la pizarra virtual. Casi daba la sensación de ser una sesión presencial. Los participantes vieron el potencial del metaverso y cómo usarlo para transformar las reuniones de equipos que trabajan a distancia. Esas sesiones virtuales podrían servir para informar a los candidatos sobre un programa de la escuela, dar la bienvenida a los estudiantes, ofrecer talleres interactivos o simulaciones de negocio, llegando a gentes de lugares remotos y reuniendo a personas que viven lejos unos de otros.

Este experimento nos ha ayudado a ver pros y contras del metaverso. Algunos participantes decían haber tenido dolor de cabeza a raíz de la experiencia, que había durado una hora; sobre todo, los que usaban gafas o lentillas. Un estudiante comentó que ninguna realidad virtual superaría la experiencia de almorzar juntos cara a cara, conocer nuevas personas en el campus o salir de fiesta con los compañeros. Ciertamente, vale la pena experimentar con la realidad virtual para comprender su poder y potencial. Así sabremos dónde agrega valor y cuándo no sirve.

El profesor de Dirección Financiera del IESE Miguel Antón es director académico del [Master in Management](#) (MiM), cuya directora ejecutiva es Chabela Estalella.

A raíz de una crisis energética mundial, muchos optan por escapar de la realidad poniéndose gafas de realidad virtual y entrando en OASIS, un mundo simulado donde prácticamente todo es posible. Esa es la premisa de la novela de ciencia ficción Ready Player One. Convertida en película, está ambientada en 2045, aunque solo necesitamos sustituir OASIS por Meta (antes Facebook) para que nos recuerde a la actualidad. ¿Será que, excepto para comer, dormir e ir al baño, todo lo haremos en el metaverso, como en Ready Player One? Recuerda, nada como probar el metaverso para entenderlo de verdad, como hemos hecho en el IESE.

Nuevas realidades

Más del 70% de la gente cree que el metaverso es el futuro y un 66% opina que cambiará nuestras vidas, según Wunderman Thompson. [Un informe informe suyo de 2022](#), con respuestas de 3.500 personas de entre 16 y 65 años en EE. UU., Reino Unido y China, incluye casos sobre retail, finanzas, salud, alimentación, trabajo, entretenimiento y deporte, moda y belleza.

Metaversos. La gran revolución inmersiva

Vas de camino a casa y te entra sed. Ves una valla publicitaria interactiva de bebidas y, con tu teléfono inteligente, pides una. Para cuando llegas, te la están entregando en la puerta. Este es solo un ejemplo de cómo se están fusionando las realidades física y digital. El experto en innovación tecnológica Oscar Peña ha escrito este libro sobre las herramientas y soluciones disponibles, en las que las empresas están invirtiendo, para ayudar al lector a entrar en la próxima etapa de Internet.

Ready Player One

Tanto el libro de 2011 de Ernest Cline como la adaptación cinematográfica de 2018 de Steven Spielberg ofrecen una visión juguetona de un futuro en el que la gente prefiere la fantasía en technicolor a la triste realidad. Parece alarmante, pero, como apunta una [publicación](#), "las personas que utilizan los juegos como herramientas para explorar y aprender, no para esconderse y obsesionarse, tendrán una ventaja en las décadas venideras".

Black Mirror

*La sexta temporada de esta galardonada antología podría ofrecer una visión aún más oscura del futuro. La serie —cuyo título hace referencia al color de las pantallas cuando están fuera de uso— muestra escenarios hipotéticos relacionados con la tecnología y plantea numerosos dilemas morales. Las historias suelen ser inquietantes precisamente porque su visión del futuro cercano es muy plausible. Su película interactiva, *Bandersnatch*, permite al espectador elegir la dirección que toma la historia.*

The Infinite

Esta [experiencia artística multisensorial](#), inspirada en las misiones de la NASA, no es solo realidad virtual, sino realidad extendida, y lleva el metaverso a un nuevo nivel. Los visitantes recorren la instalación en un viaje virtual al espacio exterior. Pasan por un agujero de gusano antes de hacer un paseo espacial y abordar la Estación Espacial Internacional. Abrió en Montreal en 2021, y estará de gira por tres ciudades al año hasta 2026.

Una versión de este artículo se publica en [IESE Business School Insight 162](#).

www.iese.edu/es/insight