

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

*La madrina del Metaverso, Cathy Hackl (fundadora y directora de Metaverso en Journey) es nuestra estimada invitada para nuestro final de temporada presentado por Sara Robertson (vicepresidenta global, disrupción en Xaxis) y Dale Imerman (director de grupo de Metaverso e Innovación en WPP). Cathy nos anima a dejar de tratar de definir el metaverso y en su lugar adoptar una mentalidad de constructor y proponerse construirlo. Ahora tenemos una gran oportunidad para que todos lideremos y pongamos nuestra mentalidad de constructor para crear el futuro.*

*¡Gracias por escuchar! Esperamos que disfrutes de este episodio.*

*#stayclassymetaverse #metaverse #worldbuilding*

#### [Viaje](#)

*Por favor, "Comparta" con otros y "Síguenos" para mantenerse al tanto de cada nuevo episodio. Haga clic [aquí](#) para obtener más información sobre [WPP](#), la Agencia de Transformación Creativa.*

---

00:00:04

*Stephan Pretorius:* Buenos días a todos. Mi nombre es Stephan Pretorius, el Director de Tecnología de WPP, y hoy es un placer darles la bienvenida al podcast Metaverse and More Academy de WPP, donde discutiremos una amplia gama de temas relacionados con metaverse y Web3 con expertos de la red WPP e invitados especiales de la industria en general. A medida que cubrimos conceptos establecidos y rastreamos nuevos desarrollos en el espacio, esperamos que esta serie sea informativa e inspiradora. Gracias por venir en el viaje con nosotros. Por favor, siéntese y disfrute de otra emocionante discusión sobre el metaverso y más.

00:00:39

*Sara Robertson:* Hola a todos, y bienvenidos de nuevo a otro episodio del podcast Metaverse and More Academy de WPP. Soy su anfitriona Sara Robertson, y mi co-anfitriona para hoy es Dale Imerman, a quien quizás recuerden de nuestro episodio de Metaverse 101. El episodio de hoy es emocionante y un poco agrisulce. Este es el episodio final de la primera temporada, así que estoy un poco desanimado por eso, pero al mismo tiempo estoy emocionado porque tenemos un invitado increíble para nuestro gran final. No podría pensar en un invitado más increíble para concluir la temporada. Estoy muy emocionada de dar la bienvenida a Cathy Hackl, la madrina del metaverso y directora de metaverso en Journey.World. ¿Qué pasa, Cathy?

00:01:23

*Cathy Hackl:* Bibbidi Bobbidi. Abuchear. Estoy aquí.

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

00:01:26

*Sara Robertson:* Bienvenidos al espectáculo. Y ély Dale.

00:01:28

*Dale Imerman:* Hola, chicos. Espero que todos estén bien hoy.

00:01:32

*Sara Robertson:* Así que Cathy está aquí hoy para compartir con nosotros su perspectiva sobre el metaverso. Ya hicimos un Metaverso 101. Así que no creo que necesitemos repetir la definición, pero estoy muy emocionado de sumergirme. Cathy, ¿por dónde empezar?

00:01:46

*Cathy Hackl:* Bueno, ¿sabes lo que creo que es importante mencionar? Siento que hemos dejado de tratar de definir el metaverso. No es que lo hayamos definido. Eso no es lo que estoy diciendo.

00:01:55

*Sara Robertson:* Bueno, es casi indefinible.

00:01:58

*Cathy Hackl:* ¿Verdad? Estamos tratando de definir algo que aún no está aquí, per se. Pero, ya sabes, creo que es importante que los oyentes entiendan, al menos para mí personalmente, que estoy buscando no definirlo, sino construirlo. Y creo que abordo todo lo que estoy haciendo con una mentalidad de constructor, y espero que la mayoría de las personas que están escuchando esto también lo aborden con una mentalidad de constructor.

00:02:20

*Sara Robertson:* Entonces, ¿qué es una mentalidad de constructor? ¿Cómo puedo tener uno?

00:02:25

*Cathy Hackl:* Creo que todos construimos de diferentes maneras, ¿verdad? Aquellos de nosotros que podemos codificar construiremos código, otros construiremos estrategia, otros construiremos de muchas maneras diferentes. Construyes comunidad. Quiero decir, también están sucediendo cosas increíbles con la comunidad. Así que sí, creo que con una apertura para tratar de construir una parte de este futuro que estamos creando y solo esa idea y ese concepto de construcción; en la construcción del mundo específicamente. Y fue interesante. Tuve un amigo que dejó a su hijo en la escuela el otro día y tenían una lista de todas las actividades después de la escuela y una de ellas era la construcción de mundos en 3D, la narración digital, todo este tipo de cosas. Ya sabes, también había ajedrez y otras cosas, pero ese tipo de mentalidad de ti abor das esto como cualquier niño que está jugando Roblox y creando sus juegos. Si abor das esto como alguien que está construyendo comunidad, esa es una mentalidad de constructor. Y creo que todos tenemos razón cuando somos pequeños y construimos con Legos. Estamos construyendo cosas todo el

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

tiempo, incluso con nuestra comida. No juegues con tu comida, ¿verdad? Tenemos esa mentalidad de constructor y creo que la perdemos en el camino. Así que esta es una oportunidad. Creo que estamos en este cambio de paradigma. Es una oportunidad para que la gente acepte eso, construya su mentalidad nuevamente y construya de muchas maneras diferentes.

00:03:46

*Sara Robertson:* Me encanta eso. ¿Dirías que es similar o igual a la economía creadora, o forma parte de la economía creadora creativa?

00:03:58

*Cathy Hackl:* Sí. Creo que sí. Creo que no todos se ven a sí mismos como creadores per se. Pero creo que durante mucho tiempo con la Web 1.0 y la Web 2.0, la idea de ser parte de esto, de Internet, o construir allí en Internet parecía realmente desalentadora. Y luego las herramientas se interpusieron en el camino. Podrías crear tu propio sitio web. Puedes tener tu propia presencia social y luego creadores. Y los creadores de contenido comenzaron a crear su propio contenido y a ser sus propias compañías de medios. Y siento que estamos en este momento de nuevo donde hay esta aprensión sobre el metaverso y Web3 y lo que estoy haciendo y todo. Pero también hay un momento de pensar en qué es lo que estás construyendo, ¿cómo vas a construir hacia este futuro? Y algunas de las herramientas son más difíciles de construir. No estoy diciendo que todos vayan a salir y construir una experiencia gigante de Roblox porque no todos pueden hacer eso. Pero hay un momento en el que la gente se reinventa a sí misma. Eso es casi lo que estoy viendo. Y especialmente con muchos de nosotros que trabajamos en la industria. Quiero decir, he visto a personas dejar las compañías de medios tradicionales para ir a trabajar para una startup Web3. Hay un montón de personas, yo llamo a eso el éxodo hacia Web3, la Gran Salida, porque están empezando a dejar estos roles y explorar más de estas experiencias Web3 y metaverso. Así que creo que es por eso que es importante para organizaciones como WPP tener estos equipos, esta iniciativa de metaverso dentro de la organización para explorar esto porque va a dar a las personas que trabajan en todas las diferentes partes de WPP la oportunidad de explorar y aprender y comenzar a construir realmente esos cimientos, ¿verdad? Así que creo que es un momento emocionante y un momento de reinención para muchos de nosotros también.

