



Entendiendo el METAVERSO

Admitamos que todavía mucha gente no tiene muy claro qué significa el término metaverso y mucho menos cómo funciona. Pero, si estás leyendo esto en el blog de una agencia como Lunave, asumimos que **tienes interés y nociones básicas de qué es y qué significan las comunidades virtuales integradas por avatares.**

lunave.



Lo curioso es que si uno se sumerge en internet con la intención de profundizar en los misterios del metaverso se puede encontrar con teorías de todo tipo:

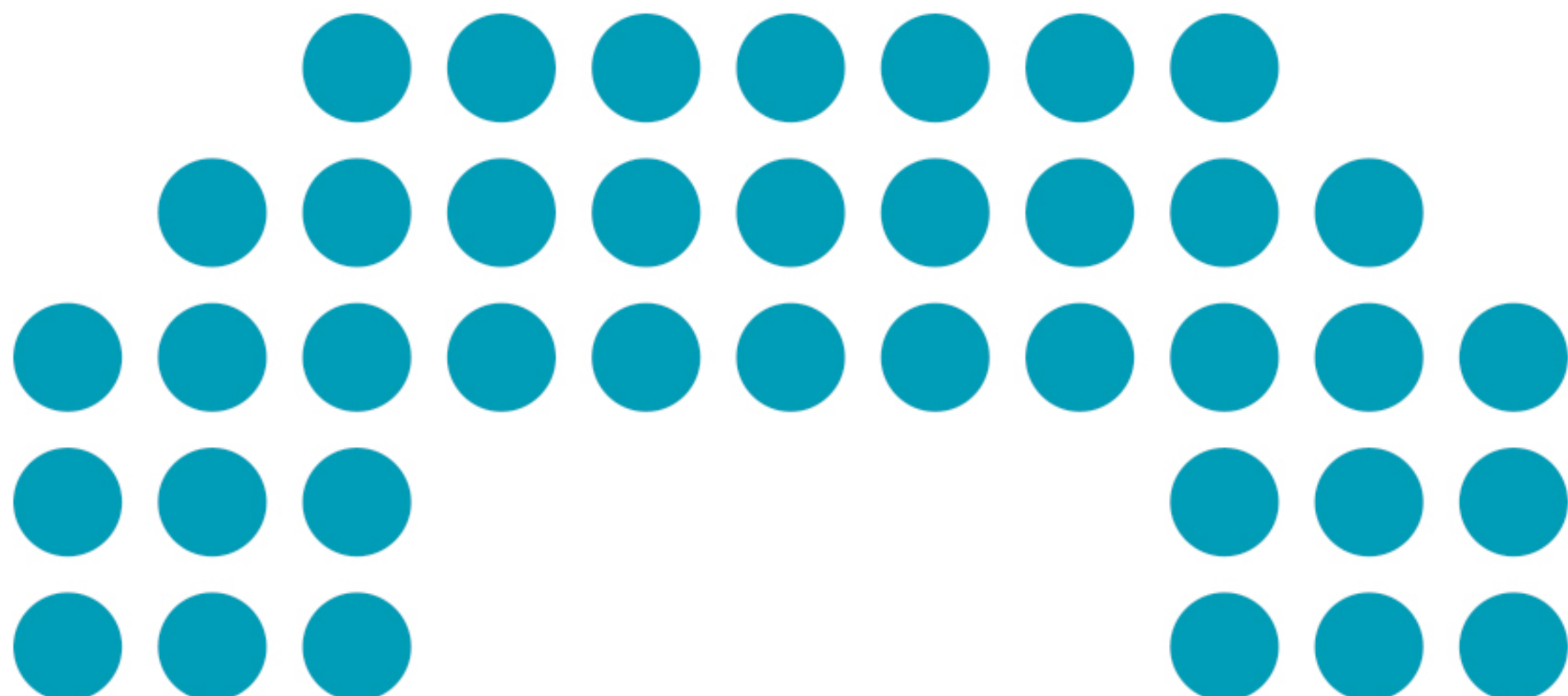
DESDE LAS MÁS SOFISTICADAS HASTA LAS QUE BORDEAN LA PARANOIA.

