

Módulo 3. Videojuegos y metaverso

En el módulo 2, mencionamos cómo funcionaban los NFT y cómo cambiarían el significado de la propiedad digital. Repasamos la clasificación de NFT de Chris Dixon (Dixon, 2021), que resulta muy útil para comprender el verdadero potencial de esta tecnología y el alcance que puede tener. Pero hay un tipo concreto de NFT en el que no profundizamos, ya que es de especial interés, y merece una explicación más exhaustiva. Se trata de los NFT para videojuegos.

La industria de los videojuegos es uno de los mayores pilares de la industria del entretenimiento y, en 2020, se registraron alrededor de 2.700 millones de *gamers* en el mundo (más de un tercio de la población mundial), con unos ingresos totales en la industria de 165.000 millones de dólares (Omri, 2020). Es de suponer que, tras la pandemia y los cierres, las cifras no han hecho más que aumentar. Así que estamos hablando de una gran industria, y hay muchos entusiastas de las criptomonedas que aseguran que blockchain va a revolucionar absolutamente su funcionamiento.

Hay dos conceptos que vamos a tratar en este módulo: los NFT de videojuegos y el metaverso, que se ha convertido en un término de moda, pero no todo el mundo se refiere a lo mismo cuando habla de él. También veremos algunos ejemplos concretos que pueden ser de gran utilidad para la industria del deporte y los videojuegos en el deporte.

Videojuegos: del Pong a las compras dentro del juego

Los videojuegos han evolucionado mucho a lo largo de la historia. Es obvio que, a medida que las computadoras se hacían más elaboradas, los juegos que jugábamos en ellas se hicieron más complejos. Pensemos en Pong, el que muchos consideran el primer videojuego de la historia, creado en 1972. Fue desarrollado por Atari, y consistía en tan solo dos barras haciendo rebotar una pelota, en lo que parece ser un juego de ping-pong virtual (Cohen, 2019). Era increíblemente sencillo, pero las computadoras apenas existían en ese entonces.



Figura 1. Niño jugando videojuegos



Fuente: [Imagen en línea de un niño jugando a un videojuego], (s.f.), <https://bit.ly/3HKjMKt>.

El videojuego en los primeros tiempos era tan simple como se puede imaginar. Era todo lo que las computadoras podían hacer en ese entonces.

Luego llegaron Pac-Man, Tetris y todos los juegos de arcade. Con la llegada de las computadoras personales y las consolas de videojuegos, empezaron a aparecer juegos más variados, con gráficos más ricos y argumentos y música aún más atractivos. Seguro recordamos algunos títulos clásicos de aquellos tiempos, como Super Mario o Mortal Kombat. Está claro que los videojuegos y los avances informáticos van de la mano.

La llegada de Internet abrió nuevas posibilidades para los videojuegos, y aquí es donde las cosas empiezan a ponerse interesantes para nosotros que intentamos entender blockchain. Cuando los videojuegos se conectaron a Internet, los usuarios podían relacionarse entre sí. Al principio, la única posibilidad que tenías era tener un rival humano al otro lado de la red. Pero, a medida que los juegos se hacían más y más complejos, las posibilidades de interacción eran cada vez más profundas.

El juego se ha convertido en todo un mundo en sí mismo. Y esto lo digo literalmente. Muchos juegos tienen mundos contruidos en su interior, a veces desarrollados a lo largo de muchos años de minucioso trabajo de los jugadores o los desarrolladores. Juegos como Assassin's Creed, Final Fantasy o Red Dead Redemption tienen ciudades enteras en su interior cuya exploración puede llevar horas y horas. Además, los personajes adquieren objetos en el juego, que son difíciles de encontrar, y que se pueden utilizar para seguir avanzando dentro del juego.

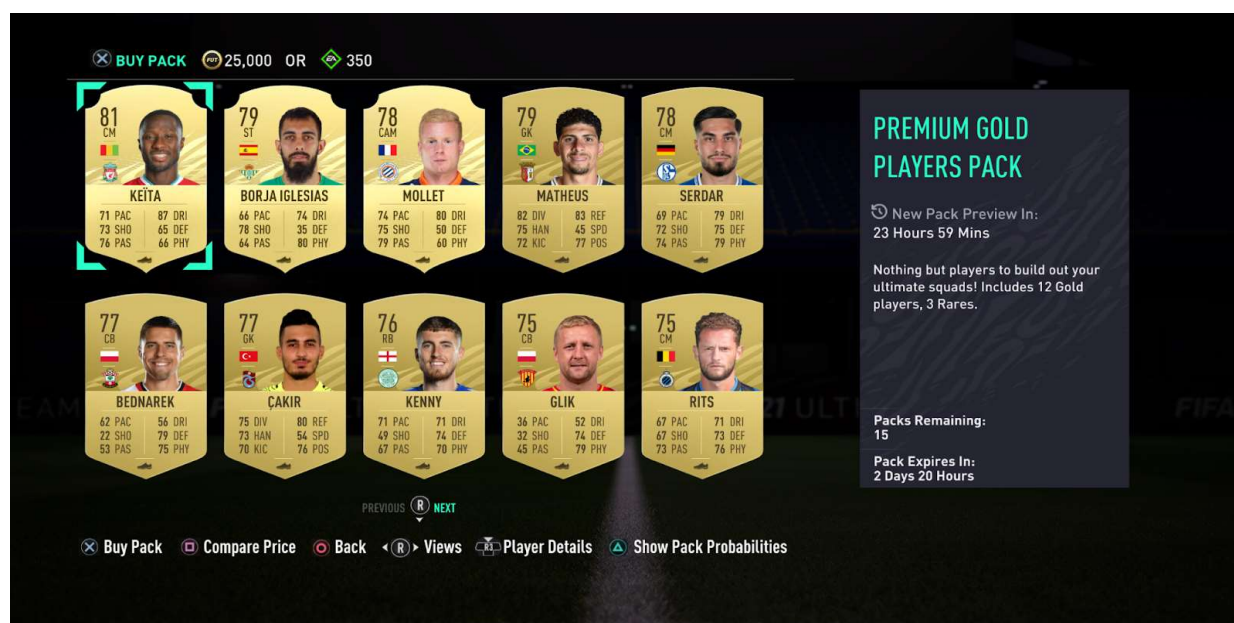
Por ejemplo, en Red Dead Redemption II, el jugador puede mejorar el personaje con el que juega. El juego está ambientado en el Lejano Oeste, la frontera americana del siglo XIX. Los jugadores pueden mejorar sus avatares con mejor equipamiento, como pistolas, monturas de caballo, sombreros de vaquero, botas e incluso cortándoles el pelo y recortándoles la barba. Cuanto más tiempo pase el jugador y más esfuerzo ponga en el juego, mejores objetos podrá conseguir. Lleva tiempo y esfuerzo conseguir que tu personaje esté en forma. Esos objetos del juego que el jugador adquiere son entonces muy valiosos, y muchas personas están dispuestas a pagar por esas mejoras en sus avatares.

