

China revela plan de acción para desarrollar la industria «humana virtual» en próximos tres años

El Ciudadano · 15 de agosto de 2022

La Oficina Municipal de Economía y Tecnología de la Información de Pekín aspira a que, para 2025, la escala de la industria humana virtual genere ingresos superiores a los 50.000 millones de yuanes



China ha revelado un plan de acción para «promover la innovación y el desarrollo de la **industria humana virtual**» en los próximos tres años con el objetivo de fomentar el crecimiento de su economía digital, informaron [medios locales](#).

La Oficina Municipal de Economía y Tecnología de la Información de Pekín, que [lanzó](#) la semana pasada esta nueva política, aspira a que, para 2025, la escala de la industria humana virtual genere **ingresos superiores a los 50.000 millones de yuanes** (unos 7.400 millones de [dólares](#)).

Para alcanzar este objetivo, inicialmente se construirán una o dos **empresas que lideren el negocio** con ganancias de más de 5.000 millones de yuanes cada una (740 millones de dólares), además de otras 10 'startups' con utilidades anuales de 1.000 millones de yuanes cada una (148 millones de dólares). Se prevé también la creación de 10 laboratorios colaborativos y centros de innovación tecnológica empresarial.

La industria contará con un modelo comercial, un sistema tecnológico y un marco gubernamental **basados en la Web3**, la nueva generación de Internet bajo la idea de la descentralización de la información, construida en torno a la tecnología 'blockchain' y con aplicaciones que a menudo involucran criptomonedas

y tókenes no fungibles (NFT). Si bien no se dan todos los detalles, el plan explorará la construcción de plataformas comerciales basadas en tales características, en las áreas de turismo, finanzas, asuntos gubernamentales, entre otros

Foto: Legion-Media/referencial.

Al mismo tiempo, se fomentará el uso y desarrollo de herramientas de realidad virtual, realidad aumentada y **soluciones de visualización humana virtual**, como imágenes en 3D y hologramas, y se apoyará la investigación y el desarrollo de '*software*' de modelado y 'renderizado'. En este contexto, se propone la utilización de creaciones digitales con apariencia humana en **diversos escenarios cotidianos**: como presentadores en transmisiones de noticias en vivo y otros eventos, empleados y representantes en oficinas de servicio al cliente y bancos virtuales, o en tareas de 'marketing' publicitario y mercadeo.

Vale destacar que la **industria de avatares digitales** para producción de contenido es un mercado en crecimiento en el país asiático, a medida que las empresas de entretenimiento en línea buscan nuevas formas de expansión. Los medios estatales han destacado la ventaja de los humanos virtuales, en cuanto no existe con ellos escándalos y controversias, como suele suceder con celebridades e 'influencers' reales.

Fuente: [RT](#).

Presentaron el primer robot humanoide bípedo capaz de reconocer emociones

Fuente: El Ciudadano