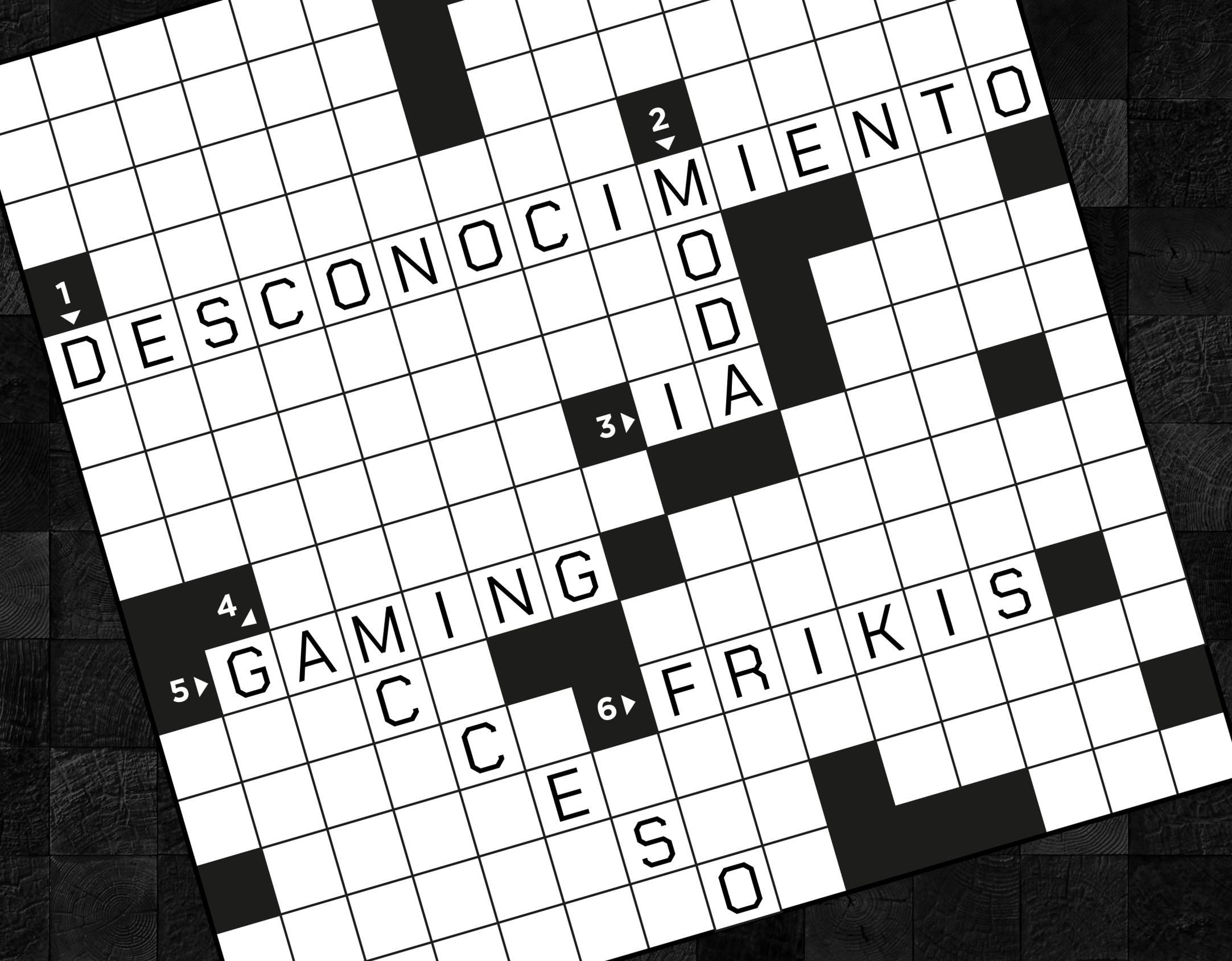


# Mitos y bulos sobre los Virtual Spaces (Metaverso)

Iniciativa llevada a cabo por la Comisión de Virtual Spaces para ayudar a desmitificar algunas cuestiones vinculadas erróneamente al entorno de los Virtual Spaces (Metaverso).



# Nadie sabe qué son los Virtual Spaces (Metaverso)

## Es un gran desconocido



La palabra "Metaverso", que tiene ya en su haber más de treinta años, devuelve aproximadamente 12.800.000 resultados en Google (86.500.000 resultados para "Metaverse" en inglés), por lo tanto existen numerosísimas referencias al concepto en Internet que permiten disponer fácilmente de una definición clara del concepto.

El Metaverso (Virtual Spaces) "es la evolución de internet hacia una internet espacial donde el usuario, con una identidad personalizable, será protagonista de la información, pudiendo tocar, sentir u oler objetos y espacios virtuales. Es una internet que podrá vivirse desde diferentes tecnologías como Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Realidad Mixta u holografía".

