

Informática a Bordo

● ● ● Nuevas Tecnologías aplicadas en Náutica



CAPITULO 114

EL METAVERSO NÁUTICO (I)



Las simulaciones y la realidad virtual son conceptos que existen hace años, y lo vemos todos como algo normal. Desde nuestro ordenador o desde el móvil podemos ver pisos, casas e incluso barcos con una visita en tres dimensiones, algo que, además de ahorrarnos desplazamientos y pérdidas de tiempo, nos abre nuevas posibilidades en la forma de ver y comercializar cualquier producto. Esta realidad virtual no es algo que nos sorprenda. Pero si a esa realidad visual le añadimos nuestra presencia dentro de lo que vemos, nos encontraremos inmersos en un mundo virtual en el que podemos hacer muchas más cosas que si somos un mero espectador visual.

Esta inmersión en un mundo virtual es lo que podemos llamar metaverso. Por poner un ejemplo náutico: Hace años que podemos participar en regatas virtuales y juegos donde manejamos nuestro velero desde el ordenador o el móvil. En ese entorno somos meros jugadores y espectadores de una simulación. Si en lugar de ser espectadores nos embarcamos virtualmente dentro de ese velero y empezamos a percibir las sensaciones de estar realmente a bordo, ya pasamos de ser espectadores a ser actores. Esta

interacción con más sentidos en una nueva dimensión es la que nos hace ser parte de un mundo virtual.

¿Qué es el metaverso?

La palabra “metaverso” está compuesta por ‘meta’, que significa “más allá”, y por ‘verso’, que significa “universo”. Por tanto, se trata de un “universo del más allá”.



Si consultamos en Wikipedia nos encontramos esta definición:

Los metaversos son entornos donde los humanos interactúan social y económicamente como avatares, a través de un soporte lógico en un ciberespacio, el que actúa como una metáfora del mundo real, pero sin sus limitaciones.

El metaverso está compuesto generalmente por múltiples espacios virtuales tridimensionales, compartidos y persistentes, vinculados a un universo virtual percibido.

En un sentido más amplio, el metaverso puede referirse no solo a los mundos virtuales, sino a las experiencias multidimensionales de uso y aplicación de internet en su conjunto, especialmente el espectro que combina la web 2.0, la realidad aumentada, la tecnología de tercera dimensión y la realidad virtual.

Hasta ahora se han identificado usos aplicados de los metaversos en el terreno del entretenimiento, la teleeducación, la telesalud y especialmente en el campo de la economía digital, en donde comienzan a emerger nuevas formas de valor como los tokens no fungibles (NFT, por sus siglas en inglés). Si bien la experiencia más exitosa y reconocida de metaversos ha sido Second Life, se espera que la corporación Meta (anteriormente conocida como Facebook, Inc.), propiedad del magnate estadounidense Mark Zuckerberg, sea la que lidere la implementación y los nuevos desarrollos en el campo de los metaversos en los próximos años, puesto que es la compañía global que más recursos humanos y tecnológicos está invirtiendo en este campo tecnológico, incluyendo tecnología de software y hardware. Sin embargo, no debemos limitarnos únicamente al metaverso que META pueda llegar a desarrollar, ya que hay otros proyectos relacionados con el mundo de las Criptomonedas, como puede ser el caso de Decentraland, que ya tiene operativo su propio metaverso.

La interacción con el metaverso nos convierte en un actor más de un videojuego. Nos introducimos en ese entorno con una identidad virtual que se denomina avatar, siendo dicho avatar el que interactúa en el entorno donde nos hemos introducido. Podemos controlarlo desde nuestro ordenador, móvil, o desde gafas de realidad virtual, donde entramos en una realidad aumentada y una experiencia que parece real.

El metaverso aún se encuentra en fase de creación, sin saber todavía hasta donde llegará, ni las posibilidades que ofrecerá. Es un nuevo mundo en el que las nuevas tecnologías nos irán abriendo nuevas posibilidades.

Actualmente, cuando hablamos de metaverso, nos referimos a un espacio virtual, no a una plataforma en concreto. A fecha de hoy existen varios espacios virtuales, no sólo uno, aunque ha sido Facebook quien ha presentado la marca META y la intenta vender como el verdadero metaverso.

Facebook y Meta

El fundador de Facebook, Mark Elliot Zuckerberg, ya ha bautizado a su nueva plataforma para enfocar su compañía hacia la realidad virtual. Esta plataforma se llama “Meta”, con un claro mensaje de llegar a ser el dueño del metaverso.