Este ha sido un gran modelo de negocio para los videojuegos en los últimos años. Los juegos son totalmente accesibles una vez comprados, pero hay algunas ventajas y bonificaciones para quienes estén dispuestos a pagar un poco más. Son las llamadas "compras dentro del juego", que se han convertido en el nuevo paradigma de la industria del videojuego. Especialmente en los juegos para teléfonos móviles, que la mayoría de las veces se pueden descargar y jugar gratis, hasta cierto punto en que el progreso se vuelve demasiado lento a menos que pagues más por objetos del juego que te permitan desarrollarte más y seguir el ritmo de otros jugadores. Hay un magnífico vídeo realizado por Vox Media en colaboración con YouTube Originals, que explica este modelo de negocio con mayor profundidad:

Fuente: Vox. (8 de octubre de 2020). *Why Spend Money in Video Games? – Glad You Asked SI* [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ZBxvAE_ux9U.



Figura 2. Paquetes de FIFA



Fuente: [Imagen en línea de FIFA packs], (s.f.), <https://bit.ly/3yfVzZd>.

Premium gold players pack	Paquete de jugadores de oro premium
New pack preview in: 23 hours 59 mins	Vista previa del nuevo paquete en: 23 horas 59 minutos
Nothing but players to build out your ultimate squads! Includes 12 gold players, 3 Rares	¡Únicamente jugadores para crear tus mejores equipos! Incluye 12 jugadores de oro, 3 Raros
Packs remaining: 15	Paquetes restantes: 15
Pack expires in: 2 days 20 hours	El paquete caduca en: 2 días 20 horas
Buy pack	Comprar paquete
Compare price	Comparar precio
Back	Volver
Views	Vistas
Player details	Detalles del jugador
Show pack probabilities	Mostrar probabilidades de los paquetes

Uno de los juegos más populares de todos los tiempos, la franquicia FIFA, introdujo los "paquetes FIFA", una compra dentro del juego que permitía a los jugadores adquirir una colección aleatoria de cartas, que podían utilizar para reforzar sus equipos en el juego.

Uno de los juegos más populares de todos los tiempos, FIFA Football (que ostenta el récord de la franquicia de videojuegos deportivos más vendida del mundo) utiliza compras dentro de la aplicación para mejorar la experiencia de juego (Batchelor, 2021). Los jugadores de FIFA pueden crear sus propios equipos de fútbol y hacerlos competir contra otros jugadores. Puedes crear un equipo gratis y ganar, sólo a base de habilidad y persistencia; pero también tienes la posibilidad de comprar puntos y monedas que te permiten conseguir mejores jugadores y, por tanto, formar mejores equipos.

Estas compras dentro del juego son una práctica habitual en los juegos más recientes, pero la mayoría de los juegos de hoy en día han sido creados por grandes empresas que tienen todo el poder y la propiedad sobre todo lo que ocurre. Así que imagina que gastas mucho dinero en tu personaje. Compras armas, "skins", objetos, pero, por cualquier motivo, tu cuenta es eliminada, ¡o la empresa quiebra! Todo lo que "poseías" se pierde. Sólo eres dueño de los objetos mientras el juego te permita acceder a ellos, y en realidad no controlas el juego.

Si has seguido el módulo 1 y, sobre todo, el módulo 2 (en el que hablamos de los NFT), puedes ver hacia dónde nos dirigimos. ¿Qué pasaría si la propiedad de los objetos en los videojuegos se estableciera y registrara de forma inmutable en la blockchain?

Videojuegos y NFT

Como hemos señalado antes, los videojuegos y el desarrollo informático siempre han ido de la mano. Por lo tanto, parece lógico que la tecnología blockchain, que es innegablemente una gran innovación en tecnología informática, se incorpore pronto al mundo de los videojuegos. Y, aunque sigue siendo una tecnología controversial y muchas personas ven inconvenientes significativos (Pouard, 2021), algunas de las mayores empresas de videojuegos (como Ubisoft, la empresa detrás de las franquicias Assassin's Creed y Far Cry, por ejemplo) ya han avanzado hacia la incorporación de blockchain en sus juegos (Valentine, 2021).

¿Cómo se vería eso? ¿Blockchain y videojuegos? A primera vista, no sería muy diferente. Seguirías jugando a videojuegos en los que tienes un avatar, te conectas, entras en un mundo diferente, te encuentras con criaturas, monstruos, tienes misiones y diferentes niveles de dificultad que desbloquear.

