

Aspectos generales del metaverso



Tema 5

Mundos virtuales
y videojuegos



Introducción

¿Has utilizado videojuegos que te permiten convivir con personas que no conoces o que se encuentran en otro lugar del mundo?

En la actualidad, existen un sinnúmero de plataformas que nos permiten adentrarnos a un mundo virtual sin necesidad de salir de casa. Algunas de estas plataformas se utilizan mayormente en los videojuegos, sin embargo, hay empresas dedicadas al desarrollo de estos mundos virtuales o de dispositivos que le permitan al usuario experimentarlas.

En este tema se presentarán algunas de los mundos virtuales y videojuegos que existen en la actualidad y que te permiten adentrarte en el metaverso, además de profundizar en los retos a los que se enfrentan, tanto las empresas como los mismos usuarios con relación al uso de esta tecnología.

Explicación

Mundos virtuales y videojuegos

En la actualidad, la mayoría de las plataformas que se utilizan como medio para adentrarse al metaverso, están ligadas a videojuegos en donde las personas entran a un mundo virtual a través de sus computadoras o teléfonos móviles.

Hay varios tipos de videojuegos que se enfocan en mundos virtuales y metaversos:

- **MMORPG**

(Juego de rol multijugador masivo en línea)

Mundos de fantasía situados con ambientación, personajes, misiones e historia. Aquí el usuario, por medio de un avatar, completará misiones y por cada una obtendrá recompensas ya sea en individual o por equipos. **Roblox** es uno de ellos.

- **MMOFPS**

(Juego de disparos en primera persona multijugador masivo)

En este tipo de mundo virtual se representan escenas donde se llevan a cabo combates entre los usuarios, utilizando un arma de fuego. El mejor ejemplo es **Fornite**.

- **MMORLG**

(Juego de la vida real en línea con multijugador masivo)

El objetivo de estos mundos es simular la vida, donde el alter-ego del usuario se expresa e interactúa con otros usuarios, teniendo una vida social de manera virtual, como en **The Sims**.

- **MMOL**

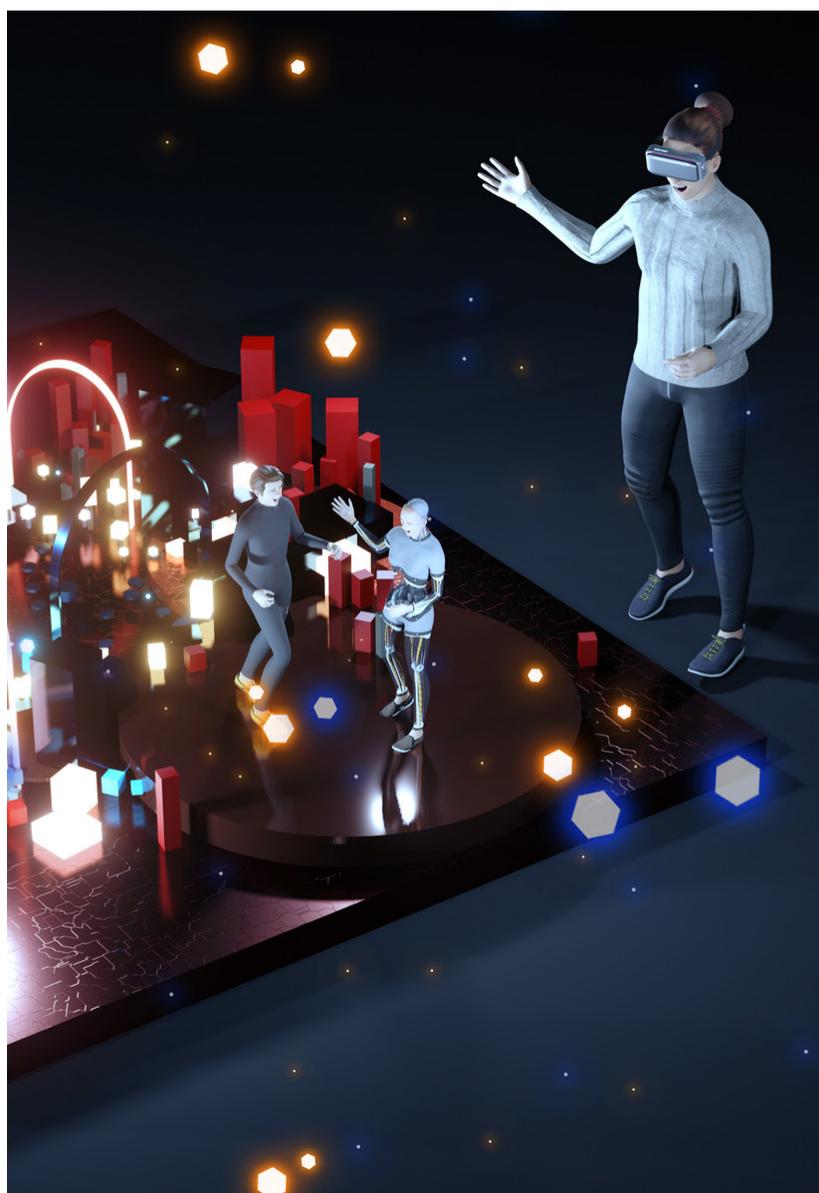
(Aprendizaje masivo multiusuario en línea)