00:05:53

*Sara Robertson:* Me encanta que hayas ampliado la definición de constructor más allá del codificador. Esto es algo de lo que hablamos mucho en el espacio Web3, que es que cualquiera puede ser un constructor. Y muchas de las cosas que enumeraste; Construcción de la comunidad, construcción estratégica, incluso artistas, hay muchas áreas para que la gente salte a la luz. Si uno de nuestros oyentes se inspira en esto y decide que quiere convertirse en un constructor de metaversos, pero no es un codificador. ¿Por dónde empezarían? ¿Cómo empezas a averiguar qué y dónde construir?

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

00:06:30

*Cathy Hackl:* Creo que va a depender de cuál sea su interés, pero digamos que no tienen habilidades de codificación, pero quieren construir algo. Siempre pueden trabajar en asociación con alguien para construir una experiencia. Te daré un ejemplo. Como, conozco una Unidad muy mínima. Unity es un motor de juego, que estoy seguro de que probablemente hayas mencionado en algún momento, pero conozco muy poco Unity. Así que no es como si pudiera crear todas estas escenas y experiencias increíbles, pero trabajo con equipos que pueden crearlas, pero puedo expresar lo que quiero ver y cómo quiero que funcionen las cosas. Así que les daré un ejemplo. Ahora mismo he producido (aún no se han lanzado) pero he producido tres conciertos en Roblox. Ahora mismo estoy vistiendo a celebridades con alta costura virtual, tratando de crear estos momentos de moda de impacto en espacios virtuales. Y aunque no soy el que necesariamente crea todo esto, soy el que encabeza cómo creo que debería verse y cómo creo que debería moverse con las limitaciones que hay en algunos de estos motores. Pero estoy allí en las trincheras con los desarrolladores caminando. ¿Cómo puede ser esto? ¿Qué podría hacer esto? ¿Cómo podría ser de impacto? ¿Cómo fluiría el vestido? Una de las cosas que aprendí es que cuando hicimos captura de movimiento, en realidad no pusimos nada en el cabello. Así que si estaba tratando de hacer que el cabello rebotara naturalmente cuando el artista está bailando, no lo hice. No capturó eso en lo real. Va a ser muy difícil. Necesitaría mucho más tiempo para tratar de animar eso en el espacio virtual. Así que decidimos, está bien, no hagamos eso. Vamos a tener una cola de caballo. Será más fácil hacer que tenga una cola de caballo, que tener que animar su cabello. Así que hay muchas cosas y aprendizajes en el camino. Pero los tengo porque estoy en las trincheras con estos equipos. No les estoy dejando hacer todo por su cuenta. Estoy siendo parte del equipo. Así que cualquiera que no sepa cómo codificar, elija qué es lo que desea construir. ¿Es algo en la construcción del mundo? También hay herramientas que te permiten construir sin saber código. ¿Es comunidad? Sal y averigua qué comunidades necesitan tu ayuda. Hay muchas comunidades Web3 que definitivamente necesitan gente que ayude. Entonces, mirando dónde está, ¿está dentro de su organización? ¿Es con un cliente que necesita ayuda con la estrategia? Así que sí, quiero decir que hay muchas maneras de construir y si quieres construir, mi mayor consejo es meterte en las trincheras.

00:09:03

*Sara Robertson:* ¿Cómo llegaste a las trincheras? ¿Acabas de decidir un día que querías construir algo y reclutaste desarrolladores o te caíste en la madriguera del conejo criptográfico? ¿Cómo llegaste hasta aquí?

00:09:13

*Cathy Hackl:* He tenido un camino muy largo hacia las trincheras. Creo que siempre he estado en las trincheras. Vengo de un trasfondo narrativo, comunicaciones. Ahí es donde comencé y luego finalmente hice la transición a la tecnología. Así lo creo. Seré muy honesto

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

y seré un poco personal. El hecho de que soy una mujer latina que ha estado en el sector de la tecnología durante diez años y estoy en una gran posición en este momento, la gente me respeta, pero he trabajado duro por cada centímetro de ese respeto. Así que aprendí mucho en el camino. Y muchas veces no me sentía escuchado. Y a veces mis luchas eran algunas de las mismas luchas que tal vez los desarrolladores estaban teniendo al ser escuchados por el liderazgo. Así que creo que a los dos nos gusta en paralelo cuando pienso en estas cosas, ambos aprendemos a comunicarnos y a participar y a trabajar juntos para crear estas cosas increíbles a las que luego el liderazgo prestaría atención. Así que creo que siempre he estado en las trincheras. Esa es mi forma natural de ser. Y he tenido que trabajar en las trincheras, pero a veces me he sacado de las trincheras para estar en posiciones de liderazgo sin olvidar lo que es estar en las trincheras. Creo que hay algo allí cuando tienes que ser resuelto, ingenioso, cuando tienes que ser rudo, cuando tienes que luchar para ser escuchado, simplemente enciende un tipo diferente de fuego en ti.

00:10:51

*Sara Robertson:* Oh, sí. He sido ingeniera desde finales de los noventa, así que estoy captando todo el subtexto que estás dejando caer en este momento. Sé cómo es esa experiencia. Y para bien o para mal, terminas teniendo que ser 100 veces mejor que todos tus compañeros solo para que puedas aguantar en el espacio. Así que lo entiendo. ¿Cómo recomendarías a alguien que comience a conceptualizar el metaverso para que pueda decidir quién quiere construir y cómo quiere construirlo?