Pero si se introducen criptomonedas en el juego, de repente surge una dinámica totalmente nueva que puede afectar radicalmente la experiencia de juego. Imagina un juego con su propia criptomoneda nativa. En lugar de "monedas de oro", obtienes criptomonedas, que son valiosas dentro del juego porque te permiten comprar armaduras, espadas, vehículos, lo que desees. Ahora bien, como esos tokens se basan en la tecnología blockchain, no existen sólo dentro del juego, sino también en el mundo real. Si el juego es muy popular y los tokens son difíciles de conseguir, podrían llegar a ser muy valiosos y valer dinero real. Estos tokens podrían utilizarse para comprar y vender cualquier cosa dentro del juego; pero, puesto que existen en blockchain y pueden intercambiarse por otras criptomonedas, también podrían utilizarse para comprar y vender cosas en el mundo real.

Si la demanda de la moneda nativa del juego es lo suficientemente fuerte, de repente el juego tiene una economía real entrelazada con la jugabilidad. Imagina armaduras, skins, espadas, casas, todos serían NFT únicos y escasos que podrían comprarse, venderse e



intercambiarse. Así, cuando ganas tokens dentro del juego, estás ganando dinero real y utilizable. Puede que el sueño de todo adolescente se haga realidad: cobrar dinero real por jugar a su videojuego favorito.

La gran diferencia es que cuando posees un activo dentro del juego que está registrado en la blockchain, lo posees dentro y fuera del juego. Así, aunque te bloqueen la cuenta, o dejes de jugar, o pase lo que pase, si todavía tienes las claves de tu criptobilletera, sigues siendo el propietario del objeto. Si te aburres del juego, puedes venderlo. O, si el juego lo permite, puedes llevarlo de un juego a otro. Así que puede que dos juegos desarrollados por la misma empresa permitan a sus jugadores transferir objetos de un juego a otro.

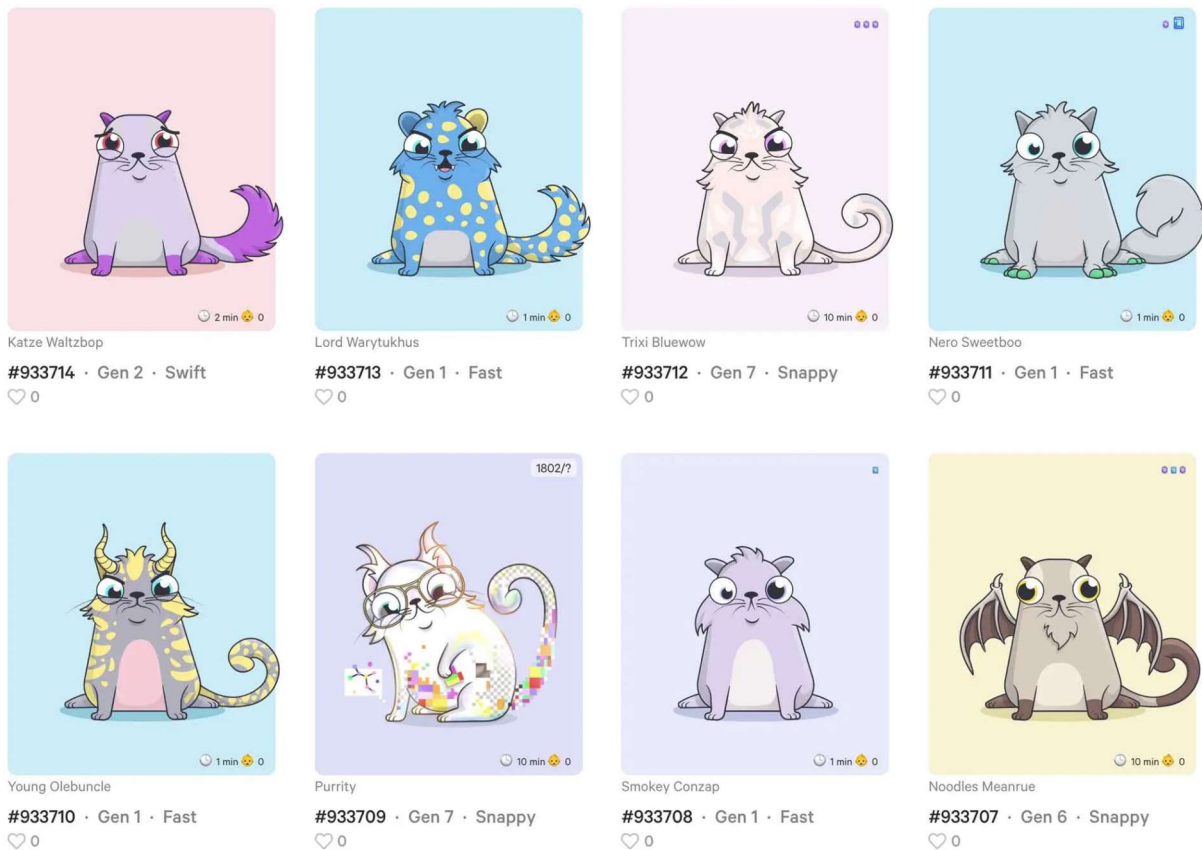
Jugar para ganar dinero (play-to-earn): ¿Se puede cobrar por jugar videojuegos?

Cobrar por jugar videojuegos es el sueño de todo adolescente, y probablemente también el de la mayoría de los adultos. Siempre ha habido formas de ganar dinero si eres muy bueno con los videojuegos, ya sea ganando torneos, entrenando avatares para otros jugadores, etc. En cualquier caso, nunca fue una parte integral del juego en sí. Eso fue hasta que blockchain y los videojuegos lo convirtieron en una posibilidad.

Play-to-earn es un término utilizado para describir la nueva tendencia en los videojuegos que implican criptomonedas: como sugiere el término, juegas para ganar dinero. No es necesariamente tan sencillo, ya que depende de la dinámica interna de cada juego. Pero, en general, "play-to-earn" se refiere a los juegos que permiten al jugador ganar criptomonedas como recompensa por jugar. Ya sea generando NFT que luego se pueden vender en un mercado a cambio de una criptomoneda (generalmente ETH), ya sea intercambiando objetos del juego, o cualquier otra posibilidad. A lo que se refiere es que, dado que el juego está construido sobre tecnología blockchain, implica algún tipo de dinámica de criptomonedas y, por tanto, permite jugar de forma rentable. Por supuesto, todo esto es hipotético hasta que el juego se haga realidad y se demanden tokens. Si no hay demanda, no importa cuánto juegues, no hay forma de que ganes nada.



