

Navarra apoyará la profesionalización del videojuego y la animación

• Pamplona acoge la V Mesa del Videojuego, que ha reunido a representantes del Gobierno de España, de las comunidades y del sector

Efe. Pamplona

El Gobierno de Navarra considera que las administraciones deben apoyar la profesionalización y competitividad del sector del videojuego y la animación.

Lo dijo ayer la consejera de Cultura y Deporte, Rebeca Esnaola, que destacó que la colaboración público-privada "ayudará a generar un sector de la animación y el videojuego más profesionalizado y en mejor posición para competir en el mercado global de la cultura y el entretenimiento" y resaltó que esta industria "es una excelente generadora de puestos

de trabajo de alta cualificación". Esnaola participó en la V Mesa de trabajo permanente del Videojuego, de la que forman parte la Administración General del Estado, las comunidades y el sector, y que se desarrolló ayer en Pamplona.

La consejera señaló que este encuentro coincide con la celebración de Next Lab Navarra, una cita entre profesionales del sector de la animación y videojuegos en torno a la financiación, las inversiones y la incorporación de nuevas herramientas tecnológicas en la industria. "Estas jornadas suponen una alianza estratégica en torno a tres sectores: el de la innovación; el de la generación de contenido; y el de la financiación", ha comentado, "con el objetivo principal de crear sinergias para potenciar la industria".





Roberto Romero ofreció una ponencia el lunes en Baluarte dentro del congreso para profesionales e inversores de la animación y los videojuegos. GARZARON

“No vamos a estar encerrados todo el día en un mundo virtual”

Roberto Romero Experto en metaverso

Este madrileño trabaja en el sector tecnológico y participa esta semana en Next Lab Finance & Tech Navarra aportando claves sobre el metaverso, considerado como 'la próxima revolución de las telecomunicaciones'

LUCAS DOMAICA
Pamplona

En Navarra surgió el debate con el metaverso cuando el Gobierno lanzó en abril un espacio virtual asociado a este concepto. En él, tras crear un avatar, cada usuario puede pasear o más bien correr por un recinto en 3D. De primeras aparece Cigudosa, consejero de Universidad, Innovación y Transformación Digital, dando la bienvenida a través de su personaje. Se puede visitar un aula que muestra datos de la UPNA o ver fotografías de la Selva de Irati o Bardenas Reales. También tratan de explicar los Objetivos de Desarrollo Sostenible para 2030. Se puede participar teniendo un equipo medianamente moderno, porque si no la paciencia acabará con usted. Para explicar qué es esto del metaverso ha llegado esta semana a Pamplona Roberto Romero, experto en el sector invitado para participar en el evento Next Lab Finance & Tech

Navarra en Baluarte.

Como si lo explicara a su abuela, ¿qué es el metaverso?

El metaverso es la próxima revolución/evolución de la red de telecomunicaciones que propone un Internet espacialmente ordenado.

¿Qué significa esto?

Significa que internet, como lo conocemos todos, o la World Wide Web (www), en concreto, que es lo que es internet para la gente, se genera a finales de los 80 y aquel objetivo con el que se diseñó se ha quedado obsoleto.

¿Cuál era?

Se diseñó para utilizarla para una cosa, pero al final se ha terminado usando para 5.500 cosas diferentes. Esto ha provocado que haya problema de legislación.

¿Y qué hace metaverso aquí?

Metaverso no es más que una evolución de lo que había hasta ahora.

¿De dónde viene esa palabra?

Viene de la literatura, de un libro de los 90 (*Snow Crash*, de Neal

Stephenson) que han puesto de moda ahora mismo como una alegoría a Internet, a la evolución de Internet. En los 90 se hablaba de la World Wide Web como el ciberespacio, era el *hype* -la gran expectativa-. Ahora el *hype* es el metaverso. Es exactamente lo mismo, pero es la evolución.

Aquí tenemos el ejemplo del espacio virtual creado por el Gobierno de Navarra, ¿ha entrado?

Sí, entré. Bueno, es una web 3D. Un entorno que tiene cierta información, está bien. No deja de ser una web, un sitio donde conseguir información, donde poder conectar con gente.

