

## Biblioteca y metaverso: realidad virtual e inteligencia artificial en un escenario paralelo

Francisca Ramón Fernández | Dpto. de Urbanismo, Universitat Politècnica de València

URL de la contribución <[www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5134](http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5134)>

### El futuro se llama metaverso

Actualmente se habla con frecuencia de realidad virtual, de la aplicación de la inteligencia artificial en diversos ámbitos. Se habla del metaverso. Un escenario donde se desarrollará una actividad paralela a la física, en la que se podrá interactuar y formar una sociedad a través de avatares de nosotros mismos (Fernández 2022). Un mundo ficticio en el que podremos “disfrutar” de lo que no tenemos en el mundo real. Un universo a nuestra medida, a la medida de la preferencia de cada uno. La cuestión es que estamos hablando de metaverso en singular, pero el futuro augura una pluralidad de metaversos. Un equivalente a las redes sociales, pero a nivel de una realidad virtual y un mundo imaginario.

### Biblioteca y metaverso: el lector en un mundo paralelo

Es una realidad que las bibliotecas se han ido adaptando progresivamente a las tecnologías de la información y comunicación (TIC). A través de servicios como la búsqueda a través de portales, la lectura digital (Ramón Fernández 2016), se ha abierto paso a que el lector encuentre respuestas a su demanda.

La necesidad de atraer a nuevos lectores y previa la presencia de las bibliotecas en redes sociales, en la era de internet, el usuario ha podido interactuar de forma notable con la biblioteca mediante blogs, participación en *post*, o simplemente mediante *likes* a las propuestas de las bibliotecas.

La idea de bibliotecas como lugar de formación, aprendizaje y disfrute de la lectura no puede quedar atrás en el nuevo escenario digital. Precisamente en la literatura encontramos un primitivo metaverso. No olvidemos que en *Alicia a través del Espejo*, de Lewis Carrol, la prota-

gonista accede a un mundo virtual en el que le suceden diversas aventuras con seres animados, y en el que también tiene la posibilidad de crecer y menguar a través de los alimentos que ingiere.

Precisamente, la participación de las bibliotecas en el metaverso puede generar actividades para la inmersión de los lectores más allá de la lectura digital, puede crear escenarios para que el lector pueda convertirse en protagonista de la novela, y viva las mismas experiencias en un escenario *ad hoc*. Se trata de generar un mundo de fantasía en el que el usuario disponga de una serie de recursos que le resulten atractivos y que supere las carencias del mundo real (Cuadrado Alvarado 2011).

Las posibilidades que el metaverso ofrece para la biblioteca y para el lector son múltiples, y todas ellas consideramos que tienen como finalidad el fomento del uso del espacio mediante distintos recursos, y también la utilización de la inteligencia artificial para colectivos vulnerables, por ejemplo, personas de edad avanzada, personas con discapacidad, o menores de edad. El metaverso supone la eliminación de cualquier tipo de barrera y representa el acceso a un escenario ilimitado, en el que hay una libertad de movimientos y de participación, en el que el verdadero protagonista es la persona usuaria del servicio.

Aunque en el futuro el metaverso adquirirá otra dimensión y se crearán plataformas destinadas a albergarlos, sí que podemos citar algún ejemplo de mundo virtual en el que está presente la biblioteca. Siguiendo a Martínez Galindo (2010), *SecondLife* alberga ya algunas bibliotecas que han accedido a dicha plataforma para visualizarse, interactuar y ofrecer servicios biblio-



Infoisland | imagen azmichelle

tecarios. Podemos citar a *Infoisland*, y a nivel nacional, la Universidad de Navarra, *UniversidadSL*; el Instituto Cervantes, la Universidad Carlos III de Madrid, el Col legi Oficial de Bibliotecaris i Documentalistes de la Comunitat Valenciana, o la Universidad de Sevilla. Los servicios son variados, como acceso al catálogo, *streaming* y vídeo, presentaciones, exposiciones, chat, encuestas, *merchandising*, clases y reuniones virtuales y un entorno en 3D (Martínez Galindo 2010).

La biblioteca va intrínsecamente unida a la obra, a la propiedad intelectual. Ello plantearía algunas cuestiones sobre la creación de obras para su lectura solo en el metaverso y cómo se gestionarían los derechos sobre ella, ya que la legislación se enfoca al mundo físico, de momento. Aunque no hay que olvidar que la propia normativa hace mención al futuro: artículo 10 del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia precisa: "Son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro".

Precisamente la tangibilidad, el libro físico, no tendría hueco en el metaverso, ya que no es posible la entrega

en papel a una representación virtual. El mundo virtual necesita el formato virtual para su funcionamiento. Ahí tendría su sede el libro electrónico, pero para ello hay que contemplar la licencia y muchas editoriales que sigan con la venta del libro físico no estarían presentes (Martínez 2022).

No obstante, el metaverso identificado con la intangibilidad no resulta extraño al ámbito de la biblioteca, ya que la aparición de los *e-books*, con la superación del soporte físico del libro, pero no la pérdida del soporte para su lectura, ha ido evolucionando de forma progresiva.