Figura 3. CryptoKitties



Fuente: [Imagen en línea de CryptoKitties], (s.f.), <https://bit.ly/3xQFs35>.

CryptoKitties fue el primer juego popular que permitía a los jugadores vender sus objetos en un mercado NFT y ganar dinero real mientras jugaban.

El primer juego que utilizó este modelo y se hizo masivamente popular se llama CryptoKitties. Es un juego desarrollado por un estudio de juegos canadiense llamado Dapper Labs, y debutó en noviembre de 2017 con gran éxito (Takahashi, 2018). El juego se desarrolló en la blockchain de Ethereum, y pocos meses después se hizo tan grande que representaba el 25% de todo el tráfico de la blockchain de Ethereum. El concepto era muy sencillo: se podían comprar pequeñas imágenes animadas de gatitos criptográficos. Al principio sólo había 50.000. Los CryptoKitties son, en esencia, un NFT. Cada uno tiene una característica diferente: o coloración diferente, o bigotes, algunos tienen alas, algunos tienen ojos azules, otros marrones. Las combinaciones son infinitas. Pero sólo habría 50.000 de ellos emitidos por el juego, ni uno más. Esto creaba escasez.

A pesar de ello, hay un truco. Los jugadores podían criar nuevos CryptoKitties, y las diferentes combinaciones de estos CryptoKitties se mezclarían, creando todo tipo de imágenes nuevas. Menos de un año después, los jugadores habían criado más de un millón de CryptoKitties. Por supuesto, los 50 mil originales, llamados criptokitties "génesis", eran más raros y, por tanto, más valiosos. Algunos CryptoKitties se consideran

tan raros que su valoración alcanza los cientos de miles; tal fue el caso de este llamado 'Dragón' (Dragon, s.f.).

En palabras de Cleo Abrams, periodista de Vox Media:

Son criptocoleccionables, como los beanie babies o los cromos de béisbol. Parece una tontería, pero CryptoKitties está poniendo a prueba una idea profunda. ¿Puede un bien digital ser raro? (...) Los CryptoKitties populares alcanzan precios elevados de la misma forma que siempre lo han hecho los objetos de colección: debido a la escasez. Y lo interesante de esto es que la escasez digital es completamente nueva. (Why people are buying cartoon cats on the blockchain, 2018).

CryptoKitties podrá ser el primer juego play-to-earn que se hizo extremadamente popular, pero definitivamente no fue el último. La pandemia tuvo un gran impacto en la cantidad de tiempo que la gente pasaba jugando videojuegos, y eso incluía los juegos play-to-earn. Un juego en particular se hizo muy popular, primero en el Sudeste Asiático, pero más tarde creció en el resto del mundo: Axie Infinity.

El juego ha sido desarrollado por la empresa vietnamita Sky Mavis, cofundada y dirigida por el joven desarrollador Trung Nguyen (Lee, 2020). En 2018, cuando tenía 26 años, se puso en línea la versión beta del juego creado por él llamado 'Axie Infinity'. El concepto no es del todo diferente al de CryptoKitties, pero es más rico y complejo. De hecho, el creador se inspiró por primera vez para crear un juego con tokens NFT mientras jugaba a CryptoKitties. Le fascinó el aspecto económico que desarrollaba Cryptokitties, y pensó que sería genial mezclar algo de todo lo que estaba viendo con algo más inspirado en los juegos de Pokémon (Lee, 2020).

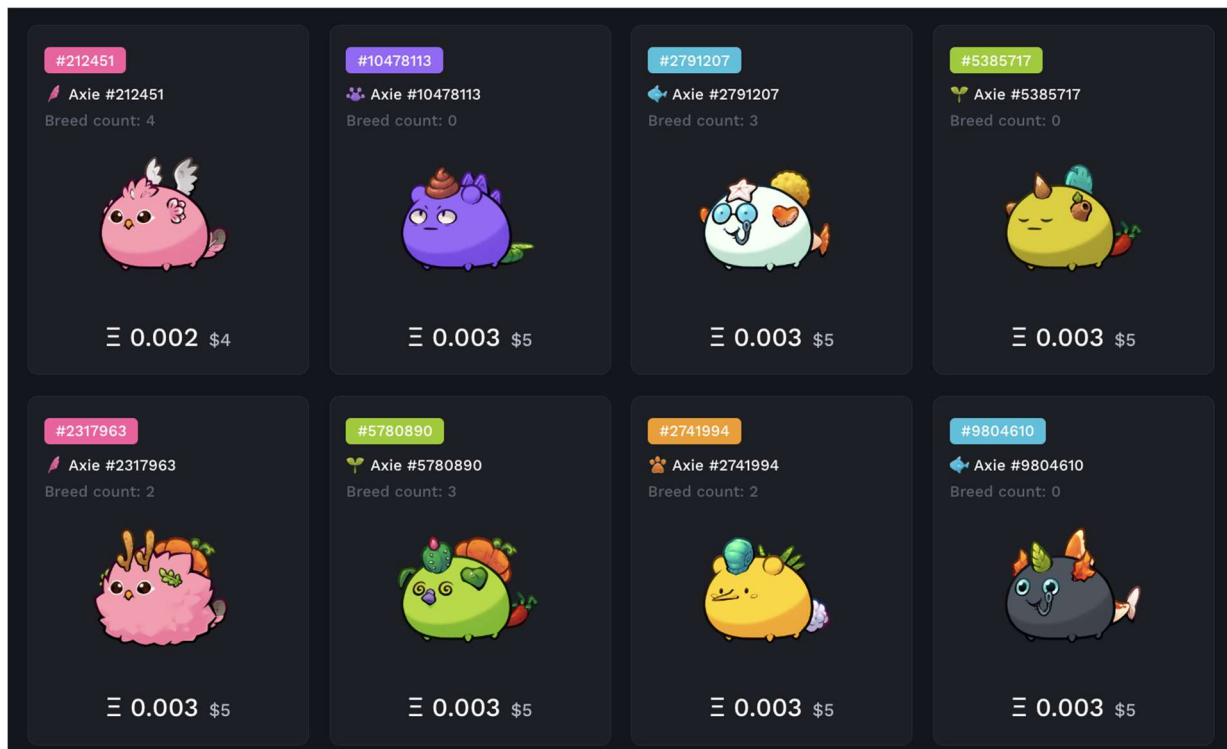
Entonces creó "Axie Infinity", que consiste en criar y cultivar "axies", pequeñas criaturas digitales inspiradas en un pez de la vida real llamado Axolotl, originario del Golfo de México. Estas criaturas vivían en "terrarios" digitales y había que alimentarlas, dormir las y cuidarlas. ¿Te acuerdas del Tamagotchi? Piensa en la versión cripto de la famosa mascota de bolsillo de los 90. Pero también puedes hacer que tus 'axies' luchen contra otros jugadores, así que, por supuesto, las mejoras que consigas te ayudarán a ganar más batallas.

