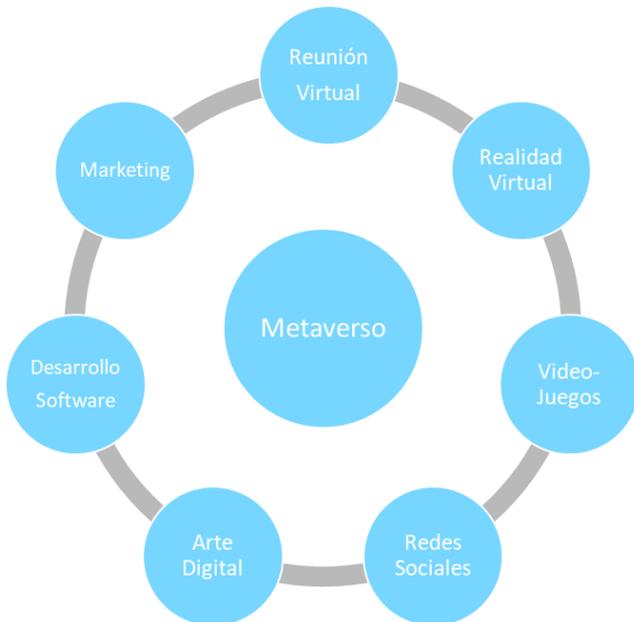


Metaverso

Industria naciente:

- > Expansión del mercado virtual → *E-commerce*, redes sociales, *Millenials*, *Fintech*, etc...
- > Pocas empresas con dedicación exclusiva → Etapa temprana de adopción
- > Avance tecnológico clave para reducir costos y masificar la adopción

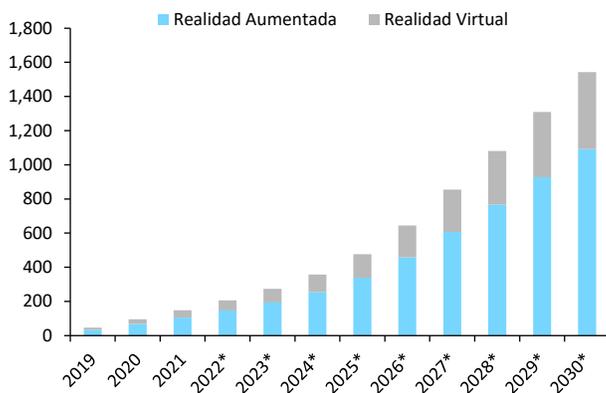


Fuente: Compass Group, Elaboración propia

La irrupción de diversas tecnologías está impactando la visión que teníamos sobre el Internet, y acercándonos a una próxima generación. Cada vez replicamos más nuestras rutinas e intereses en el mundo digital; desde llevar a cabo las reuniones de trabajo en plataformas de videoconferencias hasta escoger los muebles del hogar o tomar decisiones financieras. A medida que cambiamos nuestros hábitos, estamos creando una nueva forma de convivir con el Internet que transforma los límites de estos espacios virtuales.

El Metaverso es un concepto usado por primera vez en la novela de ciencia ficción *Snow Crash (1992)* de Neal Stephenson, donde describe una existencia digital con sus propias normas, y que su acceso es completamente controlado por una compañía. Casi 30 años después, aún suena distante un mundo virtual de inmersión total, pero los avances en distintas tecnologías junto a las declaraciones de diversas empresas han hecho recobrar la idea de que es posible el desarrollo de un Metaverso.

Global - Tamaño de Mercado AR/VR
USD billion



Fuente: Statista

¿Qué es el Metaverso?

El Metaverso es una dimensión virtual asentada sobre la realidad física. Describe una experiencia inmersiva y multisensorial en el uso de diversos dispositivos y desarrollos tecnológicos en internet. Está compuesto por múltiples espacios virtuales tridimensionales, compartidos y persistentes, vinculados a un único universo. En estos espacios, los usuarios pueden interactuar social y económicamente como avatares, pudiendo acceder a servicios de entretenimiento, teleeducación y economía digital. Sin embargo, el Metaverso podría no solo referirse a un mundo virtual, sino que también a experiencias previas como la realidad aumentada (AR), las tecnologías de tercera dimensión y la realidad virtual (VR).

