

Juan Antonio Corbacho explica la economía de los metaversos

Los nuevos mundos digitales tienen su propia economía, Juan Antonio Corbacho (@mrcorbacho) lo explica

Un metaverso es un término que se utiliza para describir un universo virtual en línea, una especie de mundo virtual en el que las personas pueden interactuar entre ellas o con empresas en tiempo real. El término fue popularizado en la novela de ciencia ficción "Snow Crash" de Neal Stephenson y se ha convertido en un concepto cada vez más común en la tecnología y la cultura popular. Juan Antonio Corbacho (@mrcorbacho) es gestor del fondo Jcapital y advisor en muchos proyectos relacionados con metaversos, además de ponente en eventos nacionales como el MetaWorldCongress de Madrid y explica toda esta nueva realidad.

El metaverso "se compone de mundos virtuales interconectados en los que los usuarios pueden participar en actividades como juegos, compras, educación, creación de contenido, socialización y mucho más. Estos mundos virtuales se crean utilizando tecnologías como la realidad virtual, la realidad aumentada e inteligencia artificial, y cada día están siendo más realistas".

Algunos de los ejemplos más conocidos de metaversos son Second Life, Minecraft y Fortnite. Además, gigantes tecnológicos como Facebook, Google, Amazon y Microsoft han expresado interés y están desarrollando sus propios metaversos.

Dentro de los metaversos se encuentra una nueva economía, con el creciente desarrollo de la Web3 y la integración de la blockchain en pocos meses se podrán ver grandes mundos virtuales donde poder hacer "vida social" como en el mundo real. En los nuevos metaversos recién creados y en proceso de creación se podrá acudir a conciertos digitales, realizar trabajos remunerados, acudir a convenciones e incluso comprar artículos o servicios tanto digitales como físicos que llegarán a los propios hogares de los usuarios.

"Parece algo de ciencia ficción pero ya es una realidad y cada vez hay más empresas e instituciones interesadas en esta tecnología. Sin ir más lejos en breve se podrá dar un paseo por el parque del Buen Retiro o la Gran Vía de Madrid, entrando en los establecimientos sin movernos del ordenador, interactuar con personas reales conectadas, realizar compras, etc. La experiencia cada vez está siendo más real, a día de hoy ya hay disponibles dispositivos sensitivos para notar en nuestra propia piel sensaciones que hasta la fecha eran impensables sin salir a la calle".

Esta nueva economía "tendrá un gran impacto global dado que abre un abanico inmenso de posibilidades a las empresas. Por ejemplo se podrá 'viajar' y pasear por las calles de otro país sin necesidad de desplazarnos, ver un musical de Broadway sin el coste añadido de desplazarse a Nueva York, pedir desde el mismo metaverso comida y que llegue a casa en minutos o comprar ropa y ver como nos sienta en tiempo real desde el propio metaverso antes de que nos llegue a casa".

"Dentro de poco será una realidad aceptada como lo es a día de hoy ver una película en casa a través de una plataforma digital sin tener que salir a alquilarla en un videoclub".

Datos de contacto:

Juan Antonio Corbacho
Instagram @mrcorbacho
692973722

Nota de prensa publicada en: [España](#)

Categorías: [Finanzas](#) [E-Commerce](#) [Criptomonedas-Blockchain](#) [Innovación Tecnológica](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>