00:11:26

*Cathy Hackl:* Creo que todo está abierto en este momento. Las posibilidades son infinitas en algunos aspectos. Por supuesto, hay limitaciones en los gráficos, como todos sabemos. Cualquiera que vaya a Horizon, está limitado, probablemente no tenga piernas, todo ese tipo de cosas.

00:11:39

*Sara Robertson:* Así que dejaron las piernas fuera. No es mucho más difícil. No tienen que caminar. Podrían ser como pequeños palos colgando.

00:11:44

*Dale Imerman:* Podrían habernos dado a todos las mismas piernas.

00:11:48

*Sara Robertson:* Sí. O todos podríamos estar en Segways. Eso habría sido genial.

00:11:51

*Cathy Hackl:* Scooters. Dios mío. Scooters en el metaverso. No sé. Apenas puedo manejar scooters en el mundo físico.

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

00:11:58

*Sara Robertson:* Bueno, quiero decir, no soy muy buena con los sables de luz en el mundo real, pero soy muy buena en realidad virtual.

00:12:04

*Cathy Hackl:* Ahí tienes. ¿Por dónde empezar? Creo que empiezas pensando, dependiendo de dónde es lo que quieras construir. ¿Es este un tipo de construcción exploratoria? ¿Quieres jugar en el espacio descentralizado o centralizado? Entonces, con eso quiero decir, ¿vas a jugar dentro de Sandbox o Decentraland, que están más en el lado descentralizado? ¿Vas a jugar más en el centro? ¿Vas a entrar en Roblox o Fortnite Creative o todos estos otros lugares? Decidir dónde quieres jugar. ¿Es esto exploratorio o estás tratando de conseguir realmente una audiencia? Porque si necesitas globos oculares, entonces necesitas ir donde están los globos oculares. Realmente depende de cuál sea tu objetivo. ¿Vas a hacer esto en público o vas a hacerlo en privado? Hay muchas marcas con las que trabajo que están probando en privado. No todo tiene que ser un anuncio gigante de relaciones públicas de que hicimos X, fuimos los primeros en hacer X en el metaverso. Hay muchas cosas que puedes hacer en privado sin que todos sepan que es la marca X haciendo esto o probando esto. Así que creo que realmente depende. No hay una respuesta correcta. Y cualquiera que diga que tiene un enfoque de copiar y pegar en mi perspectiva está equivocado porque todos se están acercando a esto a una velocidad diferente. gatear, caminar, correr, todos tienen diferentes apetitos por el riesgo. Creo que para mí es sentarse a pensar en lo que tiene más sentido y crear algún tipo de línea de tiempo con las fases, con un enfoque más claro sobre lo que estoy tratando de probar y aprender. Estamos probando suposiciones, realmente. Entonces, ¿qué es lo que estás tratando de probar? Empezaría con eso.

00:13:42

*Dale Imerman:* Hmm. Creo que es un buen approach. Veo a diferentes personas que vienen de reinos muy diferentes entrando en el espacio donde uno comienza a conceptualizar lo que el metaverso es o es para ti. Así que tenemos personas que vienen del lado blockchain o NFT de las cosas o del lado de la tecnología Web3. Pero también tenemos personas que han estado trabajando como modeladores 3D o arquitectos que están familiarizados con los aspectos 3D del software. Y luego, por supuesto, tienes marcas que simplemente buscan interactuar con las personas y alterar las percepciones, etc. Así que supongo que volviendo a esta idea de conceptualizarlo, pienso en cuando Internet era temprano, mucha gente realmente luchó por conceptualizar esa idea de que podía enviar un mensaje, podía escribirlo en esta pantalla y hacer clic en enviar y se recibiría, y mucho menos, un video. Y creo que la gente realmente lucha por conceptualizar, ya sabes, tener un gemelo digital de sí mismos y que eso los represente en el éter. Sabes que me encantaría saber más sobre cómo crees. ¿Los jóvenes tal vez, frente a las personas mayores, adoptan esta idea de conceptualizar el metaverso?

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

00:15:35

*Cathy Hackl:* Siempre tengo la opinión de mis hijos, tengo tres alfas Gen, uno de 12 años, otro de 10 años y otro de 6 años. Y luego siempre hablo de esto para ellos, lo que sucede en el espacio virtual es real. No hay división para ellos entre lo que sucede en el juego de Roblox, lo que sucede en el mundo físico en el sentido de que lo sienten igual, como si fuera lo mismo para ellos. Como si se metieran en una pelea con su amigo en Roblox, no van a tener una cita de juego con ese amigo por un tiempo porque están molestos, ¿verdad? Creo que hay un elemento que especialmente creo que las generaciones mayores son como, bueno, no, lo que sucede allí no es real. Es real para ellos, es una parte muy importante de sus vidas. Y ese borde borroso entre lo físico y lo virtual se está volviendo más borroso cada día. Así que a veces esto es lo que le diré a eso, Dale, cuando hablamos de conceptualizarlo, a veces pienso que muchas veces las marcas que ingresan al espacio lo hacen con un enfoque impulsado por la marca. Pero hay un elemento allí de eso es genial. Me alegro de que esté impulsado por la marca. Está en el mensaje. Pero, ¿es eso realmente lo que las personas que habitan este espacio quieren ver? Y la forma en que he trabajado con las marcas, cuando estamos haciendo algo en un mundo virtual especialmente, somos los jugadores primero. ¿Qué quieren ver las personas que realmente habitan estos espacios? ¿Qué creen que es divertido? ¿Qué es relevante? En lugar de ser impulsado por la marca, tiene que ser impulsado por el jugador. Porque si pienso en eso, tiene que ser divertido. Siento que a veces la diversión se pierde en el camino. Cuando empezamos a pensar en conceptualizar estas cosas, pensamos en quién habita los espacios, si es un mundo virtual, si es NFT, si lo que sea, quién está habitando esos espacios y qué quieren hacer, en qué encuentran valor, ¿verdad? ¿Qué significa el impacto para ellos y partir de ahí? Derecha. Porque al final del día, creo que todos estamos tratando de crear cualquier cosa y hacer cosas que tengan impacto y sean hermosas. Sí, pero si siempre está impulsado por la marca y creo que eso es parte de la mentalidad de la web, donde las marcas han estado hablando con la gente desde su cuenta de Twitter y su cuenta de Facebook y su cuenta de Instagram, hablan con la gente, pero no están teniendo una conversación necesariamente. Y creo que eso cambia cuando estás creando estos mundos y estos proyectos NFT. Siempre un proyecto NFT es un compromiso a largo plazo. Esto no debería ser único.