**Esta nueva internet espacial se erige sobre seis pilares:**

- 1.- **Inmersividad total o parcial:** el usuario puede estar rodeado de información completa o parcialmente.
- 2.- **Identidad:** los usuarios acceden a la información a través de una apariencia única, la cual pueden personalizar.
- 3.- **Interactividad:** los usuarios pueden interactuar con las experiencias y contenidos creados tanto por particulares como por empresas.
- 4.- **Sociabilización y comunidad:** el Metaverso está pensado para ser vivido en grupo, con la posibilidad de organización de grupos o comunidades.
- 5.- **Economía virtual:** existe la posibilidad de adquirir bienes y servicios virtuales o físicos, así como realizar intercambios con moneda real o tokens virtuales.
- 6.- **Colaboración:** se rompen las barreras físicas para acelerar la interacción y colaboración entre personas bajo un mismo espacio real o imaginario.

En resumen, el Metaverso es la nueva internet espacial en la que se crean productos y servicios digitales que amplifican los sentidos a través de experiencias tridimensionales. Es una combinación del mundo real y virtual que puede disfrutarse desde diferentes dispositivos y tecnologías.

Cierto es que las fuentes señalan que si se pregunta a la gente en la calle qué es el Metaverso y la Web3, pocos podrían dar una definición precisa. Esta falta de claridad se debe en parte a que el término se asocia a menudo con conceptos de ciencia ficción y se utiliza de manera vaga.

A pesar de esta falta de comprensión generalizada, muchas personas ya han tenido algún tipo de contacto con plataformas, productos o proyectos relacionados con el Metaverso sin ser conscientes de ello. Un ejemplo de esto serían las experiencias deportivas inmersivas, donde la tecnología permite a los espectadores "experimentar" un partido de fútbol como si estuvieran en el estadio, con información en tiempo real y proyecciones 3D.

Recomendamos la lectura de los capítulos 1, 2 y 3 del ["Libro Blanco Metaverso y Web3"](#) de IAB Spain dónde se tratan de forma detallada estas problemáticas.



# La IA ha matado a los Virtual Spaces (Metaverso)

La comparación entre ambas tecnologías es un error al que se acude demasiadas veces por coincidir en el tiempo y por considerarlas como excluyentes. No existe una tecnología que haya superado a la otra. Analizamos las diferencias y coincidencias de su implementación:

	IA	VIRTUAL SPACES (METAVERSO)
DIFERENCIAS	Las herramientas de IA generativa como GPT y DALL-E son populares por su inmediatez y aplicaciones prácticas.	VS tiene un desarrollo más lento, lo que ha generado desilusión por la falta de avances tangibles rápidos.
	La IA se ha integrado en múltiples aspectos de la vida diaria, desde productividad hasta atención al cliente y más.	VS sigue en una fase conceptual, con aplicaciones en nichos como videojuegos y reuniones virtuales.
	La IA automatiza tareas cognitivas como el reconocimiento de patrones y toma de decisiones.	VS crea entornos virtuales para que las personas interactúen, trabajen y socialicen.
	La IA se basa en machine learning, procesamiento de lenguaje y grandes volúmenes de datos.	VS usa tecnologías como realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR), gráficos 3D y dispositivos interactivos.
COINCIDENCIAS	IA	VIRTUAL SPACES (METAVERSO)
	Ambas tecnologías mejoran la experiencia digital: la IA optimiza la interacción y los VS crean experiencias inmersivas.	La IA y VS permiten crear avatares inteligentes para interacciones más dinámicas.
	La IA personaliza experiencias en VS, generando entornos y avatares según las preferencias del usuario.	La IA puede analizar y optimizar el rendimiento de los VS, mejorando la interacción en tiempo real.
Ambas tecnologías se benefician de la automatización para gestionar grandes volúmenes de información y usuarios.	La IA y VS están revolucionando la educación y el trabajo, facilitando tutorías y aprendizaje personalizado.	

# Para acceder a los Virtual Spaces (Metaverso). Hay que tener determinados dispositivos.

Para acceder a los Virtual Spaces (Metaverso) solo es necesario un dispositivo con acceso a internet.

Hay diferentes niveles de inmersión y los dispositivos / inmersión pueden ser claves para mayores niveles de integración en las experiencias:

- 1.- **No inmersivo:** un entorno 3d al que se puede acceder a través de internet, que puede explorar pero no hay interacción con el entorno.
- 2.- **Semi inmersivo:** los dispositivos (gafas, auriculares...) permiten al usuario integrarse en la experiencia e interactuar.
- 3.- **Inmersivo:** los dispositivos hacen que el usuario se integre totalmente en la experiencia y pueden hacerle sentir que la experiencia es real.



# Los Virtual Spaces (Metaverso) están muy vinculados al sector del Gaming



La Realidad Virtual (RV) ha dejado de ser una tecnología exclusivamente vinculada al mundo de los videojuegos y el entretenimiento, expandiendo sus aplicaciones a sectores fundamentales que transforman nuestra vida diaria. Aunque inicialmente se asociaba con el ocio y los videojuegos, hoy en día la RV está demostrando su potencial en áreas como la medicina, la educación, la arquitectura y hasta el cambio social, revelando su capacidad para impactar de manera significativa en nuestro mundo.