Tendencia digital

La dependencia de los consumidores por las tecnologías es un fenómeno en aumento. Según una encuesta de *Wunderman Thompson*, cerca del 76% de los usuarios dicen que su vida y actividades diarias dependen de la tecnología, aumentando al 79% para la generación Z. Cabe destacar que esta relación no solo se da en aspectos laborales o de ocio, también impacta a la conformación de vínculos afectivos y a la autopercepción del bienestar.

Como respuesta, las empresas están compitiendo para desarrollar tecnologías que impulsen experiencias inmersivas, donde los usuarios puedan realizar diversas tareas en un espacio digital. Por ejemplo, *Facebook*, la empresa propietaria de la red social más popular del mundo decidió cambiar su denominación de la compañía y pasó a llamarse *Meta*, declarando acerca de la temática que “Se trata del próximo capítulo para Internet, y también es el próximo para la empresa”, reconvirtiendo su horizonte a otro enfoque, distinto a las redes sociales.

Pese a que muchos apuntan a que el Metaverso está lejos de ser una realidad en el presente, los defensores de su desarrollo argumentan que no muy lejos, y existirá un enorme potencial de comercio en este espacio virtual. Ya que no sólo sería un nuevo mercado para transar bienes y servicios digitales, sino también para crear mayor proximidad entre las marcas y consumidores.

Perspectivas de crecimiento

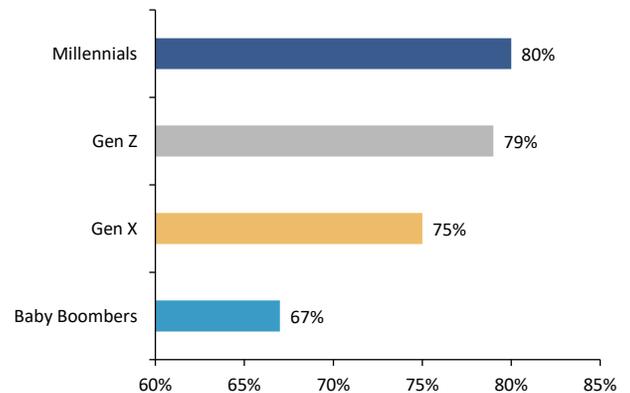
ARK Research estima que los ingresos del Metaverso podrían acercarse a los USD 400,000 millones para 2025, incorporando al contenido de activos digitales, monedas y datos, además de empresas que desarrollan y operan estos mundos virtuales. Por otro lado, Bloomberg Intelligence cree que el potencial de la temática podría alcanzar los USD 800,000 millones para el año 2024, excluyendo categorías de hardware, redes y computación.

Sectores implicados en el Metaverso

Videojuegos

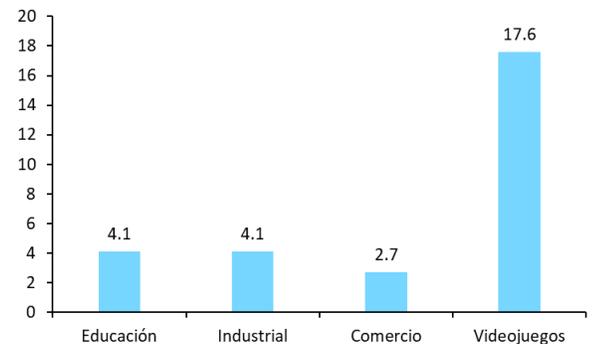
Las plataformas de videojuegos tradicionales se han convertido en entornos sociales que han reinventado la industria del entretenimiento. Emisoras de televisión ya han ofrecido canales de visualización a través de *Fortnite*. Por su parte, *Netflix* recreó el mundo de *Stranger Things* en *Roblox*, juntando los mundos del streaming y videojuegos. Las empresas ligadas a esta industria están fusionando las redes sociales, la jugabilidad y el entretenimiento, mostrando lo que podría ser en un futuro el Metaverso.

Nuevas generaciones más digitalizadas
% Personas que aseguran depender de la tecnología



Fuente: Wunderman Thompson

Global - Inversión en AR/VR para 2024
USD billion



Fuente: Statista.