00:18:22

*Sara Robertson:* Incluso como titular, es un compromiso a largo plazo

00:18:28

*Cathy Hackl:* Sí. Así que creo que hay algo ahí. ¿Con quién te estás involucrando realmente y cómo son, qué no les gusta y qué es lo que las personas que tienen esos espacios quieren ver que sea un valor? Siempre vuelvo a esa idea y a ese concepto de creación de valor. ¿Cómo estás creando valor en ese espacio?

00:18:47

*Sara Robertson:* Me encanta que hablemos mucho sobre cómo encontrar una entrada

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

auténtica al espacio, y creo que acabas de describirlo perfectamente. Es como si ambos lados de esos tuvieran que coincidir. Necesitas tener un mensaje impulsado por la marca que realmente impulse una experiencia impulsada por el jugador. Y si no puedes hacer que se alineen, va a tener una conexión extraña con las personas que ya están en ese espacio.

00:19:19

*Dale Imerman:* Sí. Realmente me gusta ese enfoque y me gusta ese pensamiento. Y sabes, algo que surgió en uno de los episodios más breves que hicimos fue que, si bien este es un nuevo reino, parece que la historia se repite de alguna manera, porque muchos de estos, ni siquiera los llamaría desafíos u obstáculos, solo muchos de estos encuentros que estamos teniendo a medida que conceptualizamos el metaverso son muy similares a los desafíos que tuvimos al tratar de conceptualizar. Internet en los primeros días, cuando todo lo que es nuevo, es extraño para la gente. Así que no es realmente una pregunta allí. Es más una declaración.

00:20:15

*Cathy Hackl:* De hecho. Simplemente creo que ahora es más personal y cuanto más inmersivo se vuelve, más personal se vuelve.

00:20:21

*Sara Robertson:* Es mucho más visceral también, ¿verdad? Internet era increíble cuando salió, pero era muy técnico. Este es muy impulsado por la experiencia. Quiero decir, en el momento en que entras en un mundo de realidad virtual, te das cuenta de que esto es inmersivo, a pesar de que los gráficos apestan, es un poco entrecortado, es totalmente diferente a la primera vez que abriste un sitio web y tenías banners parpadeantes y cosas.

00:20:49

*Cathy Hackl:* De hecho, se vuelve más visceral, más personal. Te pasa a ti. Podría suceder en un sitio web, pero comienza a sucederte a nivel personal. Así que creo que hay algo que decir allí. Una de las cosas a las que siempre pienso es en el momento de la historia en el que estamos, donde hay algo poético en mi perspectiva que tal vez en la Web 1.0 y la Web 2.0, ¿quién lideraba la innovación? Probablemente fue entretenimiento para adultos, ¿verdad? El entretenimiento para adultos estaba empujando los límites de la tecnología.

00:21:20

*Sara Robertson:* Fueron los primeros procesadores de pagos, no sé si la gente lo sabe, pero hicieron que existiera el comercio electrónico en Internet. Gracias. Pasarás a la historia.

00:21:29

*Cathy Hackl:* Así que ahí lo tienes. Pero creo que en este momento siento que es la moda, el arte e incluso la arquitectura los que realmente están empujando los límites aquí. Y creo que hay algo realmente poético allí cuando se trata de pensar en dónde estamos como creativos y el rendimiento que estas tecnologías dan a los creativos. Así que no sé, estoy emocionado.

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

Me estoy preparando para ir a la Semana de la Moda de Nueva York y estoy abrumada con la cantidad de creatividad y todo lo que voy a encontrar allí.

00:22:07

*Dale Imerman:* Quiero decir, en esa nota con la Semana de la Moda, hemos visto que la ropa digital y el mundo de la moda ponen su apuesta en estas diferentes tecnologías relacionadas con el metaverso en etapa temprana. En Cannes vimos a Snap asociarse con Vogue para crear exhibiciones virtuales de prueba. Más recientemente, creo que esta semana, de hecho, Vogue lanzó un mundo virtual. Me encanta. Miro a la gente en TikTok y Snap e incluso en Instagram uso filtros basados en la moda. Y estamos empezando a ver surgir pruebas virtuales en las tiendas de comercio electrónico. Y luego, por supuesto, si miramos cosas como Nike y Artifact, estamos empezando a ver esta idea de phygital donde tenemos objetos físicos.

00:23:07

*Sara Robertson:* Espero que eso no se quede.

00:23:10

*Dale Imerman:* Sí, yo también lo espero. Siempre pienso para mí mismo, ¿cuándo es eso ir a tener algún tipo de utilidad genuina? Puedo entrar en un mundo virtual y vestir a mi avatar. Puedo probarme una pieza de moda virtualmente en busca de ver si es algo que quiero tener como un artículo físico en el mundo real. Pero esta idea de tener una camiseta que tenga esta capa digital que la gente pueda ver. ¿La gente va a estar inclinada a sacar sus teléfonos móviles y ver cómo se ve mi capa digital en mi ser físico? ¿O es este tipo de cosa prematura que está deseando que las gafas de sol de realidad aumentada, por ejemplo, se conviertan en la corriente principal?

00:24:14

*Sara Robertson:* Y eso va a ser increíble. Mi ropa podría estar disparando fuego o algo así cuando la gente usa esas gafas. No puedo esperar por ese mundo.

00:24:23

*Cathy Hackl:* Hubo un artículo en GQ en el que fui citada, y la mayoría de las personas que entrevistaron dijeron como, Oh, tu bien, tu ropa puede estar en llamas. Es como, ¿por qué todos están obsesionados?

00:24:32

*Sara Robertson:* ¿Por Los Juegos del Hambre? Fue porque cuando ella salió en el carro, todos decían: Sí, quiero vivir en el futuro.

00:24:39

*Cathy Hackl:* Pero, quiero decir, creo que estamos construyendo hacia ese futuro en el que nos alejamos de los teléfonos hacia algún tipo de dispositivo portátil y, ya sabes, muchas de las cosas que hago es recordarle a la gente que el mundo físico es parte del metaverso.