La biblioteca integrada en el metaverso puede ofrecer otras perspectivas, como hemos apuntado, con la finalidad de realizar actividades inmersivas, consultar los libros, "visitar" la biblioteca, movernos por ella, y todo sin moverse del dispositivo desde el que nos conectemos.

En el ámbito de la accesibilidad, la biblioteca y el metaverso facilitaría la comunicación en el caso de discapacidad cognitiva, sensorial o en los casos de movilidad reducida, ya que se eliminarían cualquier tipo de obstáculos. En el caso de las personas de edad avanzada, podrían disponer de un asistente virtual en el metaverso que les pudiera guiar en el uso de la biblioteca, facilitarles la lectura, o incluso interactuar para reforzar las capacidades cognitivas de las personas con enfermedades que les dificultan la comprensión y el desplazamiento.

En el caso de los menores la biblioteca en el metaverso orientaría a la lectura y les facilitaría el aprendizaje (RECLA s/f) mediante la posibilidad de la gamificación, propuestas de retos y *escape room*.

#### **A modo de conclusión**

Cada ciclo que en la sociedad supone una revolución, en este caso la revolución digital, hace que el ser humano se plantee numerosas incógnitas. Una de ellas es si va a estar preparado para dichos avances. En definitiva, como sucedió en la primera revolución industrial, en la que la mecanización se impuso; ahora, en la denominada tercera revolución industrial con la irrupción de

internet, también son las máquinas las que avanzan en competencias, ahora las llamadas competencias digitales. El sujeto no necesariamente es un nativo digital, y ahora el denominado metaverso se acerca a crear un nuevo escenario de actuación, del que desconocemos cómo actuar, qué riesgos puede presentar y cómo nos va a afectar. En el campo del conocimiento, del aprendizaje, de la cultura, y las bibliotecas como sedes de los recursos tienen un reto muy sugerente en el metaverso. No se pueden quedar atrás, como no se quedaron cuando apareció internet, y las bibliotecas incrementaron su presencia virtual. Ahora el universo metavérsico se abre ante ellas y además de la necesidad de formación no solo por parte de los bibliotecarios, también se precisará la formación de nosotros, los usuarios.

La pandemia por la COVID-19 ha supuesto que nos virtualicemos más de lo deseado, y antes de lo previsto, y ahora en un escenario post COVID-19, el metaverso se nos presenta como un regalo goloso, que esperemos no esté envenenado.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguasaco, C. (2022) ¿Se construirán bibliotecas y museos en el metaverso? *Newsweekespañol*, 4 de enero de 2022. Disponible en: <https://newsweekespanol.com/2022/01/bibliotecas-museos-metaverso/> [Consulta: 22/04/2022]
- Carrol, L. (s/f) *Alicia a través del Espejo*. sl: Alejandría, libros de dominio público. Disponible en: <https://www.elejandria.com/libro/descargar/alicia-a-traves-del-espejo/carroll-lewis/93/119> [Consulta: 22/04/2022]
- Cuadrado Alvarado, A. (2011) Utopías y distopías de los medios digitales para la educación. *Icono14*, vol. 9, n.º 2, pp. 5-20. Disponible en: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/31> [Consulta: 22/04/2022]
- Fernández, Y. (2022) Qué es el Metaverso, qué posibilidades ofrece y cuándo será real. *Xataka*, 4 de marzo de 2022. Disponible en: <https://www.xataka.com/basics/que-metaverso-que-posibilidades-ofrece-cuando-sera-real> [Consulta: 20/04/2022]
- Martínez, H. (2022) Bibliotecas en el metaverso. *Encuentro bibliotecario*, 25 de abril de 2022. Disponible en: <https://encuentrobibliotecario.com/bibliotecas-en-el-metaverso/2022/> [Consulta: 26/04/2022]
- Martínez Galindo, F.J. (2010) *Implantación de las herramientas de la web social en bibliotecas españolas*. Valencia: Universitat Politècnica de València. Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/11992/PFC.pdf?sequence=1> [Consulta: 26/04/2022]
- Ramón Fernández, F. (2016) Aspectos jurídicos de la lectura digital. *Métodos de Información*, vol. 7, n.º 13, 2016, pp. 167-189. Disponible en: <https://www.metodosdeinformacion.es/mei/index.php/mei/article/view/IIMEI7-N13-167189/926> [Consulta: 20/04/2022]
- RECLA [Red de Educación Continua de Latinoamérica y Europa] (2022) *Metaverso: un universo paralelo en la educación continua*. Disponible en: <https://recla.org/noticias/metaverso-un-universo-paralelo-en-la-educacion-continua/> [Consulta: 22/04/2022]
- SecondLife (2022) Disponible en: <https://www.secondlife.com/> [Consulta: 26/04/2022]

## Agradecimientos

Trabajo realizado en el marco del Proyecto I+D+i Retos investigación del Programa estatal de I+D+i orientado a los Retos de la Sociedad del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades: RTI2018-097354-B-100 (2019-2022) y del Proyecto de I+D+i Retos de Investigación, MICINN, del Programa Estatal de I+D+i orientada a los retos de la sociedad (PID2019-108710RB-I00, 2020-2022), y Grupo de Investigación de Excelencia Generalitat Valenciana Algorithmical Law (Proyecto Prometeu 2021/009, 2021-2024).