## Aplicaciones en profesiones de alto riesgo y en situaciones de alto riesgo.

Una de las áreas donde la RV ha tenido un impacto crucial es en la simulación para entrenar a profesionales que enfrentan situaciones de alto riesgo. Astronautas, militares, cirujanos, pilotos y bomberos, entre otros, se benefician de escenarios virtuales en los que pueden practicar maniobras complejas sin el riesgo de cometer errores fatales. Este tipo de simulaciones permiten entrenamientos repetitivos y seguros en condiciones extremas, como catástrofes naturales (terremotos, tsunamis) o situaciones de combate. La posibilidad de aprender sin consecuencias reales hace que la RV sea una herramienta inestimable para prepararse ante emergencias.

## Innovación en la medicina

En el campo de la medicina, la RV se ha utilizado para tratamientos innovadores que van desde la rehabilitación física, en pacientes que han sufrido accidentes cerebrovasculares o lesiones cerebrales traumáticas, hasta el tratamiento de fobias, depresión, trastornos de estrés posttraumático (TEPT) y el manejo del dolor postoperatorio. Un caso particular es su aplicación en unidades de quemados, donde los pacientes pueden distraerse del dolor mediante entornos virtuales inmersivos. Además, la RV ofrece una vía para que las personas con discapacidades puedan experimentar actividades que no serían posibles en la vida real, mejorando tanto la calidad de vida como la inclusión social.

## Educación y formación inclusiva

La democratización de la enseñanza es otra área en la que la RV está desempeñando un papel revolucionario. A través de simulaciones inmersivas, estudiantes pueden aprender con una experiencia práctica en materias tan diversas como historia, ciencia o incluso música. Además, las empresas están utilizando la RV para realizar formaciones inclusivas que buscan reducir prejuicios, superar barreras de discriminación (como el racismo o el edadismo) y aumentar la empatía hacia colectivos vulnerables, como las personas mayores o las personas con discapacidad. Por ejemplo, existen simulaciones que permiten experimentar cómo ve una persona con daltonismo, generando conciencia sobre las dificultades que enfrentan.

## Generación de empatía y conciencia social

Uno de los usos más impactantes de la RV es su capacidad para despertar actitudes empáticas y concienciar sobre problemas sociales. Ejemplos como el documental en RV "Clouds Over Sidra", que permite a los usuarios experimentar la vida dentro de un campo de refugiados sirios en Jordania, son muestras del poder de esta tecnología para involucrar emocionalmente a las personas en dramas humanos. Estas experiencias inmersivas permiten a los usuarios "vivir" la realidad de colectivos marginados, aumentando la empatía hacia causas como el cambio climático, el maltrato animal o la situación de los refugiados.

## Arquitectura, moda y deportes

El diseño arquitectónico y los deportes también han encontrado en la RV una herramienta valiosa. En arquitectura, los modelos virtuales permiten a los arquitectos y diseñadores experimentar sus propuestas antes de que sean construidas, ofreciendo a los clientes una visualización realista de cómo serán los edificios terminados. En el ámbito deportivo, la RV se utiliza para simular partidos y desarrollar estrategias de equipo, optimizando el rendimiento de los jugadores mediante la práctica en entornos virtuales controlados.

## Ocio, cultura y colaboración a distancia

En el mundo del ocio y la cultura, la RV sigue transformando la manera en que consumimos contenido. El cine inmersivo y los conciertos virtuales ofrecen nuevas formas de entretenimiento, mientras que en el ámbito artístico y teatral, la RV permite ensayar obras de teatro, ballet y presentaciones en entornos controlados. Además, la colaboración a distancia mediante avatares realistas abre nuevas posibilidades para la interacción social y el trabajo en equipo, superando las barreras geográficas.

La Realidad Virtual no es simplemente una herramienta de entretenimiento, sino un generador de experiencias que tiene el potencial de cambiar industrias enteras y de mejorar la calidad de vida de las personas. A medida que esta tecnología se democratice y sea más accesible, sus aplicaciones seguirán expandiéndose, integrándose cada vez más en nuestras vidas cotidianas y contribuyendo a un futuro más inclusivo, empático y conectado.

# Los Virtual Spaces (Metaverso) es para frikis

iab•spain

No todo en Virtual Spaces es un juego ni una modalidad de 'gaming para frikis', ni tampoco un sustituto del mundo real.

- El 'gaming' de videojuegos es una de las actividades que se pueden realizar en los espacios virtuales, pero no es la única. A pesar de que ésta es una de las experiencias más destacadas, los consumidores buscan cada vez más disfrutar de ocio y compras en el mundo virtual (como eventos virtuales en directo, conciertos, museos o festivales de cine...)
- Tampoco es una especie de 'Matrix', es decir, no sustituirá al mundo real, sino que es un complemento al mundo real. Un entorno virtual en el que se puede hacer cualquier cosa: trabajar, interactuar con amigos, jugar, comprar, crear, explorar y mucho más.