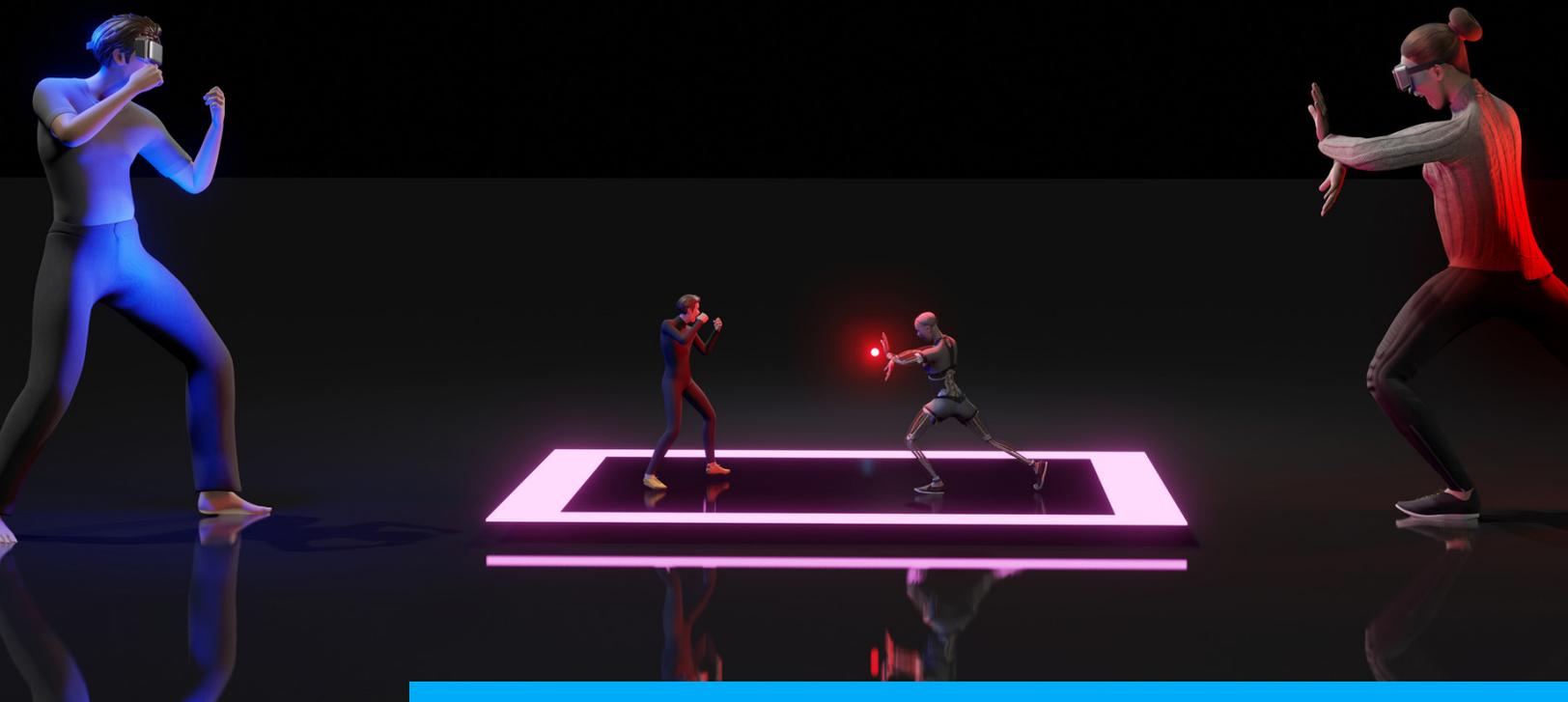
Son mundos virtuales 3D que permiten la recreación de escenarios y contextos relacionados con el objetivo de lograr un aprendizaje, por ejemplo: **SecondLife**.

- **MMO**

(Juegos masivos multijugador en línea o videojuegos masivos en línea)

Son mundos en los que se asignan escenas que representan entornos virtuales en los que interactúan a través del juego de roles. Plataformas como Decentraland, Sensorium Galaxy, Axie Infinity, Somnium Space y Upland son de los principales competidores en este nuevo mercado.





También hay empresas que apuestan por crear un metaverso que replique lo que vivimos en el mundo real. Un claro ejemplo de ello es Facebook, empresa que cambió su nombre a **Meta**, un honor a esta tecnología para representar el inicio de una nueva etapa. Microsoft no podía quedarse atrás y desarrolló **Microsoft Mesh**, que es una plataforma de colaboración y comunicaciones. Es un proyecto muy ambicioso en donde la compañía busca unificar la colaboración virtual holográfica en múltiples dispositivos, ya sean auriculares de realidad virtual, realidad aumentada, computadoras portátiles o teléfonos inteligentes.



Conclusión

Hay que considerar que por muy avanzados, tecnológicos, inmersivos, descentralizados e interactivos que sean estos universos digitales, solo podrán sobrevivir si logran atraer a un gran número de personas. Asimismo, considerando que la idea de este ecosistema es que a pesar de haber diferentes universos o plataformas, todos puedan conectarse entre sí, el principal reto será el ver cómo hacer realidad también los intercambios económicos entre dichos universos con el uso de las criptomonedas y los NFT. Por otro lado, otro reto supondrá una evolución en los sistemas de seguridad para garantizar la protección de los datos personales.

Sin lugar a duda, estos serán solo algunos de los retos a los que tanto las empresas como los mismos usuarios se estarán enfrentando en el metaverso.



La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.