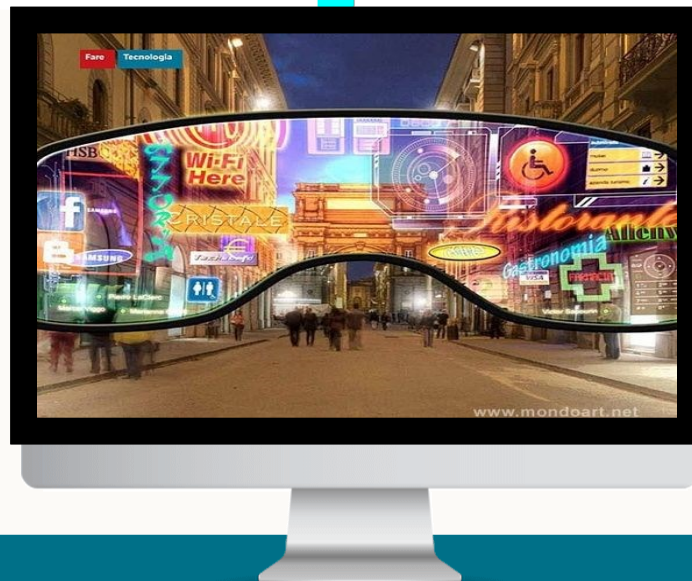




CONGRESO INTERNACIONAL VIRTUAL SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y DEL CONOCIMIENTO

Metaverso :
Mientaverso, un mundo
distópico lejano aún.
2022



PONENTE: A.S., A.M. Mauro D. Ríos



Hola!

Mi nombre es Mauro D. Ríos

Incansable estudiante sobre tecnología.

Mis redes sociales:

Twitter: [mdriosuy](#)

[uy.linkedin.com/in/maurodrios/en](#)

ICANN: <https://icannwiki.org/User:Mdrios>

(No tengo Facebook personal, ni tendré)

MÉTODO

- Empírico, cualitativo de casos, histórico y documental.

UNIVERSO

- Internet.

METODOLOGÍA

- Investigación histórica y teórica bibliográfica.

ANÁLISIS

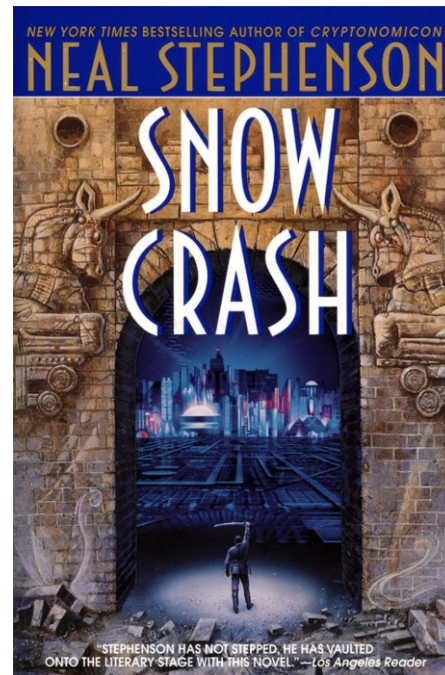
- Propio y referencial.

Es importante precisar que **el Metaverso NO existe** aún, estamos a unos 5 o 10 años de distancia.

Veamos, más adelante, el por qué.

Respecto al nombre, es simplemente un acrónimo de Meta (trascendente o más allá) y Verso (Universo), un término acuñado por el escritor novelista Neal Stephenson en su obra "Snow Crash" (1992)

Otra referencias: "Neuromante" - William Gibson (1984).



Vivimos lo que podemos llamar la 2da ola sobre el tema de Metaverso, motivada principalmente por Marck Zuckemberg de Meta (Facebook).

El propio Zuckemberg anunció que Meta dedicaría los próximos 10 años a desarrollar su Metaverso.

La primera ola fue sobre fines de los 90's y principios de 2000.

La estrategia de Meta es convertir Facebook en pieza del metaverso, con ello multiplicará por cientos de miles los puntos de datos de cada uno de sus usuarios.