Cada "axie" puede venderse como NFT en un mercado abierto. Por supuesto, los 'axies' más desarrollados son más valiosos que los menos desarrollados. Se venden y compran en ETH. Así que, en esencia, si consigues un 'axie' y lo desarrollas, podrías venderlo más tarde por dinero de la vida real. Los axies llegaron a ser realmente demandados en el mundo de los videojuegos, y el axie NFT más caro jamás vendido se valoró en 750 ETH



(The Most Expensive Axie to be Sold, 2022), lo que, en el momento de escribir estas líneas, equivale a unos 1.320.000 dólares.

Figura 4. El mercado de Axie Infinity



Fuente: Axie Infinity, (s.f.), <https://bit.ly/3A21sdV>.

El mercado Axie Infinity permite a los jugadores vender sus personajes (que en esencia son NFT) y obtener beneficios si se valoran adecuadamente. Los intercambios se realizan generalmente en ETH.

Así pues, comenzamos este segmento preguntándonos si era posible ganar dinero jugando videojuegos y, como puedes ver, es bastante posible. Pero si se puede ganar dinero en la vida real, el juego está ligado a las leyes económicas de la vida real. Axie Infinity era un juego muy demandado, y sus NFT estaban muy cotizados. Especulación o no, mucha gente intentaba comprarlos, lo que hacía subir el precio. Así que, si juegas a un juego, no importa si está basado en tecnología blockchain o no, si no hay demanda, los tokens no subirán de precio. Parece obvio, pero hay que decirlo. Puedes llamarlo "jugar para ganar" todo lo que quieras, pero eso no significa que realmente vayas a ganar algo.

Las grandes empresas también quieren ser parte: Ubisoft y EA

No todas las empresas están contentas con esta nueva tecnología. Por ejemplo, Valve, la empresa detrás de algunos videojuegos muy famosos como Counter Strike y Half-Life, ha retirado todos los juegos relacionados con la tecnología blockchain de su plataforma de



distribución Steam (Osorio, 2021). Pero parece que otros grandes actores del sector están notando hacia dónde se dirigen las cosas. Si la tendencia actual continúa, toda la revolución de los NFT y el blockchain no solo tendrá lugar en pequeñas empresas de juegos independientes, sino que también van a ser una parte integral de la industria del videojuego en su conjunto.

Grandes empresas como Ubisoft y EA Games han compartido sus opiniones sobre los videojuegos y los NFT, y su actitud parece ser receptiva. Ubisoft ha comprado recientemente Animoca Brands, una empresa con sede en Hong Kong especializada en juegos "play-to-earn" con blockchain. Pero Ubisoft tiene planes para desarrollar juegos propios utilizando la tecnología blockchain, aunque sus planes siguen siendo vagos y no se ha conocido ninguna precisión real sobre lo que se está desarrollando. Yves Guillemot, CEO de la compañía, declaró que blockchain es muy atractivo a largo plazo:

Como ves, esta industria está cambiando constantemente con muchas nuevas revoluciones. Consideramos que la cadena de bloques es una de esas revoluciones. Implicará más "play-to-earn" (jugar para ganar), lo que permitirá a más jugadores ganar contenidos, poseer contenidos, y creemos que va a hacer crecer mucho la industria. (...) Hemos estado trabajando con muchas pequeñas empresas que utilizan blockchain, y estamos empezando a saber cómo podemos influir en el sector. Queremos ser uno de los actores clave. (citado en Neikirk, 2021, párrafo 6).

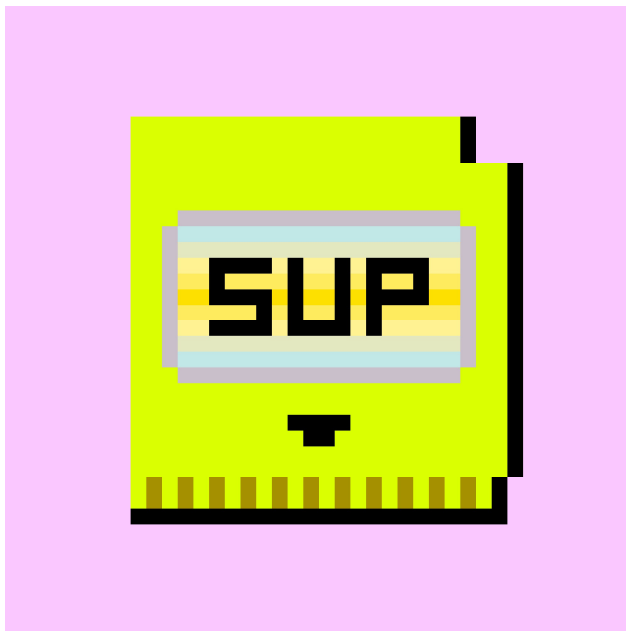
EA games, la empresa detrás de algunos éxitos de taquilla como FIFA o Madden NFL, también se ha pronunciado a favor de la tecnología blockchain en los videojuegos. En una llamada sobre beneficios que tuvo lugar en noviembre de 2021, se preguntó al consejero delegado de la empresa sobre los juegos "play-to-earn" y los NFT. Andrew Wilson, Consejero Delegado de la empresa, respondió:

Creo que en el contexto de los videojuegos que creamos y los servicios en directo que ofrecemos, los contenidos digitales coleccionables van a desempeñar un papel significativo en nuestro futuro (...) Así que aún es pronto para saberlo, pero creo que estamos en una posición realmente buena, y cabe esperar que pensemos de forma más innovadora y creativa al respecto de cara al futuro. (citado en Colp, 2021, párrafo 2).

Las aplicaciones de blockchain en los videojuegos pueden ir más allá de los objetos del juego. Hay un caso muy interesante que merece la pena mencionar: Supdrive.

El creador de Supdrive es Dom Hoffman, uno de los fundadores de Vine, la otrora popular red social. Él llama a Supdrive una "consola de juegos de fantasía en cadena" (Hoffman, 2021), lo que no aclara mucho. Sin embargo, explicó en el canal Discord del proyecto que su intención era sacar juegos, y que cada juego en sí mismo sería un NFT. Esto implica que habrá un número limitado de copias de los juegos y que cada copia tendrá características únicas, como colores, niveles de dificultad y más. Al principio, los juegos serían juegos sencillos como los que conocemos del mundo arcade como Pac-Man, Asteroids, etc. (Clark, 2021).

Figura 5. Supdrive en Twitter



Fuente: Hoffman, 2021, <https://bit.ly/3NnyLuW>.

Mencionamos este caso como uno de especial interés porque hemos estado desarrollando la intersección entre videojuegos y NFT principalmente como una posibilidad de desarrollar artículos dentro del juego. Pero aquí tenemos un enfoque radicalmente distinto en el que el propio juego es una NFT y, por tanto, un objeto coleccionable. Es un paso en una dirección diferente en la que la mayoría de nosotros probablemente no habríamos pensado. Y demuestra que cada vez surgen nuevas posibilidades e innovaciones, la mayoría de las cuales ni siquiera podemos vislumbrar.

El metaverso

Hay una nueva palabra que circula mucho últimamente, no sólo en la industria del videojuego, sino en todas partes: el "metaverso". Nadie sabe realmente lo que significa, o

al menos todo el mundo lo entiende de forma diferente. Y no es de extrañar, ya que el metaverso sigue siendo un concepto vago que no ha empezado a tomar forma hasta hace poco. Un inversor de capital riesgo llamado Matthew Ball, autor del "Metaverse Primer", lo define así:

El metaverso es una red expansiva de mundos y simulaciones tridimensionales persistentes y renderizados en tiempo real que permiten la continuidad de la identidad, los objetos, la historia, los pagos y los derechos, y que pueden ser experimentados de forma sincrónica por un número efectivamente ilimitado de usuarios, cada uno con un sentido individual de la presencia. (citado en Robertson y Peters, 2021, párrafo 8).

Eso significa que es un mundo digital en el que los usuarios pueden entrar e interactuar. Se puede entrar a través de gafas de realidad virtual, o simplemente utilizando una computadora o un teléfono celular. Puede ser totalmente inmersivo o funcionar en tándem con el mundo real.

Es un espacio donde las personas se conectan e interactúan entre sí, y son capaces de construir cosas y crear. Puede ser un espacio donde poseer cosas o simplemente un espacio donde comerciar. No existe un único metaverso, hay muchos. Igual que no hay un único sitio web, hay una multiplicidad de sitios web con diferentes aspectos, funcionalidades y experiencias.

Hay quien considera, por ejemplo, las arenas de 'Fortnite' como un metaverso. Un lugar donde los jugadores entran, tienen sus propios avatares, pueden hablar entre ellos, personalizar su aspecto con skins, poseer e intercambiar armas y objetos. "Second Life", en la década del 2000, también puede considerarse un metaverso pionero. En Second Life, la gente se conocía, hacía amigos y visitaba lugares digitales que eran representaciones exactas de sus homólogos en el mundo real.

Figura 6. Second Life



Fuente: [Imagen en línea de Second Life], (s.f.), <https://bit.ly/3xTaaIB>.

Second Life era un espacio digital muy popular en el que la gente interactuaba en línea utilizando avatares tridimensionales. Muchos lo consideran una de las primeras versiones del metaverso.

El término "metaverso" fue acuñado por el escritor Neal Stephenson en su novela Snow Crash (1992), donde describe "el metaverso" como un mundo digital al que se puede acceder a través de una conexión de fibra óptica y que consiste en una única calle que se extiende a lo largo de toda la circunferencia de un planeta negro y vacío. Es un futuro distópico en el que la mayoría odiaríamos vivir.

Otra representación distópica del metaverso se vio en la película de Steven Spielberg de 2018, Ready Player One, donde el mundo ha sido assolado por el cambio climático y los ciudadanos acceden a un mundo digital, mucho más emocionante, llamado Oasis, para escapar del deprimente y sombrío mundo real.

Estamos muy lejos (realmente lejos) de que cualquiera de estos escenarios se haga realidad. Pero es notable cómo la idea de acceder a un mundo virtual, distinto del nuestro, ha perdurado en el imaginario colectivo durante mucho tiempo. Tanto es así que hoy vemos intentos reales de crear un mundo digital real para que todo el mundo pueda disfrutarlo. Pero antes de sumergirnos en las opciones de un metaverso basadas en blockchain y relacionadas con los NFT, deberíamos detenernos en un acontecimiento que muchos consideran histórico: El anuncio de Facebook de su propio metaverso.