De todos modos, es sólo un bautizo, porque Marc Zuckerberg asegura que todavía quedan un mínimo de 10 años para que su proyecto metaverso esté finalizado. Su objetivo es conectar a la gente, crear un universo paralelo al que conectarnos como si fuese un videojuego. Y para llegar a ese universo, ha unido en su “Meta” al conjunto de plataformas de su propiedad: Facebook,

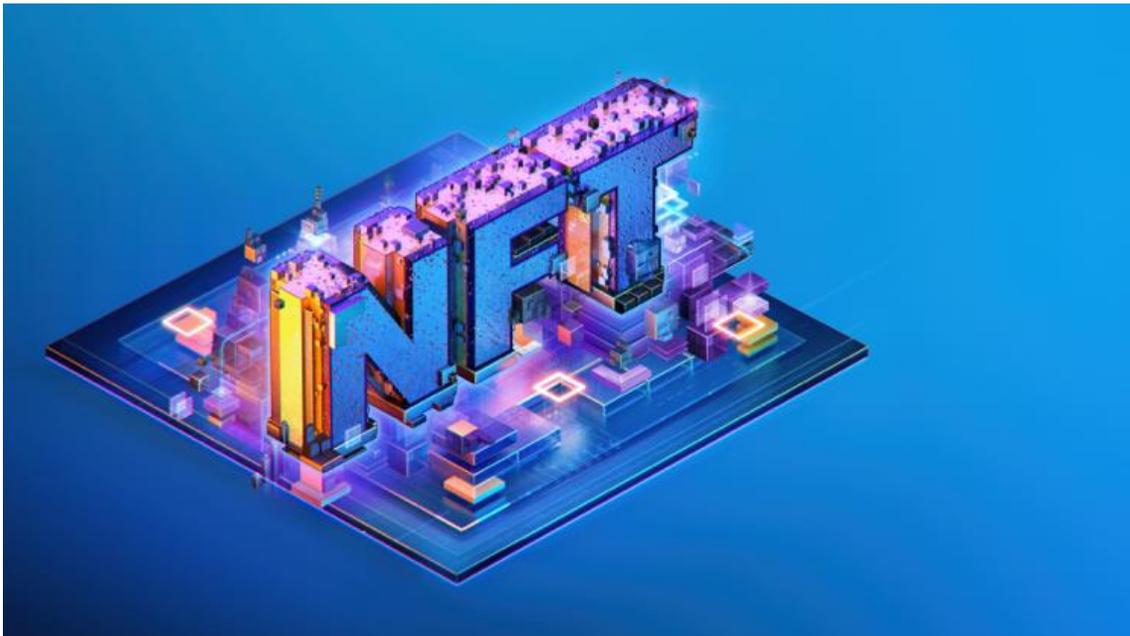
Instagram, Whatsapp y Oculus. Y seguro que irá añadiendo todo aquello que se encuentre por el camino y necesite para culminar su proyecto.



NFT “token no fungible”

Para entender bien el metaverso, hay que entender también lo que es un NFT.

Los “tokens no fungibles” (NFT) son los certificados digitales de autenticidad que se aplican a activos virtuales, es decir, es la forma de certificar la existencia de algo que no es tangible (no existe realmente).