¿Atractiva estrategia o provocará una corrida de usuarios?

¿Qué pasa con la privacidad?

El metaverso multiplicará por cientos la cantidad de puntos de datos sobre cada usuarios. Empresas como Meta o Google han sido observadas por violaciones a la privacidad y otras han sufrido filtraciones.

No sólo debemos imaginarnos en un mundo virtual sino creernos en él y para eso, aún no existen los avances tecnológicos necesarios que interactúen en conjunto.



Es una experiencia virtual inmersiva total.

Esto abarca desde sonidos diegéticos hasta abarcar todos nuestros sentidos. El principal factor de un metaverso es la percepción, la sensación convincente de que estamos allí y eso va más allá de unas gafas VR.

* Sonido diegético es todo aquello que forme parte de la historia narrada, no de la narración en sí.

- 1. Unicidad:** el Metaverso será único y global, compuesto por diferentes espacios desarrollados por quién esté interesado en hacerlo.
- 2. Interactividad:** permitirá interactuar con objetos desde un punto de vista multisensorial.

3. **Corporeidad:** nos representaremos como un avatar o un alter ego real proyectado a través de algún tipo de realidad aumentada o virtual.
4. **Persistencia:** el metaverso tendrá actividad y desarrollo más allá de que estemos en él o fuera de él.

Los mundos virtuales como "Second Life" y otros, no son un metaverso, por que no cumplen los principios del metaverso.





Lo que será



Lo que hoy
nos venden
como Metaverso

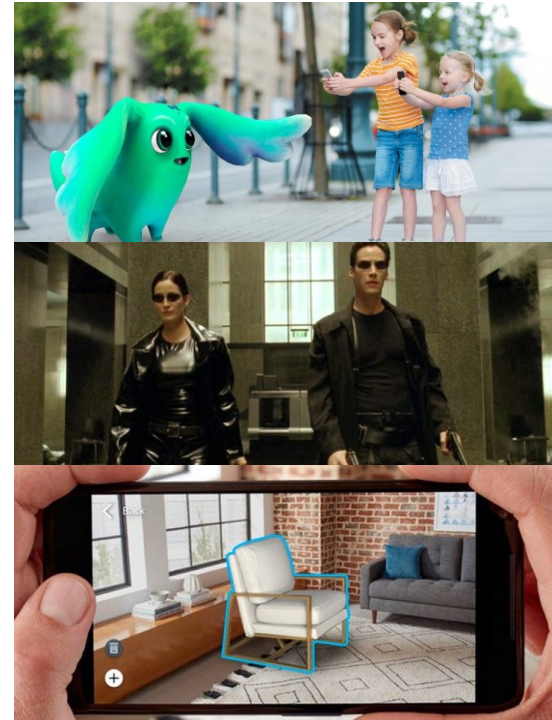
- Resta desarrollar estándares, convenciones técnicas.
- Debe desarrollarse hardware.
- Debe desarrollarse software.
- Reunirá varias ciencias, desde ciencias sociales, física, química, matemática y ciencia de datos.

- No será una web 3.0, no será una web 4.0 u otros.
- No es una nueva versión de Internet sino un entorno virtual implementado bajo el protocolo de Internet.

- No todas las redes sociales migrarán el metaverso.
- No todo “el mundo” desea o se integrará al metaverso.
- No todos están de acuerdo con el metaverso.



Sin definición: aún no está claro si se tratará de un mundo 100% virtual ficticio o la virtualización del mundo real, un entorno de realidad aumentada o una mixtura.



Gracias!

Alguna Pregunta?

Me puedes contactar a través de:
mdrios@gmail.com
mauro.d.rios@outlook.com

- “Metaverso : Mientaverso, Un Mundo Distópico Lejano Aún”, Mauro Ríos, 2022 (paper)
- “Meuromante” - William Gibson, 1984. (novela)
- “Snow Crash” - Neal Stephenson, 1992. (novela)
- “Metaverso: Más allá de lo imaginable” - Guillermo Jurado, 2022.
- “Construyendo mundos virtuales: de la cueva de Lascaux al Metaverso” – Rodrigo García Carmona, 2022.