En ese sentido, es interesante conocer la visión del autor y entrepreneur Jon Radoff, un popular gurú del Internet 3.0 que ha desarrollado un enfoque sistemático y muy instructivo

BASADO EN LA TEORÍA DE QUE EL METAVERSO CONSTA DE 7 CAPAS CENTRALES.

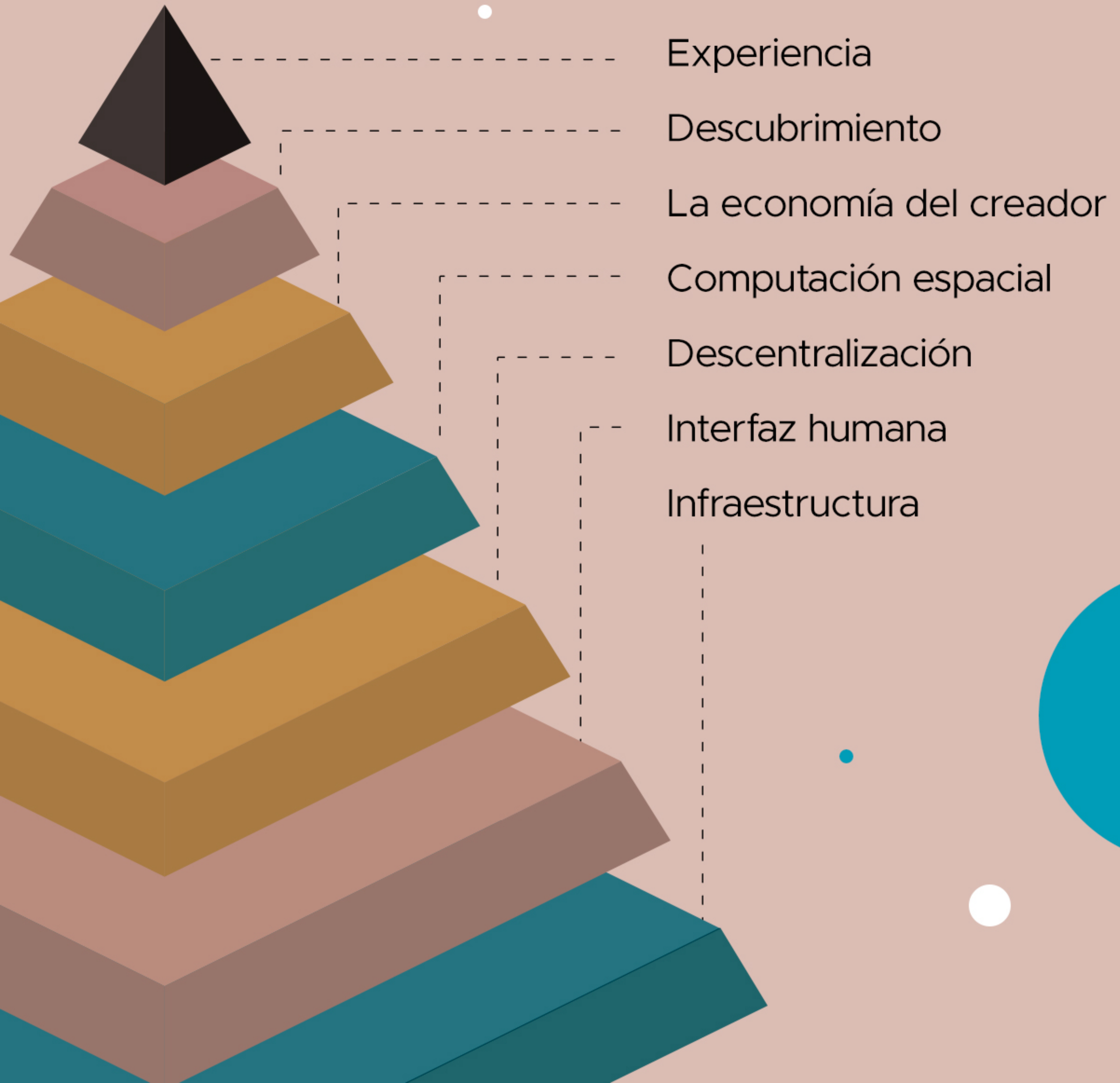
Su visión puede ser simplista y, a la vez, necesita de un marco común de conocimiento que aún no existe para ser canónica, pero aún así es un enfoque perspicaz y muy útil para comprender el potencial del metaverso.

