



# METAVERSO

Pioneros en un viaje más allá de la realidad

**Edgar Martín-Blas**

ISBN: 9788411310235

Editorial Almuzara

Sello: LID Editorial

Colección: Acción Empresarial

Idioma: Español

Páginas: 132

Formato: Papel y ebook

PVP: 19,95 euros

e-book: 9,99 euros

#MetaversoLibro

## La obra

El metaverso es el nuevo Internet tridimensional que va a cambiar todo en el mundo digital. El metaverso es una nueva dimensión que **hará que vivamos experiencias increíbles** en lugares de ensueño nunca antes explorados. En ella sentiremos presencia, **realizaremos actividades casi físicas** y **nacerán nuevos negocios** y sectores que actualmente se están definiendo.

Pero ¿cómo nació el metaverso y hacia dónde nos lleva?

Edgar Martín-Blas, fundador de **Virtual Voyagers**, empresa española especializada en entornos virtuales, nos lo cuenta en su libro *Metaverso. Pioneros en un viaje más allá de la realidad*.

Y lo hace desde una **perspectiva muy peculiar, desde su historia personal**. Porque **la realidad virtual llegó a su mundo de la forma más inesperada**; desde la **realidad virtual que tuvo que aplicar a su mundo infantil**, desde la imaginación que dibuja un mundo casi real añadiendo una capa de fantasía **para construir un mundo más amable para poder sobrevivir**.

Porque **Edgar Martín-Blas se crió en un barrio de Toledo sumido en la pobreza**; en un entorno sembrado de escombros, carreteras a medio acabar y poblados itinerantes de chabolas **donde las montañas de vertederos improvisados se convertían en trincheras para librar batallas con sus amigos**.

Fue así como creció un joven que con el tiempo evolucionó y **se convirtió en el fundador de una compañía** que trabaja en la **construcción de los metaversos de gigantes como Meta (Facebook) o Vodafone** y que ha llevado a gestionar más de doscientos proyectos para marcas como **Ferrari, Disney, Ikea, Inditex, Acciona o Mastercard**.

*Metaverso. Pioneros en un viaje más allá de la realidad* nos sumerge en los **años previos a la explosión del metaverso** y en la historia de un pequeño grupo de personas de diferentes partes del mundo que creó una de las olas tecnológicas más grandes de la historia reciente y los aprendizajes extraídos.

De su mano **conocerás los pilares del metaverso**, explorarás **los límites que ha roto** este mundo virtual y **los que aún tiene por delante** y **lograrás entender el mundo que se avecina**.

## Pilares del metaverso

El **tremendo éxito de adopción** que ha tenido el nuevo paradigma una vez que saltó la palabra **metaverso** a los medios de comunicación **con el anuncio de la transformación de Facebook en Meta** se debe a que **los mundos virtuales se basan en principios muy humanos**:

**Identidad.** Dentro de este nuevo mundo **cada persona tendrá una apariencia, un rol y una personalidad** que pueden ser parecidos a los de la realidad o inventados. Podremos ser desde un aventurero intergaláctico hasta una seta con ojos al estilo Disney. **Es un mundo libre donde definiremos nuestro «nuevo yo».**

**Exploración.** Entraremos en un mundo virtual donde podremos recorrer cada casa, cada ciudad, cada mundo, cada universo, etc. **Siempre habrá un horizonte nuevo al que dirigirse.** Y esto encaja perfectamente con la condición humana de pensar siempre en el ¿qué hay más allá? y ¿qué hay más allá del más allá? **En el metaverso no habrá límite para la exploración y el conocimiento.**

**Pertenencia al grupo.** En cada metaverso nos encontraremos en un mundo con una historia que está ocurriendo en tiempo real, desde una guerra intergaláctica hasta un hecho histórico. **Nuestra elección será pertenecer a un bando, a otro o ser meros observadores pero, una vez que entremos en la historia, ya seremos parte de ella.**

**Experimentación.** Dentro de este mundo, y una vez que hayamos creado nuestro personaje, lo **exploraremos y socializaremos.** Comenzaremos la experimentación y las vivencias, las actividades que hacen del metaverso un entorno vivo, alejado del sencillo clic del viejo formato web. Aquí podremos, realmente, vivir experiencias muy cercanas a la realidad.

**Propiedad.** Es el pilar más extendido en el mundo en el que vivimos, **el que mueve mercados** y el que incluso ha provocado el auge y la caída de imperios. Uno de los aspectos más interesantes del metaverso es que no solo poseemos un avatar asociado a nuestra persona, sino que podemos tener desde tierras virtuales hasta una casa, un coche, una nave espacial o ropa. **Hoy estas pertenencias solamente están disponibles en cada metaverso de forma aislada, pero ya se está trabajando para que podamos llevar de uno a otro esas propiedades,** como si fueran bienes reales, gracias a la **tecnología blockchain.**

## El autor



**Edgar Martín-Blas**, surfista de olas tecnológicas desde hace más de veinte años, es cofundador de Virtual Voyagers (2018), compañía pionera en realidad virtual que trabaja con más de ochenta grandes marcas internacionales, ha sido destacada en Facebook F8 y Oculus Connect 6 en la categoría de VR for brands y atesora multitud de premios, el más reciente (2022), el premio Startups de La Razón al mejor desarrollo de realidad virtual y aumentada en metaverso.

Martín-Blas ha trabajado como creativo digital en la multinacional OnlineMkt y como director creativo en Ruiz Nicolí Líneas y en Tuenti-Telefónica y ha logrado importantes galardones, como Premios Eficacia (EFI), Iberoamericanos FIAP o Malofej Internacional.

En 2019 y 2020 el Instituto Choiseul lo seleccionó en el top 20 del ranking 100 Economic Leaders For The Future y en 2021 la revista Forbes lo eligió Persona del día. Hay desarrollado parques temáticos con equipos de Disney y Efteling e impartido clases en ESIC, ESADE, U-Tad, UXER School, UCM y CEU. También ha sido speaker en TEDx, *Animayo*, *El País Retina*, *Mundos Digitales* y FICOD.

Para más información:  
laura.diez@lidbusinessmedia.com