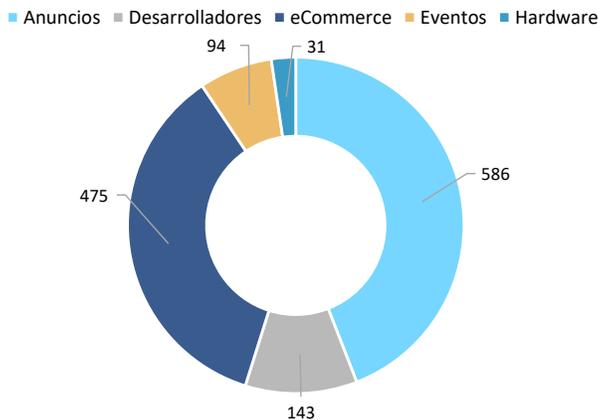
Actualmente, diversas empresas compiten para ingresar y desarrollar la temática, un caso es *Epic Games* que cerró una ronda de financiación de USD 1,000 millones para apoyar la visión a largo plazo en el Metaverso. *Nvidia* también ha puesto en marcha una plataforma para “desarrolladores”, que busca la creación de nuevas herramientas y servicios dirigidos a los mundos virtuales.

Bienestar y Salud

En los últimos años, más personas están adoptando una nueva clase de “productos tecnológicos” para cultivar hábitos saludables o acceder a terapias digitales. Según Brennan Spiegel, directora de un programa terapéutico de realidad virtual, estos pueden ayudar a tratar trastornos alimentarios, combatir la ansiedad y curar trastornos de estrés postraumáticos. En un futuro cercano, Spiegel espera ver un acceso más amplio y común a estos tratamientos digitales.

Potencial de Mercado

USD billion



Fuente: Global X

Entretenimiento y Marketing Digital

La oportunidad de llevar conciertos, proyecciones, películas y espectáculos deportivos a mundos virtuales representa un atractivo adicional de mercado. Según PwC, los ingresos de empresas de entretenimiento que participen en el Metaverso podrían superar los USD 200,000 millones en 2024.

Modelos de Trabajo

La irrupción del Metaverso en la sociedad significa una revolución para nuestra vida social, pero también laboral. En un mundo laboral en el que ya incorporamos las reuniones virtuales, una inmersión mayor será la continuación a un formato híbrido que ya estamos experimentando.

Meta ya anunció la contratación de diez mil puestos de trabajo para desarrollar y construir de manera óptima el entorno virtual; una de las primeras prioridades es el desarrollo de salas virtuales similares a *Horizon Workrooms* (disponible para *Oculus*). Este nuevo formato contaría con la posibilidad de conectar una cantidad más alta de personas, y solucionar ciertos aspectos técnicos ligados a la inmersión del usuario.

Economía Digital

La gente quiere que su existencia virtual refleje lo que es importante para ellos y están trayendo sus valores e identidades al ámbito virtual. Algunos ejemplos actuales que podrían estar incorporados de una forma mucho más profunda en la plataforma es el comercio de arte, como NFT (activos digitales únicos) u otros *Cryptopunks*. El caso de *Bored Ape* es el más icónico, al venderse parte de la colección en USD 3 millones a través de una casa de subasta.

Auroboros recaudó USD 2 millones en un mes vendiendo una colección de alta costura exclusiva en *DressX*, una compañía disruptiva especializada en el comercio de diseños de moda solo en formato digital.

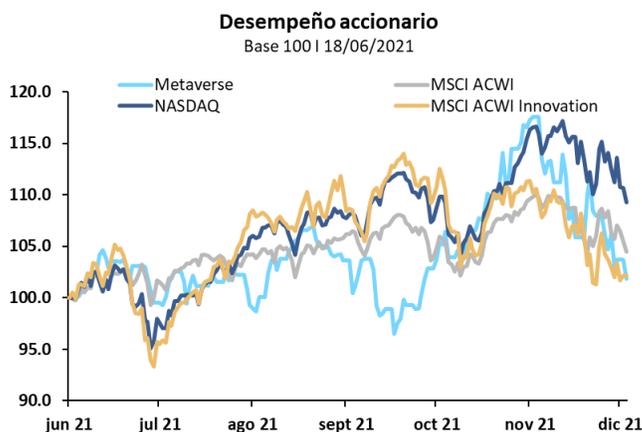
El espacio digital en rápida evolución está impactando radicalmente a todas las industrias y el comercio minorista está a la vanguardia de este cambio. Según el índice minorista estadounidense de IBM, en 2020 la pandemia ha acelerado el cambio de las tiendas físicas a las compras digitales en aproximadamente cinco años.