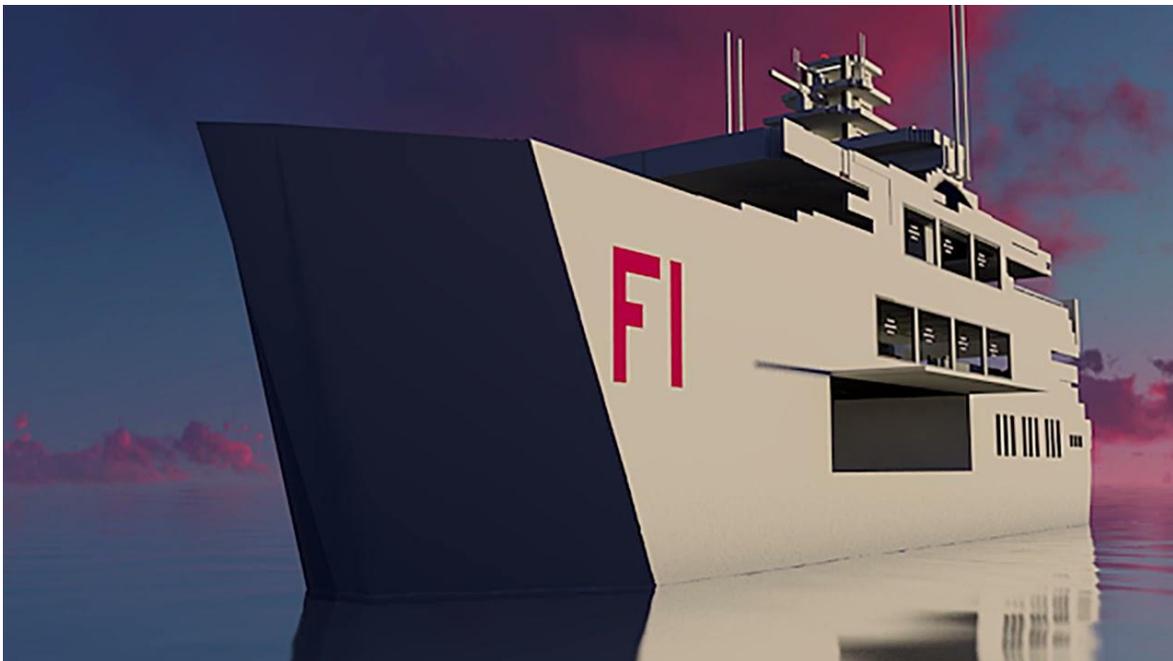
Los NFT son activos digitales no tangibles que pueden ser comercializados como cualquier otra propiedad. Contienen un archivo digital (texto, audio, imagen, video ...). Por ejemplo, una fotografía digital puede representar algo único y ponerse a la venta en el metaverso. ¿A qué precio? El precio lo pondrá el mercado.

Para verlo con un ejemplo, pensemos en una obra de arte real, como puede ser un cuadro famoso en un museo. Este cuadro puede ser copiado de muchas formas, pero sólo el cuadro original, el que está expuesto en el museo, es el que tiene un gran valor. De la misma forma, una obra de arte virtual vendida como NFT se puede copiar y reproducir en Internet, pero sólo el original tendrá valor.

El concepto de los NFT, su valor, y lo que están pagando ahora por objetos, es algo difícil de explicar, pero son indicadores del inicio de un nuevo mercado para todos los productos.

650.000 dólares por el NFT de un yate que solo existe en el metaverso

El yate de lujo llamado "The Metaflower Super Mega Yacht", es un yate virtual de una colección exclusiva de "The Sandbox", un videojuego enfocado en el metaverso. No es un barco real, sino un NFT de "Republic Realm", una compañía del metaverso.



El yate tiene cuatro plantas, dos helipuertos, amplios espacios interiores y exteriores, una pista de baile, un jacuzzi ... entre muchas más excentricidades lujosas. Pero tiene un "pequeño" problema: el barco en realidad no existe, y esos lujos tampoco son reales. Sólo se pueden usar si estamos dentro del juego donde ha sido creado.

Este yate fue vendido hace poco por unos 650.000 dólares. Y no ha sido la única venta de “The Sandbox”. También vende otros NFT como villas de lujo o islas privadas para ir a visitarlas con nuestro yate virtual.

Barcos y astilleros virtuales

Un ejemplo de aplicación náutica en el metaverso es la creación de astilleros virtuales, donde los fabricantes podrán presentar prototipos de barcos antes de construirse.



Entrando en estos astilleros virtuales podremos ver todos los barcos que tiene el fabricante, visitar el que nos gusta y estudiarlo como si estuviéramos físicamente dentro de él, con todas las vistas posibles y llegando a todos los rincones.

Podemos ver su construcción y navegar a motor o vela incluso antes de que exista. Podemos pedir cambios, mejoras, solicitar acabados, decoración, detalles, ver todas las opciones y cambiar cosas al momento para hacernos a nuestra medida el barco antes de que inicien su construcción.

Seguiremos en la siguiente entrega entrando en este nuevo mundo, y veremos que nuevas posibilidades nos ofrece a nuestro sector el creciente metaverso. Si entendemos bien lo que es este nuevo escenario, podremos comprender mejor las posibilidades que tenemos en el entorno náutico en este nuevo mundo.

José María Serra Cabrera
Capitán de Yate
Licenciado en Informática
Gerente DEINFO Servicios Informáticos