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

Simplemente no se ha habilitado completamente. En este momento, será a través de su teléfono y AR. Quiero decir, después de haber trabajado en Magic Leap, fui su gerente de empresadurante casi dos años y vi algunas de las cosas en las que se estaba trabajando. Quiero decir, la promesa está ahí. Todavía no hemos llegado a ese punto. Y cada vez que Apple sale al mercado, muchos de nosotros pensamos que tal vez había algún anuncio. Sé que hay un poco depista. Creo que había un huevo de Pascua allí, pero no sé si es un huevo de Pascua o no. Creo que lo que sea que traigan al mercado creará un momento de, bueno, ¿qué estamos haciendo? Entonces, cuando tengo conversaciones con las marcas con las que trabajo, vamos a la madriguera del conejo y decimos, está bien, bueno, ¿qué pasa? ¿Cómo te preparas para ese futuro más allá del teléfono? Ya sabes, no siempre sucede, pero a veces tendremos esas conversaciones muy profundas, como si nos mudáramos a este espacio donde todo se consume, todo está a tu alrededor, la vista de alguien y el alcance del oído de alguien se convierte en un lugar donde puedes interactuar con ellos. No debes bombardearlos. Eso no es lo que estoy diciendo. Pero eso trae a colación un punto realmente interesante, Dale y Sara, que quería mencionar. No estoy seguro de si mencioné esto durante nuestra llamada, pero la gente a veces me pregunta, ¿qué me mantiene despierto por la noche? Y muchas cosas lo hacen. Pero existe ese concepto de derechos aéreos virtuales, que creo que mucha gente no está pensando en ello y podría tener un impacto masivo en los humanos en la forma en que nos relacionamos con el mundo físico si hay una capa digital que podemos controlar. Así que podría ser algo nuevo para mucha gente.

00:26:38

*Sara Robertson:* Ese concepto aún no se ha mencionado y siento que valdría la pena definirlo. ¿Qué son los derechos de derecho aéreo virtual?

00:26:45

*Cathy Hackl:* Entonces, si pasamos de los teléfonos a los wearables, al aire que te rodea le gusta lo que ves a tu alrededor, el espacio a tu alrededor se convierte en un lienzo porque en este momento las cosas están en nuestros televisores, en nuestros teléfonos, en nuestras computadoras. Como ahí es donde consumes ese contenido digital, en nuestras consolas y cosas así. Pero cuando te mueves a los wearables, el mundo que te rodea se convierte en eso.

00:27:12

*Sara Robertson:* El mundo entero es una pantalla.

00:27:16

*Cathy Hackl:* Entonces, ¿quién posee los derechos de aire virtual del Palacio de Buckingham o el área que lo rodea? ¿Quién posee los derechos de transmisión virtual de los monumentos conmemorativos de Martin Luther King Jr.?

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

00:27:30

*Sara Robertson:* ¿No dependería eso de la plataforma ?

00:27:34

*Cathy Hackl:* Podría ser, pero aún no lo sabemos. Todavía no lo sabemos. La razón por la que esto me viene a la mente es porque he visto estadios o del tipo que firma derechos de aire virtual a proveedores externos, ¿verdad? Casi a perpetuidad y exclusividad. Y yo digo, ¿entiendes siquiera lo que estás firmando?

00:28:01

*Sara Robertson:* ¿Pero cómo es eso incluso aplicable? Eso es inaplicable. Cualquiera podría crear un nuevo par de gafas y una nueva aplicación y llenar tu estadio con todo tipo de cosas y ¿cómo lo detendrías?

00:28:13

*Dale Imerman:* Sí, no puedes.

00:28:14

*Stephan Pretorius:* Es imposible.

00:28:15

*Dale Imerman:* De hecho, he pensado mucho en esto porque tenemos una compañía aquí en Sudáfrica que va a todos los centros comerciales tratando de que firmen estos acuerdos a perpetuidad para tener derechos de realidad aumentada en los pasillos de los centros comerciales. Y tomamos una opinión de si queremos involucrarnos en esto y finalmente dijimos que no, porque digamos que tienes a Nike, que tiene una tienda en un centro comercial. ¿Cómo exactamente el centro comercial o un tercero va a detenerlos? Y bajo qué marco legal de ellos poniendo un código QR en el escaparate de su tienda y yo escaneándolo y teniendo un no sé, un personaje virtual saltando del window al pasillo. Simplemente no creo que algo así pueda ser realmente aplicado. Y luego, por supuesto, si estamos hablando de capas, bueno, no estamos hablando de una sola capa, ¿verdad? Estamos hablando de nuestra capa del mundo real. Pero podría haber múltiples capas. Digamos que nos apoyamos en ese concepto y alguien tenía los derechos para el New York Yankee Stadium. ¿Hay una capa virtual gratuita que se encuentra allí y luego tal vez una capa virtual premium que tienes que pagar para ver cosas adicionales en esa capa? Para mí, comienza a ser extremadamente complicado. Y cuando las cosas se ponen súper complicadas, generalmente no lo hacen, no equivalen a algo.

00:29:55

*Cathy Hackl:* Creo que una vez que tenemos gafas, ¿no se convierte eso en una búsqueda realmente importante? Lo que ves frente a ti y lo que escuchas va a tener un impacto en la forma en que te involucras. Vivo en D.C., así que tengo estas conversaciones sobre lo que potencialmente podría afectar la realidad de sus electores. Estoy como, bueno, muchas cosas, incluyendo estas. Entonces, ¿es ejecutable? No estoy seguro. Pero sí creo que las

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

empresas, las marcas deben tener mucho cuidado con estas cosas nuevas que están apareciendo. Los equipos legales probablemente están viendo estas cosas y no tienen absolutamente ninguna idea de lo que están viendo. Así que al igual que estás viendo aquí en los Estados Unidos con la oficina de patentes, he visto algunas patentes que se están extralimitando y obviamente la persona que aprobó esto no tenía absolutamente ninguna idea de lo que estaban aprobando. Hay ciertas patentes, pero si estás haciendo algo relacionado con los activos 3D utilizando la realidad aumentada, tienes que usar este sistema específico de pequeña empresa, cosas como esa son muy exageradas. No quiero ir por la madriguera del conejo, pero eso me preocupa. Lo que me preocupa es ¿cómo se hace cumplir? Ya sabes, tendremos que ver.

00:31:08

*Sara Robertson:* Me siento obligada a recordarles a todos que soy una descentralista incondicional. Creo firmemente en el futuro descentralizado; el espíritu de Web3 y todos estos derechos de aire virtual están haciendo que las voces de alarmarse disparen en mi cerebro como si fuera un enfoque tan centralizado, un enfoque comercial tan grande para algo que muchas, muchas personas obsesionadas con esta área ven como perteneciente a todos nosotros y accesible para todos, e incluso pensar en licencias e imaginare espacio. Simplemente me hace sentir un poco sucio. No sé.

