

Metaverso: Facebook planea contratar a 10.000 personas para trabajar en una nueva plataforma

25/10/2021



Facebook dijo que planea contratar a 10.000 personas en la Unión Europea durante los próximos cinco años para trabajar en una nueva plataforma informática que promete conectar a las personas de manera virtual, pero que podría generar preocupaciones sobre la privacidad y que la plataforma social obtenga más control sobre las personas.

La compañía dijo en una publicación de blog el domingo que esos trabajadores altamente calificados ayudarán a construir «el metaverso», una noción futurista para conectarse en línea que usa realidad aumentada y virtual.

Los ejecutivos de Facebook han estado promocionando el metaverso como el próximo gran avance después de Internet móvil, aunque su historial es irregular en la predicción de

tendencias futuras . Las expectativas que el CEO Mark Zuckerberg hizo hace cuatro años de tomar vacaciones virtuales con seres queridos lejanos a través de un auricular o usar la cámara de un teléfono inteligente para mejorar un apartamento virtualmente no se han materializado hasta ahora.

La compañía también está lidiando con la represión antimonopolio, el testimonio de ex empleados que denuncian irregularidades y las preocupaciones sobre cómo maneja la información errónea relacionada con las vacunas y la política.

«Al comenzar el viaje de dar vida al metaverso, la necesidad de ingenieros altamente especializados es una de las prioridades más urgentes de Facebook», según la publicación de blog de Nick Clegg, vicepresidente de asuntos globales, y Javier Oliván, vicepresidente de productos centrales.

Los reclutadores de Facebook se dirigen a Alemania, Francia, Italia, España, Polonia, los Países Bajos e Irlanda para la campaña de contratación.

El metaverso es esencialmente un mundo virtual masivo al que pueden acceder en tiempo real millones de personas que usan avatares, que pueden usarlo para realizar reuniones virtuales o comprar terrenos y ropa virtual u otros activos digitales, a menudo pagando con criptomonedas.

La red social no es la única que trabaja en el metaverso, y Facebook reconoció que ninguna empresa la poseerá y operará. Otros jugadores incluyen al fabricante de Fortnite, Epic Games, que ha recaudado mil millones de dólares de inversores para ayudar con sus planes a largo plazo para construir el metaverso.

“No habrá metaversos específicos para empresas específicas. Solo habrá un metaverso”, dijo Tuong Nguyen, un analista que rastrea tecnologías inmersivas para la firma de investigación Gartner.

Pero existe la preocupación de que Facebook y un puñado de otros gigantes de Silicon Valley terminen monopolizando el metaverso y lo utilicen para recopilar y beneficiarse de datos personales, reflejando la situación ahora con Internet.

Facebook anunció el mes pasado una inversión de 50 millones de dólares para financiar investigaciones globales y asociaciones con grupos de derechos civiles, organizaciones sin fines de lucro, gobiernos y universidades para desarrollar productos de manera responsable para el metaverso. Pero la compañía agregó que probablemente se necesitarían de 10 a 15 años para «realizar plenamente» muchos de esos productos.

El término metaverso fue acuñado por el escritor Neal Stephenson para su novela de ciencia ficción de 1992 “Snow Crash”, pero recientemente ha encontrado una nueva vida en el mundo de los negocios tecnológicos a medida que las nuevas empresas y los gigantes tecnológicos intentan apostar por una tendencia emergente.

Algo de eso implica un **«poco de lavado de metaverso»**, o aplicar el término a iniciativas existentes en realidad aumentada y otras tecnologías para aprovechar la exageración que la rodea, dijo Nguyen.

“Ayudará a elevar su perfil, al menos por el momento, como uno de los líderes en iniciativas de metaverso”, dijo sobre el último impulso de Facebook. **«Pero como cualquier gran tendencia tecnológica, habrá ideas y estándares en competencia»**.

En una publicación de blog separada el domingo, Facebook defendió su enfoque para combatir el discurso de odio, en respuesta a un artículo del Wall Street Journal que examinó la incapacidad de la compañía para detectar y eliminar publicaciones de odio y excesivamente violentas.

Un comité parlamentario británico que está trabajando en una legislación de seguridad en línea se estableció para escuchar

a dos denunciante de Facebook. El proyecto de ley propone grandes multas u otras sanciones para las empresas de Internet que no eliminen ni limiten la propagación de material dañino, como abuso sexual infantil o contenido terrorista.

Sophie Zhang , una científica de datos que dio la alarma después de encontrar evidencia de manipulación política en línea en países como Honduras y Azerbaiyán antes de ser despedida, compareció ante el comité el lunes. Dijo que se debería exigir a las empresas de redes sociales que apliquen políticas de manera constante, y agregó que no es lo que sucedió en Facebook.

Las cuentas falsas que no estaban directamente vinculadas a una figura política eran más fáciles de eliminar que las que no lo estaban, dijo.

Esto resultó en un «efecto perverso en el sentido de que crea un incentivo para que las principales figuras políticas cometan un crimen abiertamente», dijo Zhang. Lo comparó con que la policía tardara un año en arrestar a un ladrón que era miembro del Parlamento y no usaba máscara.

«Esa es una analogía de lo que está sucediendo en Facebook», dijo Zhang.

La próxima semana, el comité escuchará a Frances Haugen , quien hizo pública la investigación interna de Facebook que copió antes de dejar su trabajo a principios de este año. Haugen testificó ante un panel del Senado de Estados Unidos este mes sobre sus acusaciones de que las plataformas de Facebook dañan a los niños e incitan a la violencia política, y su aparición británica será el comienzo de una gira para reunirse con legisladores y reguladores europeos.