Facebook y el metaverso

En octubre de 2021, Facebook anunció que cambiaría el nombre de la empresa por Meta. El movimiento era en parte branding, en parte estrategia de negocio. Mark Zuckerberg quería diferenciar la empresa en su conjunto (propietaria de Instagram, WhatsApp y otros productos) de la aplicación de redes sociales Facebook. Pero también significaba que la empresa tenía un nuevo y amplio horizonte al que apuntar, y que trabajaba para construir el metaverso (Heath, 2021).

En el enlace que figura a continuación se puede encontrar el anuncio de Mark Zuckerberg:

Fuente: Meta. (2021). *The Metaverse and How We'll Build It Together -- Connect 2021* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8>.

El anuncio completo dura más de una hora, así que intentaremos resumirlo en pocas palabras. La visión de Meta para el metaverso es la de un lugar donde los usuarios puedan disponer de un espacio virtual, como una casa virtual, amueblada de formas increíbles. Donde puedan reunirse, por trabajo o por ocio, con otros usuarios. Pueden asistir a conciertos virtuales, discotecas virtuales, y comprar y vender activos digitales.

Pero hay un problema para los que estamos interesados en blockchain que no podemos perder de vista. El metaverso que está construyendo la empresa de Mark Zuckerberg estará totalmente controlado por la empresa, y centralizado bajo su vigilancia. Esto plantea toda una serie de cuestiones, que van desde la censura hasta la propiedad digital. Si compro algo en el metaverso de Facebook, ¿será realmente mío? ¿O dependeré de la voluntad de Meta para que me permita "poseerlo"? Esto nos lleva a la siguiente pregunta lógica: ¿es posible compaginar las tecnologías blockchain y el metaverso?

Blockchain y el metaverso

La tecnología blockchain parece encajar a la perfección con el desarrollo de un metaverso. Si vamos a empezar a integrar nuestra vida del mundo real en un entorno digital, es posible que queramos que sea un lugar seguro en el que sepamos que nuestros datos se mantienen en privado y que nuestras cosas son realmente nuestras, de las que tenemos plena propiedad, y no de una multinacional.

Como decíamos, no hay un único metaverso, hay muchos que se están desarrollando ahora mismo. El proyecto de metaverso de Meta es un metaverso concentrado, privado y de propiedad corporativa. Por otro lado, siguiendo el pensamiento descentralizado del que venimos hablando, existe Decentraland. Facebook y el metaverso

Decentraland es un metaverso basado en Ethereum que es propiedad colectiva de los usuarios.



Figura 7. The Genesis Plaza at Decentraland



Fuente: [Imagen en línea de Decentraland], (s.f.), <https://bit.ly/3OqDei0>.

Como comentamos en el módulo 1, la blockchain de Ethereum ejecuta contratos inteligentes que se aplican automáticamente. Los contratos inteligentes tienen muchas aplicaciones, desde De-Fi hasta videojuegos, como en el caso de Decentraland. Cuenta con un conjunto de contratos inteligentes que han creado un mundo digital en el que los usuarios pueden interactuar entre sí, comprar terrenos, jugar y crear (Márquez, 2021).

Decentraland invita a los usuarios a navegar por un mundo virtual en el que pueden construir cosas o visitar lugares construidos por otros usuarios. Se presenta como el primer mundo virtual de la historia propiedad de sus usuarios.

La principal innovación de Decentraland es que ofrece a sus usuarios la posibilidad de comprar parcelas de terreno digital. Cada parcela en el juego está representada por un NFT, un token llamado "LAND" que es único porque cada terreno en el juego está situado en diferentes partes del mapa virtual. Las parcelas mejor situadas son más valiosas que las mal ubicadas. En el último año se ha producido un "boom de la propiedad digital", con parcelas digitales que se venden por millones en plataformas como Decentraland, Sandbox y Axie Infinity.

Este [video](#) del Wall Street Journal explica muy bien cómo se ha llegado a esta situación:

Fuente: Wall Street Journal. (7 de enero de 2022). *Investors Buy Up Metaverse Real Estate in Virtual Land Boom* | WSJ [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uIlSiXVfmI>.

Los NFT también están presentes en el juego a través de muchos artículos que puedes comprar (o vender) en un mercado. Es lógico que, si todo el juego está descentralizado, todos los objetos que lo componen sean NFT. En realidad, es la única forma en que podría funcionar, ya que no hay ninguna autoridad central que regule el juego.

Como puedes imaginar, si tienes jugadores que pueden comprar y vender cosas, construir sus propias casas virtuales, hacer amigos en línea, jugar, reunirse y conectarse, de repente, hay una pequeña sociedad creciendo dentro del juego. También está creciendo una economía muy real y, en el caso de Decentraland, esa economía se nutre de la moneda nativa del juego, Mana, que se puede cambiar por cualquier otra criptomoneda.

Las oportunidades del metaverso

Por el momento, el metaverso apenas está empezando. Todavía se encuentra en una fase experimental muy temprana, por la que toda gran innovación tiene que pasar. Sin embargo, muchos expertos coinciden en que los cambios que introducirá son grandes y profundos. Morgan Stanley, una de las mayores empresas multinacionales de gestión de inversiones de Estados Unidos, ha informado de que el metaverso representa una enorme oportunidad de inversión para cualquiera que esté dispuesto a asumir el riesgo de una inversión tan temprana en una tecnología en desarrollo (Metaverse, 2022).

Aún así, es muy emocionante ver cómo el mundo del videojuego está evolucionando hacia la incorporación de la tecnología blockchain. Desde las incorporaciones de NFT hasta las posibilidades creativas en todo su esplendor que permite el metaverso, sin duda nos dirigimos hacia una época de la historia muy innovadora. Al igual que nos cuesta imaginar nuestra vida sin Internet, podría ocurrir que un día echemos la vista atrás y nos preguntemos cómo nos divertíamos con los videojuegos antes de blockchain.