00:31:53

*Cathy Hackl:* Pero está sucediendo. Quiero decir, la gente está firmando estas cosas y yo digo, ¿por qué harías eso?

00:31:59

*Sara Robertson:* Bueno, es una tontería porque, ya sabes, voy a entrar con mi perspectiva anarquista y simplemente construir una nueva aplicación y ponerla encima de tu estadio porque, ya sabes, se necesita enviar un mensaje.

00:32:09

*Dale Imerman:* Y nadie lo haría nunca.

00:32:10

*Sara Robertson:* Excepto los que descargan mi aplicación. ¿Verdad? Así que sí, traten de DMCA eso, gente.

00:32:19

*Dale Imerman:* Sí, bueno, es posible que tengamos que tener otro episodio centrado exactamente en esto, ya sabes, las legalidades y cómo afectan la propiedad de las capas virtuales en el mundo real. Creo que es un tema muy convincente. Ciertamente no me mantendría despierto por la noche, pero definitivamente es algo en lo que vale la pena sumergirse profundamente. Si miras eso a través del contexto de la centralización, a través de la descentralización, creo que se vuelve un poco más real que podemos involucrarnos en este momento, porque creo que existe este impulso masivo hacia la descentralización. Y

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

Sara, he compartido mis puntos de vista contigo en el pasado. Todo el mundo quiere su soberanía hasta que algo salga mal y luego quieren regular que pueden pedir algún tipo de recurso en general. ¿Cuál es tu postura al respecto, Cathy? ¿Es necesario descentralizar el metaverso? ¿Es este un concepto que la industria criptográfica, NFT, blockchain ha metido con calzador en el concepto del metaverso, que por lo que sé, nunca tuvo ninguna mención sobre la descentralización?

00:33:46

*Cathy Hackl:* Sí, así que tengo dos mentes aquí. Quiero ver un metaverso abierto y descentralizado. Soy parte de Outlier Ventures, y esa es una de sus principales misiones. Creo que eso es lo que quiero ver. Creo que sería algo realmente bueno. Dicho esto, tengo que ser realista en el sentido de que todo será abierto y descentralizado. No sé. Tal vez terminemos con una gran parte que está abierta y descentralizada, pero habrá algunos jardines amurallados que deben permanecer amurallados o que las empresas quieren mantener como jardines amurallados.

00:34:20

*Sara Robertson:* Creo que probablemente se puede decir con confianza que la centralización seguirá existiendo en el futuro. Como si no hubiera forma de que pudiéramos destruirlo todo. Podríamos destruir gran parte de ella.

00:34:30

*Cathy Hackl:* Quiero decir, hay razones. Como, ya sabes, tal vez sea médico. Quiero decir, la comunidad de inteligencia probablemente necesitará una cucaracha de aplicaciones centralizada, ¿verdad? Hay ciertas cosas que probablemente tendrán que permanecer en jardines amurallados por una razón u otra. Algunas podrían ser empresas corporativas. Siento que tal vez algunas de estas corporaciones van a tener un ecosistema abierto dentro de su familia de aplicaciones o lo que sea, pero no van a tener un enfoque verdaderamente abierto y descentralizado. Dicho esto, creo que muchos de nosotros estamos trabajando hacia un metaverso abierto y descentralizado. Una pregunta que me hacen es, ¿necesitamos tener Web3 para tener el metaverso? Si vas a tener un enfoque abierto y descentralizado hacia el metaverso, necesitas Web3 si ese no es el caso, entonces posiblemente no. Pero creo que muchos de nosotros estamos construyendo hacia un metaverso abierto y descentralizado. Entonces, ¿qué ideales prevalecerán? Habrá que ver. Creo que la gente está bastante harta de muchas cosas que han sucedido en la gran tecnología y queremos ver algo diferente. Yo, por mi parte, me gustaría ver un mundo en el que posea mis datos y sepa lo que están haciendo mis datos y tenga la opción de saber qué están haciendo mis datos en lugar de obtener una aplicación gratuita sin cotizar a cambio de regalar todos mis datos. Así que creo que hay mucho que desempacar allí. Definitivamente.

00:36:01

*Sara Robertson:* Cathy, a menudo hacemos un segmento en este programa llamado Bullshit

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

Bingo. Es algo así como romper mitos, y quiero darte la oportunidad de disipar cualquier mala idea sobre el metaverso de la que hayas oído hablar. ¿Puedes pensar en algo que valga la pena desacreditar en vivo en este momento?

00:36:27

*Cathy Hackl:* Bueno, creo que mucha gente probablemente ha dicho esto. Me desconcierta, la comprensión de la gente de tratar de envolver su cabeza alrededor del metaverso. Yo digo que el metaverso no es una tecnología y no es una sola compañía. Eso tiene que quedar muy claro. Acabo de estar en Code Conference y si alguien recibe una invitación para ir a Code , vaya porque es un evento increíble. Pero yo estaba allí y Evan Spiegel, el CEO de Snap, estaba en el escenario allí. Lo entrevistaron sobre realidad aumentada y luego le preguntaron sobre el metaverso. Y dijo algo alrededor, ya sabes, estamos tratando de entenderlo, pero, ya sabes, es realidad virtual. Y estoy sentado allí en la audiencia simplemente desconcertado.

00:37:08

*Sara Robertson:* Eres la CEO de Snap. ¿Cómo podrías decir eso? Arrepentido.

00:37:13

*Cathy Hackl:* Tal vez haya una razón, tal vez su equipo de relaciones públicas le dijo que dijera eso.

00:37:17

*Sara Robertson:* Tal vez están tratando de trivializar el metaverso en realidad virtual.

00:37:24

*Cathy Hackl:* Si tu concepción del metaverso es solo auriculares VR y experiencias de realidad virtual, ese es un enfoque muy limitado. Eso no es lo que significa el metaverso. Ese no es el metaverso hacia el que estamos construyendo. Creo que hay una idea errónea de todo tipo de personas, incluido el CEO de Snap, con esta idea en este concepto de que es solo eso. Recuerdo justo después de que Facebook cambiara su nombre a Meta. Fui a desayunar. Alguien me preguntó: ¿Qué haces? Y dije: Oh, trabajo con metaverso. Soy un Director de Metaverso. Y ellos dicen, Oh, ¿trabajas para Facebook? Yo digo, No, no lo hago.

00:38:05

*Sara Robertson:* Sí, tampoco estábamos contentos con eso. Por ejemplo, no puedes simplemente robar una palabra y hacerla tuya.

