

Actualidad Profesional

Por Ricardo J. Palomo, decano y catedrático de Finanzas en la Universidad San Pablo CEU, vicepresidente de la Fundación para la Innovación Financiera y la Economía Digital (FIFED) y socio de Dictum Abogados y Dictum Futurae.

Anverso y reverso del Metaverso

La fácil y oportunista combinación de las palabras que dan título a este artículo da juego para hablar del concepto de moda del último año: el metaverso. Un término casi empalagoso en los círculos socio-digitales, pero, aún, bastante desconocido por parte del gran público; al fin y al cabo, los esperados usuarios potenciales que, supuestamente, deberán crear sus avatares para que, el metaverso, se alce con la masa crítica suficiente como para formar parte de la vida cotidiana de la ciudadanía terrenal, al igual que ocurrió tras el período de años de penetración social de Internet.

La supuesta entrada masiva en los nuevos mundos virtuales, mayoritariamente aún en construcción y no interconectados, va a demandar todo tipo de recursos tecnológicos, económicos y, también, legales, en una nueva era de los descubrimientos, ahora virtuales, que llevará varias décadas para su perfilado.

Cabría entender la situación actual mediante una analogía con el descubrimiento, hace 530 años, del que se llamó el “nuevo continente”, e incluso, el “nuevo mundo”; pues también ahora se ha conocido la existencia de ese nuevo mundo virtual creado por el ser humano, que ya se puede ubicar geo-digitalmente bajo coordenadas de buscadores

y dominios de Internet, y que ya es accesible; pero, al contrario que aquella terra incógnita de dimensión finita, ahora será imposible abarcar sus confines, pues pueden ser infinitos, tanto como queramos los humanos, o quizá, más adelante..., como quieran las máquinas.

De momento, únicamente divisamos las costas de esos nuevos territorios. Los primeros asentamientos de colonos-avatares se han producido en islas virtuales sin conexión entre sí, donde han establecido sus propias reglas, muchas importadas desde el mundo real y otras adaptadas al nuevo entorno, como ocurre ya en las islas más habitadas de Roblox, Decentraland o The Sandbox, unas autocráticas y otras de gestión descentralizada. También, de momento, prevalecen los valores importados y fundamentados en lo convencional, pero se detecta riesgo y debilidad en los sistemas de control legal. Además, las relaciones con las comunidades de avatares de otras islas-metaversos no existen; si bien, un creciente número de comerciantes ofrecen productos y servicios digitales en unas y otras, sabiendo que hay demanda y que el metaverso puede ser una nueva tierra prometida que puede tener un fuerte impacto, también, en las cuentas de resultados del

mundo real. Algunos de estos comerciantes han creado islas comerciales, a modo de parques temáticos, que ofrecen la experiencia inmersiva que no alcanzarían con su web convencional, como ocurre en el archipiélago de Nikeland, Adidas o Gucci. También los financieros han detectado oportunidades y las naves de J.P. Morgan o HSBC surcan el espectro digital del metaverso. Los educadores también se asoman al nuevo mundo y perciben la demanda de experiencias formativas bajo los nuevos parámetros no presenciales; pero también llegan artistas, diseñadores, artesanos digitales, economistas, ingenieros, abogados, humanistas y, pronto, otros profesionales de las relaciones sociales, del sector turístico; e incluso, religiosos. Se están creando los primeros asentamientos y es tierra de oportunidades/riesgos para todos.

Lo actualmente existente es más bien un protometaverso/premetaverso/parametaverso. El verdadero continente o metaverso está más allá de estas primeras islas; y su conquista requerirá infraestructuras, estándares conveniados, normas de gestión y principios de ciudadanía virtual para lograr un desarrollo suficientemente ordenado que permita el desarrollo de actividades socio-digitales, económicas y, también, políticas. La exploración y conquista del nuevo mundo metavérsico no será fácil y, en esas expediciones, desaparecerán muchos avatares desencantados; como también serán engullidos por la selva digital muchos osados comerciantes que no verán cumplidas sus expectativas económicas o que pierdan sus coordenadas. La búsqueda de “El Dorado Digital” será una nueva quimera perseguida por todos, bien aprovechada por algunos y lamentada por muchos.

La metaeconomía será terreno abonado para la inversión/especulación, como ocurre con los NFTs (Tokens no Fungibles) o los criptoactivos y, también, podrá haber burbujas inmobiliarias de propiedades digitales. Coherencia e irracionalidad

lucharán entre sí, e igualmente, habrá crisis en el nuevo mundo metaversiano, como las hay en el mundo real, pero ello no impedirá que continúen y evolucionen. Así ocurrió en la recordada crisis de 2001, provocada por la burbuja de Internet, que no condujo al final de la red sino al ajuste de su valoración, a la “limpieza” de sus actores y activos y a su asentamiento definitivo.

Probablemente, el metaverso defraudará en algunas de sus facetas, pero, seguramente, triunfará en el ámbito de las relaciones sociales, del ocio y el entretenimiento y de la formación. Ahora nos puede parecer absurdo relacionarnos a través de avatares en un espacio virtual, pero también nos lo pareció Facebook en su origen; como nos pareció que era de personas “snob” utilizar los primeros teléfonos móviles en los primeros años noventa. La sociedad ha cambiado. Ahora podemos ser demandados para un puesto profesional gracias a nuestro perfil de LinkedIn y pronto, tendremos experiencias de aprendizaje inmersivas que serán más eficientes y rentables que las convencionales. Todo esto son hechos. Por otra parte, seguramente que las excentricidades que se relatan de la compra de activos digitales sobrevalorados seguirán existiendo, al igual que sabemos de las excentricidades que otros realizan en el mundo real con activos reales. La Tierra estará habitada por 8.000 millones de personas en noviembre de 2022; y eso supone que cada vez habrá “más gente para todo”.

El metaverso puede ser la nueva frontera de la humanidad y la primera que no pertenece a su mundo real. También la primera sobre la que el ser humano es soberano y autónomo en su configuración; de algún modo, actuando como un gran hacedor sin serlo ni merecerlo.

El metaverso puede ser la nueva tierra de provisión, en nuevo escenario digital para la representación de la vida humana, ahora con las formas más caprichosas concebibles; un mundo en

el que desarrollar actividad social y económica, un mundo en el que también cabe buscar refugio queriendo huir de la realidad; pero, también, un mundo que puede ocultar todo tipo de amenazas, estafas y fraudes digitales que transmitirán el sentir de los avatares (o representantes) a sus creadores reales (o representados).

Como toda novedad o conquista, anverso y reverso se combinarán en diferentes proporciones para dar lugar a un mundo virtual que será compartido por muchos y repudiado por otros tantos; un mundo que tendrá acérrimos defensores de sus virtudes, pero también, implacables críticas de sus detractores.

De nuevo, el juicio humano y su libertad de elección llevarán a que muchos se embarquen hacia lo desconocido bajo el binomio habitual éxito/fracaso y otros prefieran eludir el riesgo centrándose en el mundo que mejor conocen. Probablemente la historia del mundo real (también con su anverso y su reverso) sea el resultado del devenir de los tiempos protagonizados por seres humanos que sintieron la llamada de la curiosidad, del reto o de la simple aventura y así descubrieron territorios, realizaron invenciones y crearon civilizaciones. Si nos llama la conquista del espacio infinito, es lógico que también nos llame la conquista de los espacios virtuales igualmente infinitos.

Habrà que esperar unos años para tener la constatación de las conjeturas aquí relatadas.