

Metaverso

Themes-On Megatendencias



El **Metaverso** es un nuevo espacio virtual que viene a modificar los límites del Internet actual, es una **experiencia inmersiva y multisensorial** en el uso de diversos dispositivos y desarrollos tecnológicos en internet. En estos espacios, los **usuarios deben poder interactuar social y económicamente como avatares**, pudiendo acceder a **servicios de entretenimiento, la teleeducación y a la economía digital**.

Según **PwC**, los ingresos de empresas de entretenimiento que participen en el Metaverso podrían superar los **USD 200 mil millones en 2024**.



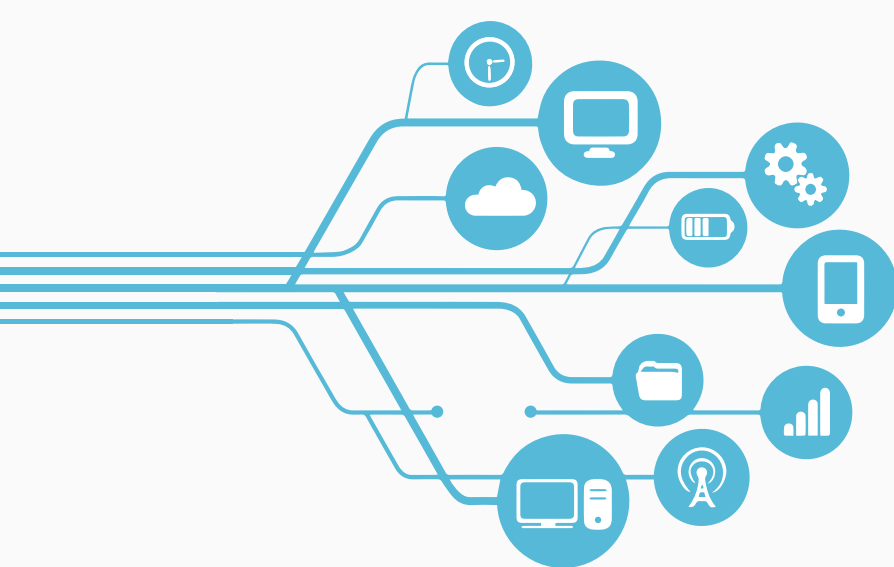
2024

USD 200 MIL MILLONES

EN INGRESOS DE EMPRESAS DE ENTRETENIMIENTO QUE PARTICIPEN EN EL METAVERSO



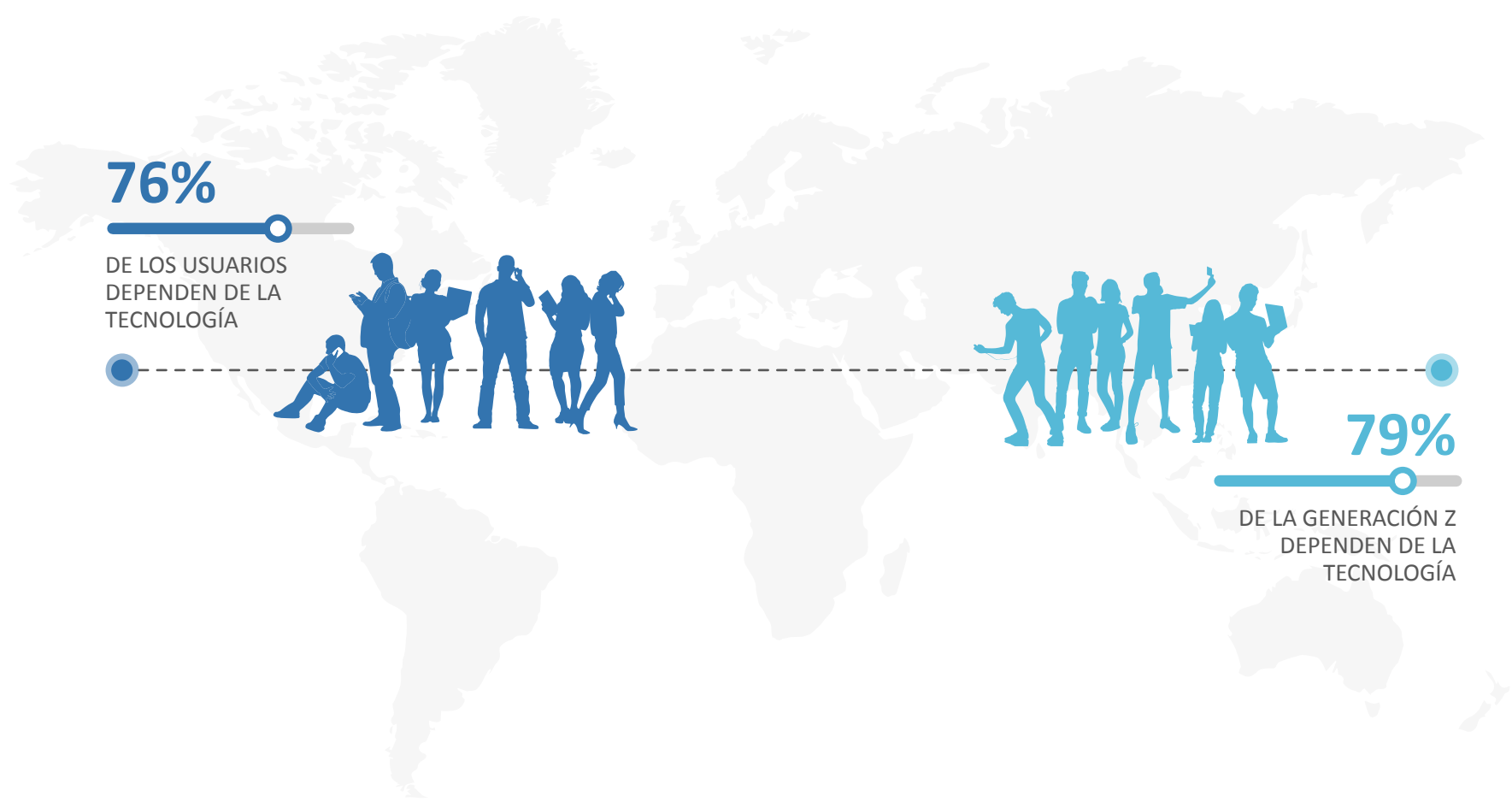
Las **empresas están compitiendo para desarrollar tecnologías** que impulsen experiencias inmersivas.



Facebook declaró que la **temática dominaría sus actividades** con el paso del tiempo, pero aún existen muchas dudas respecto al tiempo necesario para desarrollar el Metaverso, además de ciertos **problemas de seguridad y privacidad de datos**.



Los usuarios quieren que su existencia virtual refleje lo que es importante para ellos y están trayendo sus **valores e identidades al ámbito virtual**, cerca del **76% de los usuarios dicen que su vida y actividades diarias dependen de la tecnología**, aumentando al **79% para la generación Z**.



Cada vez se está desarrollando más el comercio de bienes y servicios virtuales, incluso el **comercio de arte, moda y diseños virtuales han experimentado un fuerte crecimiento** en los últimos dos años.



ARK Research estimó que los **ingresos podrían acercarse a los USD 400 mil millones para 2025**, tomando en cuenta los activos digitales, monedas y datos.



Actualmente existe una oferta limitada de alternativas para invertir en la temática. A través de **Ball Metaverse Index** es posible el seguimiento de una selección de **empresas que se proyectan como las habilitadoras del Metaverso**, este índice fue creado en junio de 2021 y presenta una **alta exposición a plataformas de videojuegos (20%) y desarrolladores de componentes informáticos (19%)**.