00:38:12

*Cathy Hackl:* No es una sola compañía. Y cuando la gente dice, Oh, tengo tanto miedo de que la compañía X vaya a ser dueña del metaverso. Ninguna empresa puede poseer el metaverso, al igual que ninguna empresa puede poseer Internet porque está liderada por muchas tecnologías diferentes. Hay tantas cosas diferentes. Tienes que tener edge computing y cloud computing y 5G y necesitas tener AR y VR y todos estos motores de

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

juegos, todo este tipo de capas en las que no creo que la gente esté pensando. Yo diría que cuando todo el mundo dice, oh, metaverso es igual a VR o metaverso es igual a meta, soy como, mierda. Obviamente, esa no es la interpretación correcta, aunque mucha gente piensa en eso porque leyó Ready Player One o vio la película.

00:38:57

*Dale Imerman:* Si miramos un libro como Snow Crash y creo que trabajaste con el autor Neil Stephenson en Magic Leap, lo define como un mundo inmersivo que es indistinguible de la realidad con 1000 personas en él y es cuatro millas similar al Strip de Las Vegas. Y aunque no necesariamente mencionó la realidad virtual, sí habló sobre cómo entrar en ella. Te pones estas gafas. Entonces, ¿es justo que algunas personas interpreten esa realidad virtual como el verdadero metaverso? ¿Porque proviene de la fuente de la palabra? Yo personalmente no. Pero, ¿Evan Spiegel leyó Snow Crash y tal vez por eso?

00:39:50

*Cathy Hackl:* Si lees Snow Crash, lee Rainbow's End, porque Rainbow's End de Vernor Vinge es un enfoque completamente diferente. Es más de ese metaverso del mundo físico real. Pero lo que diré es que estaba con Neil en Code y él estaba haciendo este panel realmente interesante. E incluso él dijo, incluso la compañía que ha construido, Lamina1, que acaba de lanzar con Peter Vessenes, se centra en crear un metaverso abierto. Ese es su enfoque principal y al haberlo trabajado en Magic Leap, entiende que comienza en nuestros teléfonos y cosas y eventualmente pasa a un dispositivo portátil y que el dispositivo portátil no es necesariamente realidad virtual. Así que ustedes podrían querer tenerlo en su próxima temporada porque siento que su interpretación de lo que es el metaverso también ha evolucionado. Escribió esto hace mucho tiempo, por lo que su definición en ese momento era una definición de ciencia ficción de algo que estaba en una novela de ciencia ficción, ¿verdad? Así que eso definitivamente ha evolucionado ahora que muchas de las que él llama las herramientas están en su lugar para crear potencialmente este futuro. Incluso en esa conceptualización, creo que él mismo ha evolucionado y tiene mucho que decir. Pero Lamina1 y lo que Peter y Neil están construyendo es un metaverso abierto que quieren ver, ¿verdad? Así que creo que tener esa conversación fundamental con la persona que acuñó el término creo que es realmente importante porque él mismo ha evolucionado en su definición y puntos de vista de lo que es. Así que tal vez alguien leyó Snow Crash o leyó Ready Player One o vio la película y tiene una visión diferente de lo que es este metaverso.

00:41:33

*Sara Robertson:* Creo que es un gran punto que la descentralización y el blockchain aparecieron en ninguno de los primeros canónicos que se construyeron alrededor del metaverso, y no sé exactamente cuándo se convirtió en una gran parte de él. Sé que creo que el mundo descentralizado de Web3 es parte del metaverso. Siento que ya vivo en el metaverso porque acumulo mi NFT PFP. Paso el rato en Discord y Spaces y estoy revisando

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

Etherscan. Así que estoy en el metaverso. Pero, ¿cómo sucedió eso? Podría valer la pena investigar un poco sobre eso. ¿Lo sabes, ya lo sabes?

00:42:11

*Cathy Hackl:* No sé cómo sucedió. Creo que hay dos facciones que se están acercando. Vengo de un mundo AR VR y luego entré en el mundo criptográfico Web3 y me siento a caballo entre ambos mundos en este momento. Y lo que sí tengo es la sensación de que la gente de XR siente que tal vez la gente de Web3 agarra el término metaverso. Creo que hay un poco de tensión allí de quién posee el término o qué significa el término, ¿verdad? Así que hay un poco de tensión allí. Creo que está empezando a disiparse un poco, pero hay cierta tensión allí con la gente en el espacio XR diciendo que la gente en el espacio Web3 tomó el término metaverso. Sentí que en varias conferencias asistí.

00:43:01

*Sara Robertson:* He escuchado sentimientos muy similares y nunca he vuelto a averiguar cuándo y cómo sucedió. Así que voy a poner eso en mi lista de investigación y te haré saber si puedo averiguar cuándo llegó el cambio.

00:43:12

*Cathy Hackl:* Conozco a Sara, mientras eso sucedía y Web3 estaba pensando en el término metaverso, el espacio XR todavía estaba debatiendo XR y lo que eso significa y ¿es la X de variable o significa extendida?

00:43:25

*Sara Robertson:* El término XR no ha entrado en favor en absoluto. Como si nadie usara ese término.

00:43:30

*Cathy Hackl:* Sí. Así que siento que en la industria, en la industria de XR, hemos estado debatiendo términos hasta la saciedad. Es por eso que cuando aparece el metaverso, digo, no tratemos de definirlo, busquemos construirlo. Solo ponte tu sombrero de constructor, ve a construir.

00:43:47

*Dale Imerman:* Usted mencionó anteriormente que aún no está aquí. ¿Qué crees que tendría que suceder desde tu perspectiva para que digas que el metaverso está aquí, ha llegado? Tengo una pregunta de doble cañón, pero ese es el primer disparo.

