

El metaverso revolucionará una decena de industrias digitales

En los próximos ocho años el metaverso generará un negocio de 21.000 millones de dólares, según estimaciones de la consultora Constellation Research.

De acuerdo a las proyecciones en los próximos cuatro años ese sector espera mover más de 5.351 millones de dólares, con especial impacto en industrias como los videojuegos, comunicaciones, ocio, desarrolladores de software y aplicaciones, comercio electrónicos, redes sociales, turismo, inmobiliario y productividad empresarial, entre otros.

En un primer momento, el paso dado por Facebook de convertirse en Meta Platforms, algo que anunció el 28 de octubre, entusiasmó a los inversores, que contribuyeron a que los títulos de la red social subiesen casi un 6% en tres días.

Sin embargo, en los tres últimos meses los sectores que podrían estar más expuestos al metaverso no reflejan avances considerables en bolsa, al menos por el momento. Un ejemplo es el índice de Semiconductores de la Bolsa de Filadelfia (Sox), que reúne a los treinta componentes principales de esa industria en los Estados Unidos.

La subida media en bolsa del precio de esos treinta valores apenas llega al 2%, si bien es cierto que las acciones de Qualcomm ganan un 30%; las de Micron Technology, un 24%; las de Lam Research, un 14%, y las de Intel, un 10%.

Por otro lado, las principales firmas de diseño y desarrollo de videojuegos se revalorizan de media en bolsa otro 2% en tres meses. Pero a título individual se aprecian subidas en Ubisoft (17%) y Nintendo (12%), mientras que Take-Two Interactive Software y Konami pierden alrededor de un 8,5% en el mismo periodo.

Asimismo, las empresas líderes en el sector del lujo, que tienen una oportunidad de estar presentes con sus codiciados diseños en el metaverso, retroceden de media casi un 5% en bolsa en los últimos tres meses. Las acciones de LVMH suben un 3%, las de Kering (Gucci, Saint Laurent) apenas lo hacen un 0,8% y las de Lululemon Athletica se desploman un 25% en este periodo. Incluso las de Adidas, una compañía que ha manifestado su interés por la nueva plataforma virtual, han visto caer su valor en un 10%.

NFT y criptomonedas

Para hacerse una remota idea del invento basta con recordar el malogrado Second Life, la comunidad virtual ideada por la compañía Linden Lab hace casi dos décadas, y a donde se podía acceder gratuitamente desde Internet.

El metaverso ahora viene a ser un salto colosal frente a todos lo anterior, con la interacción de las personas reales en esos espacios virtuales y propiedades intangibles. Ese entorno también se enriquece con otros ingredientes de especial valor, como los NFT (token o activos no fungibles), las criptomonedas, el blockchain, los avances en realidad virtual y aumentada, el Internet de los Sentidos y la hiperconectividad de altísima velocidad y bajísima latencia (tiempos de reacción de la red).

En el Internet en tres dimensiones del Metaverso, que ofrece experiencias corpóreas gracias a la realidad virtual percibida a través de visores, el espacio está diseñado para interactuar, frente a la navegación del Internet convencional conocido hasta ahora. Los visores de realidad virtual se complementarán con auriculares para sonidos envolventes y controles para las manos y dedos y hasta ropa háptica, capaz de sentir el tacto a través de impulsos digitales.

Inmobiliarias para avatares.

Con información de [El Economista.es](https://www.el-economista.es)