Mercado Bursátil

Actualmente, no existe una amplia variedad de alternativas para invertir en la temática. A través de *Ball Metaverse Index* es posible el seguimiento de una selección de empresas que se proyectan como las habilitadores del Metaverso, además de ser capaces de beneficiarse de los ingresos y ganancias generadas. Este es el primer índice diseñado a nivel mundial para rastrear el desempeño del Metaverso, mantiene exposición a empresas que desarrollan infraestructura para el mundo virtual como *Cloudflare* y *Nvidia*, motores de videojuegos, como *Unity* y *Roblox*. Además de otras plataformas destacadas en la creación de contenido, comercio y redes sociales, como *Tencent*, *Sea* y *Snap*.

Ball Metaverse Index fue creado en junio de 2021. Este índice tiene un 56% invertido en tecnologías de la información, con *Nvidia*, *Microsoft* y *Unity* como tres de sus posiciones principales. En cuanto a la relevancia temática, el índice tiene una exposición de 20% a plataformas de videojuegos y 19% a componentes de informática.



Fuente: Bloomberg, datos al 12 de diciembre de 2021.

El rendimiento de la temática en noviembre fue de 5%, impulsado por los recientes anuncios de Facebook que le dieron un mayor atractivo y visibilidad en el mercado. Además, *Ball Metaverse Index* registró un incremento de 7.9% desde su comienzo (18 de junio), superior a MSCI ACWI Innovation (3.8%). Respecto a flujos, la idea ha recibido entradas netas de USD 905.4 millones a lo largo del año.

La volatilidad del índice es superior a la del Nasdaq y el MSCI ACWI en el mismo periodo de tiempo, pero idéntica al de MSCI ACWI Innovation (18%). Además, *Ball Metaverse Index* por su alta exposición a acciones tecnológicas muestra una alta correlación con el Nasdaq, pero su inclusión en portafolios globales genera beneficios de diversificación.

En cuanto a valorizaciones, incorporando el crecimiento esperado de utilidades la razón P/U fwd al 2022 es de 39.5 veces, frente al 30.3 del Nasdaq y 17.5 del ACWI.

Finalmente, respecto al sector corporativo, se espera que las empresas que componen los índices tengan un crecimiento promedio de sus utilidades para 2022 y 2023 en torno a 16.5% y 4.1% respectivamente.

Retornos - Var. % USD

Índice / Fondo	MTD	Noviembre	3M	SI*
Ball Metaverse Index	-7.4	5.0	7.1	3.7
MSCI ACWI	-3.0	5.0	4.1	5.4
NASDAQ	-4.3	9.4	9.0	10.7
MSCI ACWI Innovation	-4.6	2.8	0.3	2.2

Fuente: Bloomberg, datos al 19 de diciembre. *Since Inception: 18 Junio

Las opiniones contenidas en el presente informe no deben considerarse como una oferta o una solicitud de compra o de venta, de suscripción o rescate, de aporte o retiro de ningún tipo de valores, sino que se publican con un propósito meramente informativo para nuestros clientes. Las proyecciones y estimaciones que se presentan han sido elaboradas por nuestro equipo de trabajo, apoyado en las mejores herramientas disponibles, no obstante, esto no garantiza que ellas se cumplan. La información contenida en este informe no corresponde a objetivos de inversión específicos, situación financiera o necesidades particulares de ningún receptor del mismo. Antes de realizar cualquier transacción de valores, los inversionistas deberán informarse sobre las condiciones de la operación, así como de los derechos, riesgos y responsabilidades implícitos en ella, por lo cual las sociedades de Compass Group y/o personas relacionadas (*"Compass Group"*), no asumen responsabilidad alguna, ya sea directa o indirecta, derivada del uso de las opiniones contenidas en este informe. Cualquier opinión expresada en este material, está sujeta a cambios sin previo aviso de Compass Group, quienes no asumen la obligación de actualizar la información contenida en él. Compass Group, sus personas relacionadas, ejecutivos u otros empleados, podrán hacer comentarios de mercado, orales o escritos, o transacciones que reflejen una opinión distinta a aquéllas expresadas en el presente informe.