00:44:13

*Cathy Hackl:* Bueno, creo que para esa visión mayor del metaverso, con M mayúscula, aún no está aquí. Estamos construyendo hacia ello. Se están creando los rieles. Lo que ves ahora mismo son proto metaverso o metamundos - m minúscula en mi perspectiva. Pero cuando tienes un Metaverso mayúscula M verdaderamente habilitado, tienes el mundo físico siendo parte de eso. Tienes los mundos virtuales y el mundo físico y se mezclan a la perfección, y

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

tienes esas capas de las que hablaste, Dale. Realmente creas estas capas y puedes acceder a diferentes capas, ¿verdad? No creo que eso esté ahí todavía porque primero vamos a necesitar más que 5G. Vas a tener que tener edge computing, niveles de computación en la nube que nunca hemos visto. Quiero decir, el wearable real que vas a usar para poder ver algunas de estas cosas aún no está aquí. La gente subestima lo difícil que es poner una supercomputadora en la cara de alguien. Así es una tarea muy difícil. Todavía no está aquí porque, si bien hay muchas tecnologías habilitadoras, aún no están todas trabajando juntas, y hay mucho que debe estar en su lugar para que esa promesa del Metaverso esté realmente aquí: M mayúscula. Cuando el mundo físico y el mundo virtual están completamente, completamente mezclados en ese sentido. Así que todavía no está aquí en ese sentido. M mayúscula, metaverso.

00:45:37

*Dale Imerman:* Si vamos a la m minúscula o decimos, si tuviera que preguntar, ¿qué crees para las empresas, ya sean marcas o simplemente empresas o cualquiera; ¿cuál crees que es la oportunidad más inmediata que el concepto del metaverso nos ofrece hoy?

00:46:02

*Cathy Hackl:* Depende de la marca y depende de lo que quieran hacer. Quiero decir, es una oportunidad para participar de nuevas maneras. Es una oportunidad para comprender mejor a las nuevas generaciones, cómo navegan sus vidas y dónde pasan su tiempo y qué habitan. Todo el mundo está empezando desde un lugar diferente, así que no tengo una respuesta definitiva para eso, Dale. Ya sabes, para algunas personas serán mundos virtuales, para otras personas serán NFT, va a depender. A veces serán ambos mundos virtuales con NFT.

00:46:39

*Dale Imerman:* Mi opinión personal es que AR es la oportunidad más inmediata solo porque todos tienen un teléfono inteligente y está habilitado con AR. Pero supongo que si todo el mundo tiene una computadora o una tableta, también están listos para los mundos virtuales.

00:46:57

*Cathy Hackl:* Sí, me refiero a AR definitivamente desde una perspectiva de embudo completo. Definitivamente puede ser una tecnología de embudo completa si estás hablando de comercio. Así que depende.

00:47:10

*Sara Robertson:* Entonces, Cathy, me gustaría darle la oportunidad de abordar cualquier cosa que no hayamos cubierto hoy, o posiblemente dar a nuestros oyentes un poco de TLDR Si solo hay una cosa que se llevan de esto hoy, ¿cuál podría ser? Sí, solo una invitación abierta para darnos un poco más de su sabiduría.

00:47:32

*Cathy Hackl:* Dejaré a la gente con dos cosas. Creo que hay una gran oportunidad para que todos construyamos este futuro. No soy la cara típica que ves cuando piensas en tecnología,

# WPP Metaverse y más podcast de la Academia

## Temporada 1, Episodio 11

### Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción

pero creo que es importante que las personas escuchen diferentes voces para que se sientan bienvenidas y entiendan que son bienvenidas para construir este futuro. Así que no me lo tomo a la ligera. Y esa es una de ellas. Así que ve a ponerte tu sombrero de constructor y ve a construir. Y luego la segunda es que vamos a necesitar líderes. Vamos a necesitar nuevos líderes que tengan una perspectiva diferente para liderar. Mi título es Chief Metaverse Officer. Soy lo que se considera el primer director de Metaverse del mundo. Me di ese título porque quería iniciar una conversación sobre quién lidera esto en las organizaciones y creo que vamos a seguir viendo a más personas, tal vez no con el mismo título, a pesar de que CAA y Telefónica y muchas compañías diferentes ahora tienen directores de Metaverse, pero creo que vamos a seguir viendo personas que tienen bien en las trincheras durante mucho tiempo levantándose para liderar estos nuevos roles que tienen un entendimiento de que esto no es solo una función comercial, esto no es solo una función de marketing. Incluye muchas cosas diferentes. Así que es una oportunidad para que las personas que están escuchando esto sepan que van a ser capaces de liderar y que vamos a necesitar más líderes en Web3 y metaverso. Es una oportunidad para construir y crear un nuevo futuro que sea más inclusivo, si Dios quiere, y luego también es una oportunidad para liderar. Así que este es tu momento.

00:49:01

*Sara Robertson:* Me encanta. Me siento muy inspirado. Sí. Muchas gracias por acompañarnos, Cathy. Esto ha sido muy divertido.

00:49:08

*Cathy Hackl:* Gracias por invitarme. Fue un placer.

00:49:10

*Dale Imerman:* Sí, realmente aprecio tenerte. Y gracias, Sara, por tenernos a los dos.

00:49:16

*Sara Robertson:* Sí. Así que esto concluye este episodio del podcast WPP Metaverse and More Academy, cerrando nuestra primera temporada. Sí. Aplaudamos. Esto ha sido absolutamente increíble. Muy divertido. Quiero agradecer a todos nuestros oyentes por sintonizar y mostrar apoyo. Un agradecimiento especial a Cathy por acompañarnos hoy. Espero que hayan disfrutado de los episodios de esta temporada y tenemos algunos planes realmente grandes para la próxima temporada, que pueden o no incluir a Neal Stephenson. Solo un poco de alfa para ustedes. Ha sido mi absoluto privilegio y alegría ser su anfitrión. Asegúrate de romper ese botón de seguimiento para que podamos obtener nuestros análisis y, ya sabes, obtener más fondos para la segunda temporada. Quiero algunos fuegos artificiales y lanzallamas, si puedo conseguirlos. Y sí, adelante y comparte este podcast. Danos tu opinión sobre la comunidad de Twitter. Háganos saber lo que piensa. Si tienes alguna sugerencia para invitados geniales la próxima temporada, también estamos abiertos

# **WPP Metaverse y más podcast de la Academia**

## **Temporada 1, Episodio 11**

### **Final de temporada con Cathy Hackl - Adopta una mentalidad de construcción**

a eso. Y sí, realmente ha sido muy divertido. Y, por supuesto, me gustaría recordarles a todos que permanezcan con clase en el metaverso.

00:50:32

*Stephan Pretorius:* Gracias por escuchar el podcast WPP Metaverse y más de la Academia. No olvides suscribirte para no perderte futuros episodios. Si desea obtener más información sobre WPP the Creative Transformation Company, encuéntenos en [WPP.com](https://wpp.com) o envíenos una nota a [newbusiness@wpp.com](mailto:newbusiness@wpp.com). Eso es todo por hoy. Esperamos verte en el metaverso.