Referencias

Axie Infinity: Origin is live in Early Access! (s.f.). *Axie Infinity*. <https://marketplace.axieinfinity.com/>.

Batchelor, J. (2 de febrero de 2021). EA extends UEFA exclusivity, working on multiple FIFA mobile games. *Games Industry*. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-02-02-ea-extends-uefa-exclusivity-working-on-multiple-fifa-mobile-games>.

Clark, M. (19 de agosto de 2021). Vine's creator is now working on NFT blockchain video games. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2021/8/19/22632765/vine-creator-dom-hofmann-blockchain-video-game-nft-supdrive>.



Cohen, D. S. (24 de junio de 2019). Pong: The First Video Game Megahit. *Lifewire*. <https://www.lifewire.com/pong-the-first-video-game-megahit-729739>.

Colp, T. (3 de noviembre de 2021). EA calls NFT and blockchain games 'the future of our industry'. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/ea-calls-nft-and-blockchain-games-the-future-of-our-industry/>.

Dragon. (s.f.). *CryptoKitties*. <https://www.cryptokitties.co/kitty/896775>.

Dixon, C. [@cdixon]. (11 de diciembre de 2021). Tweets. <https://twitter.com/cdixon/status/1469734078425485317>.

Heath, A. (28 de octubre de 2021). Mark Zuckerberg on Why Facebook Is Rebranding to Meta. *The Verge*. <https://www.theverge.com/22749919/mark-zuckerberg-facebook-meta-company-rebrand>.

Hoffman, D. [@dhof]. (18 de agosto de 2021). Tweet. <https://twitter.com/dhof/status/1428093313412915203?s=20>.

Lee, T. H. (21 de febrero de 2020). Meet the Vietnamese developer behind blockchain game Axie Infinity. *Tech in Asia*. <https://www.techinasia.com/vietnamese-developer-axie-infinity>.

Márquez, A. (3 de abril de 2021). Welcome to Decentraland, where NFT meet a virtual world. *NBC News*. <https://www.nbcnews.com/tech/tech-news/welcome-decentraland-nft-meet-virtual-world-rcna553>.

Meta. (2021). *The Metaverse and How We'll Build It Together -- Connect 2021* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8>.

Metaverse: More Evolutionary than Revolutionary?. (23 de febrero de 2022). *Morgan Stanley*. <https://www.morganstanley.com/ideas/metaverse-investing/>.

Neikirk, T. (6 de noviembre de 2021). Electronic Arts CEO Says That Blockchain and NFT Games are 'The Future of Our Industry'. *Boss Level Gamer*. <https://bosslevelgamer.com/electronic-arts-ceo-says-that-blockchain-and-nft-games-are-the-future-of-our-industry-1865>.

Omri, W. (27 de noviembre de 2020). The history of the gaming industry in one chart. *World Economic Forum*. <https://www.weforum.org/agenda/2020/11/gaming-games-consels-xbox-play-station-fun/>.

[Online image of a young boy playing a video game]. (s.f.). <https://www.gettyimages.es/detail/fotograf%C3%ADa-de-noticias/young-boy-plays-a-home-video-game-fotograf%C3%ADa-de-noticias/613473384?adppopup=true>.



[Online image of CryptoKitties]. (s.f.). <https://btcgeek.com/>.

[Online image of Decentraland]. (s.f.). [https://en.wikipedia.org/wiki/Decentraland#/media/File:Decentraland Genesis Plaza at evening.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Decentraland#/media/File:Decentraland_Genesis_Plaza_at_evening.png).

[Imagen en línea de FIFA packs]. (s.f.). <https://www.playstationtrophies.org/news/news-34263-fifa-21-ultimate-team-pack-contents-can-be-previewed-before-you-buy-during-festival-of-futball-event.html>.

[Imagen en línea de Second Life]. (s.f.). <https://www.stirworld.com/think-opinions-digital-legacies-rebranding>.

Osorio, N. (18 de octubre de 2021). Steam Abolishes Blockchain, Crypto And NFT Games But Epic Welcomes Innovation. *International Business Times*. <https://www.ibtimes.com/steam-abolishes-blockchain-crypto-nft-games-epic-welcomes-innovation-3318653>.

Pouard, N. (2 de diciembre de 2021). Blockchain is only a game changer if players are stakeholders. *Venture Beat*. <https://venturebeat.com/2021/12/02/blockchain-is-only-a-game-changer-if-players-are-stakeholders/>.

Robertson, A. & Peters, J. (4 de octubre de 2021). What is the metaverse, and do I have to care? *The Verge*. <https://www.theverge.com/22701104/metaverse-explained-fortnite-roblox-facebook-horizon>.

Takahashi, D. (6 de octubre de 2018). CryptoKitties explained: Why players have bred over a million blockchain felines. *Venture Beat*. <https://venturebeat.com/2018/10/06/cryptokitties-explained-why-players-have-bred-over-a-million-blockchain-felines/>.

The Most Expensive Axie to be Sold: a Rundown of the Highest Selling Crypto-Collectibles. (16 de febrero de 2022). *The European Business Review*. <https://www.europeanbusinessreview.com/the-most-expensive-axie-to-be-sold-a-rundown-of-the-highest-selling-crypto-collectibles/>.

Valentine, R. (1 de noviembre de 2021). Ubisoft Plans to Create its Own Blockchain Games to 'Enable More Play-to-Earn'. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/ubisoft-plans-create-blockchain-games-enable-pay-to-earn>.

Vox. (8 de octubre de 2020). *Why Spend Money in Video Games? – Glad You Asked S1* [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ZBxvAE_ux9U.

Vox. (24 de mayo de 2018). *Why people are buying cartoon cats on the blockchain* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jGfvkjzLrNw>.

Wall Street Journal. (7 de enero de 2022). Investors Buy Up Metaverse Real Estate in Virtual Land Boom | WSJ [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uIlSiXVfmI>.

