

Fundamentos del metaverso

Metaverso viene de *meta* que significa “más allá” y *verso* de “universo”, y la primera vez que se utilizó el término fue en 1992 con la novela de ciencia ficción *Snow Crash*, de Neal Stephenson.

Es un espacio digital al que podemos entrar con las gafas de realidad virtual, de realidad aumentada y trajes hápticos; también podemos ingresar desde nuestros dispositivos móviles y en algunas consolas de videojuegos. Radoff y Castronova (2023), coinciden en que el metaverso tiene siete características:



Interactivo: permite la convivencia e interacción de los usuarios en los distintos mundos virtuales.



Interconexión: se espera que en un futuro todos los espacios virtuales se conviertan en uno solo.



Persistencia: aunque no estemos conectados, el metaverso sigue funcionando.



Descentralizado: no es propiedad de una empresa o de una sola plataforma.



Datos y procesos: permiten compartir la información que existe en el mundo virtual al usuario.



Dispositivos: todas las herramientas que permiten una experiencia más realista dentro del metaverso.



Corporeidad: en el metaverso todo se realiza bajo la figura de un avatar creado de forma libre o lo más cercano a su apariencia física.



CENTRO
DE COMPETENCIAS
TECMILENIO