¿Está bien?

Está bien ejecutado, pero no es ninguna panacea. Ahora mismo todas las empresas y estamentos públicos buscan su nota de prensa dando a conocer lo innovadores que son. Y bueno, está muy bien tener un ojo puesto en las nuevas tecnologías, en la nueva forma de telecomunicarse y es muy importante que los gobiernos hagan estos movimientos para entender dónde estamos.

En Navarra ha habido un poco de debate con el asunto, ¿es fruto del desconocimiento?

Claro. Si coges a una persona por la calle de forma aleatoria y le pre-

guntas qué opina de esto probablemente no tenga ni una opinión formada. Tenemos ahora una labor de divulgar ahora mismo.

¿Qué tienen que hacer ver?

Hay que hacer entender a la gente que esto no es que nos vayamos a encerrar en el mundo virtual o que los niños vayan a estar encerrados todo el día en un videojuego.

¿Para qué se aplica o se aplicará?

Utilizamos la tecnología para optimizar los procesos, para ser más sostenibles, para generar igualdad de oportunidades en el ámbito tecnológico para todas las personas y todos los países. Esto no va de una distopía futurista donde estamos todos encerrados en un entorno virtual.

En Navarra se ha criticado que el Gobierno debería haber invertido más en agilizar otros procesos informáticos que resultan odiosos para los usuarios antes de invertir 14.000 euros en el metaverso.

Por supuesto. Claro, porque la gente va a lo práctico y es normal. Oye, podrían haber sido mucho más innovadores resolviendo primero ese problema y luego dando acceso a un universo de servicios ordenado en 3D. Podría haber sido. Yo creo que las prioridades hay que tenerlas claras y escuchar a la gente.

¿Se sabe cuándo estará normalizado esta próxima "revolución/evolución" que comenta?

Mira, hace dos semanas se presentó el Metaverse Standards Forum. Un conglomerado de empresas que se van a sentar a definir los estándares de de todo este ecosistema, de toda esta nueva red. Con lo cual, en los próximos años deberíamos de tener aterrizada la conversación de los estándares y tener encaminada una definición consensuada.

¿Qué empresas están?

Hay de todo tipo, desde Microsoft hasta Meta, Google, Ikea... Está todo el mundo representado. Hay gobiernos, instituciones sin ánimo de lucro, la W3C, que es el organismo que hace los estándares de la World Wide Web...

¿Qué beneficio directo puede tener el metaverso en un ciudadano normal y corriente?

Herramientas de trabajo. Con la pandemia se puso de moda el teletrabajo y había sectores que no podían hacerlo. Ahora, por ejemplo, si eres un técnico especialista en reparar antenas de radio y tienes un talento especial puedes asistir en remoto a otros compañeros que están sobre el campo haciendo esta reparaciones.

¿Cómo?

Podrá ver a través de sus ojos y pintar sobre su visión los siguientes pasos que tienen que hacer o recomendarle cuál es la formación que tienen que ejecutar para reparar el fallo. Hay un montón de profesiones del futuro dedicadas a habilitar esto.

¿Y en tareas cotidianas?

Por ejemplo al hacer la compra. Que el entorno reaccione a ti como usuario. Que cojas un producto y tengas un asistente que te resuelva dudas y que cuando vayas a salir del supermercado simplemente se descuente el dinero de tu cuenta sin hacer cola.

DNI

Roberto Romero Pérez es natural de Alcalá de Henares (Madrid) y empezó a trabajar en este sector en 1998. Actualmente es Creative Technologist de Accenture Song dentro de un grupo de negocio llamado Metaverse Continuum. Su objetivo es crear las capacidades internas dentro de la compañía para liderar y producir todos los productos y servicios para el metaverso en los próximos 10 a 20 años. Fundó Future Lighthouse.

EN FRASES

“En los 90 la expectativa era el ciberespacio, ahora es el metaverso, es la evolución”

“Hay que tener claras las prioridades y escuchar a la gente”

“Está bien que los gobiernos hagan estos movimientos para que la gente entienda dónde estamos”