NO ES UNA DEFINICIÓN CONCRETA DEL UNIVERSO POST-REALIDAD, NI MUCHO MENOS. SE CENTRA MÁS EN DELINEAR UN ECOSISTEMA QUE INVOLUCRA DIFERENTES TECNOLOGÍAS Y EXPERIENCIAS.



ESTAS SON LAS 7 CAPAS DEL METAVERSO

SEGÚN RADOFF:





1

EXPERIENCIA

Esto incluye los juegos, los eventos virtuales y las compras en la economía virtual. Es el nivel en el que la mayoría de los usuarios interactuarán con el metaverso.

2

DESCUBRIMIENTO

Los usuarios encontrarán las posibilidades que ofrece la plataforma a través de:

- Inbound Marketing como usuarios que buscan información relacionada con las experiencias en sí mismas, utilizando motores de búsqueda o siendo incitados a actuar por presiones sociales.
- Canales de salida como publicidad y notificaciones automáticas.

LA ECONOMÍA DEL CREADOR

3

Esto permite a los usuarios convertirse en creadores que pueden producir fácilmente nuevos contenidos y experiencias para usar dentro del metaverso y luego retener esa propiedad sin restricciones en su capacidad de codificación.

4

COMPUTACIÓN ESPACIAL

Permite que los movimientos de los usuarios en el mundo real se representen fielmente dentro del mundo virtual, lo que ayuda a unir los dos más estrechamente.





DE SCEN TRA LIZACIÓN

Este es un pilar básico ya que permitirá que sean los usuarios quienes tomen el control de sus datos y de todas las transacciones que realizan en el metaverso.

La capa de la descentralización también se asocia con la capa económica, que permitirá adquirir contenido y experiencias dentro del metaverso a través del uso de monedas virtuales.

Esto también implica que las plataformas deben implementar la interoperabilidad entre ellas y que sus economías internas deben ser sólidas y competitivas.



INTERFAZ HUMANA

Esto incluye el hardware para comunicarse con el usuario, como los lentes de realidad virtual u otros accesorios para la cabeza, smartphones, guantes inteligentes y otros dispositivos que aparecerán en el futuro.

INFRA- ESTRUCTURA

Esto se extiende para abarcar redes 5G, sistemas de computación en la nube y el sistema eléctrico necesario para respaldar la experiencia del usuario.



Como vemos, Radoff no pretende una descripción instructiva del metaverso ni ahonda en su potencial disruptivo como gran salto evolutivo de internet. Más bien estructura un esquema basado la cadena de valor de su mercado potencial.

Ese es su mayor interés para los que, desde las agencias digitales como Lunave, estamos interesados en conocer todos los avances y distorsiones de un universo que lo va a cambiar todo.



lunave.

FUENTES:

“The Metaverse Value-Chain” de Jon Radoff

<https://medium.com/building-the-metaverse/the-metaverse-value-chain-afc9e09e3a7>

“The Metaverse: When virtuality becomes reality” de Pimnara Hirankasi

<https://www.krungsri.com/en/research/research-intelligence/metaverse>

