

# Un evento en Baluarte aborda el metaverso, videojuegos y la web3

MetaPlay Iris Day' desarrolló el viernes y el sábado en la sala Ciudadela charlas y talleres explicativos acerca de esta realidad

DN  
Pamplona

El evento 'MetaPlay Iris Day' celebrado el viernes y sábado en la sala Ciudadela de Baluarte exploró las posibilidades y oportunidades profesionales dentro de la web3, videojuegos, blockchain, metaverso y la realidad virtual. La primera jornada estuvo marcada por múltiples charlas y mesas redondas donde se profundizaron dichos conceptos y al día siguiente se abordaron los posibles perfiles profesionales demandados en este ecosistema digital y tecnológico, junto con talleres para poner en práctica lo aprendido.

## Los videojuegos

El viernes se llevó a cabo una mesa redonda moderada por Arturo Cisneros, gerente de Clúster Audiovisual de Navarra, para abordar la industria de los videojuegos, que contó con la participación de Jesús Villadangos, director académico del "Diploma de Especialización en Desarrollo de Videojuegos y Aplicaciones de Realidad Virtual", Juan Carlos Maeztu, jefe de estudios y coordinador de videojuegos, del centro de estudios CreaNavarra; y Carlos Adin, director del Servicio de Desarrollo de Competencias Profesionales, del Servicio Navarro de Empleo.

Los videojuegos son una realidad que sigue en crecimiento, tal y como revelaron los datos expuestos durante el coloquio. El Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad prevé que la facturación por venta de software de videojuegos en 2023 llegue a los 159.884 millo-



Xavi Delgado, de Bitlab Group, durante su charla sobre perfiles profesionales el sábado por la mañana. JESÚS CASO



Profesionales de la web3 y videojuegos acudieron al evento. JESÚS CASO

nes de euros, lo que supone una tasa de crecimiento anual compuesto en el periodo 2019-2023 del 9%. La Asociación Española de Videojuegos (AEVI), también refleja el peso de este sector: por cada euro invertido en la industria de los videojuegos se tiene un impacto de tres euros en el

conjunto de la economía. Además, según la Asociación Española de Videojuegos, la industria de los videojuegos representa el 0.11% del PIB de España.

Navarra se encuentra en un proceso de desarrollo. "Navarra aspira a convertirse en una región europea referente en la in-

dustria audiovisual y de los videojuegos, y para tal fin estamos impulsando proyectos de la mano de Gobierno de Navarra, sus sociedades públicas y los ayuntamientos de Pamplona y Tudela que permitan acelerar el crecimiento de nuestra industria audiovisual, y avanzar en una economía sostenible, digital y comprometida con el territorio y las personas", comentó Cisneros.

## Perfiles demandados

"El metaverso todavía no existe. Se están sentando las bases", expresó Xavi Delgado, responsable de formaciones de Bitlab Group, en la segunda jornada de 'MetaPlay Iris Day'. En su charla apostó por perfiles variados de profesionales, siendo la multidisciplinariedad clave a la hora de encarar esta realidad, donde, en palabras de Delgado, "hay lugar para todos".

A pesar de la imagen extendida de que el metaverso está reservado solo a informáticos,

programadores u otros profesionales con formación en tecnología, Delgado considera que el ecosistema necesita también a filósofos, abogados, psicólogos, periodistas, diseñadores...

El propio Delgado es un ejemplo para los estudiantes de carreras humanísticas que desean adentrarse en este mundo. Licenciado en Magisterio, Teología y Humanidades especializada en Filosofía, utilizaba la tecnología para ofrecer a sus alumnos experiencias de aprendizaje. Delgado recalcó la necesidad de toda esta tecnología de profesionales con una base filosófica capaces de orientar la dirección hacia la que dirigirse. Delgado cree que también otros perfiles como músicos, dada la importancia del sonido en esta tecnología, y artistas tienen cabida. Para esta integración, Delgado explicó que se requiere una "formación paralela" con la titulación universitaria que se haya escogido e ir interesándose por este ecosistema tecnológico, con una constante actualización".

También Delgado aportó un enfoque diferente a las apuestas tecnológicas actuales. "La virtualidad que se está intentado con los cascos o las gafas de realidad virtual, con la realidad aumentada, no son necesarios para tener un metaverso. La gente se fija en la película *Ready player one* y nos hemos quedado en esa visión, pero los datos que se comparten a través de blockchain, géneros digitales e inteligencia artificial ya son virtuales: ahí está la verdadera virtualidad".

## Salas de talleres

Una vez terminadas las exposiciones, llegó el momento de aterrizar las ideas y se dio paso a los talleres. Marc Romero, *community manager* de Chainlik Labs, impartió una introducción al blockchain y mostró un ejemplo en directo de cómo crear una billetera en Metamask. Blockchain (cadena de bloques) tiene su origen en bitcoin, que nació con la idea de desarrollar transacciones digitales y ser un libro contable que está replicado en ordenadores alrededor del mundo.

En el apartado de videojuegos se realizó un taller en torno a Minecraft para construir experiencias de aprendizaje a través del *gaming*.