

En los últimos años los mundos virtuales han tenido una gran evolución tanto técnica como de usuarios. Se han puesto en ellos muchas expectativas y han sido centro de atención de los medios de comunicación. Tras una primera fase de mucha atención y de usuarios dándose de alta “para probar” en este momento (2010) se han de consolidar como una herramienta útil y los usuarios demandan actividades e información, una vez conocen el entorno.

Se trata de mundos virtuales en 3d donde cada usuario tiene una representación en forma de figura tridimensional cuyo aspecto es totalmente modificable, con apariencia de hombre o mujer o cualquier personaje. El usuario se mueve en él como en un videojuego “de primera persona” es decir paseando y mirando desde su avatar, lo más parecido a como nos manejamos en el mundo real.

Las ventajas frente a otros entornos web se basan en distintos aspectos pero cabe destacar el interface en 3d con la inmersión en el entorno que esto significa y la relación entre usuarios que pueden verse al estar representados por un avatar.

Estas características hacen que sea especialmente adecuado para hacer actividades como

- Formación: actividades de grupo, dinámicas para equipos, recreación de clases “reales”.
- Eventos: creación de auditorios, proyección de video en directo o grabado, avatares como ponentes. La ventaja es que la audiencia también puede interactuar entre ellos.
- Simulación: la posibilidad de crear espacios reales o ficticios permite replicar actividades del mundo real.
- Teletrabajo: se pueden crear reuniones, sitios de trabajo, formación de equipos e integrarlos.
- Marketing: se pueden mostrar los productos de una forma muy realista y ver la reacción de los usuarios.

### Creación de contenidos

Una de las características comunes a estos mundos virtuales es el “inventario” de cada usuario o avatar, es decir un conjunto de objetos que mantiene y usa, como por ejemplo ropa, elementos decorativos... estos objetos pueden ser proporcionados por la propia plataforma o creados por usuarios. Se pueden crear también espacios propios, comprar casas o utilizar diseños propios. En el caso de Second Life, OpenSim y otros esto llega al punto que “originalmente” no hay prácticamente contenido, la práctica totalidad del mismo está creado por los usuarios, esto requiere algunas habilidades de diseño e incluso de mínima programación, por tanto no es accesible a usuarios nuevos que sólo se dedican a comprar u obtener por intercambio algunos de los objetos creados por otros.

Pero por otra parte la existencia de moneda o economía propia que permite claras transacciones entre los usuarios facilita que algunos usuarios

Por otra parte las empresas e instituciones que entran a estos mundos suelen crear un espacio propio creado por empresas de diseño, agencias y distintos profesionales que se dedican a la creación de estos contenidos.

El tipo de contenido a crear es muy variado:

- Objetos en 3d: edificios, parques, reconstrucciones históricas, monumentos.
- Elementos del mundo virtual: avatares (personajes), ropa, objetos de decoración, joyas, zapatos...
- Imágenes: creación de exposiciones, fotografías del propio entorno...
- Elementos multimedia: pantallas de información con diapositivas, vídeos, creación de vídeos rodados en este mundo denominados machimina.

En definitiva estas plataformas han creado nuevos espacios totalmente nuevos donde hay todo un conjunto de creación de elementos en un entorno distinto, lo que hace también desarrollar elementos distintos a otros entornos. Además existe una importante comunidad que comparte lo que hace en esta vida virtual por otros medios como blogs o redes sociales.

En un futuro es previsible que parte de las actividades que hacemos de interacción con redes y en general en internet se hagan con sistemas bastante parecidos y la creación y uso de estos objetos será una habilidad natural de los usuarios.

Pero es la oferta de espacios distintos y sobre todo de actividades la clave para que tenga suficiente interés para el visitante, tiene que conseguirse una variada oferta de ocio, servicios,

formación... para que usuarios con distintos intereses encuentre utilidad a todos estos mundos. Cuanto mayor sea la oferta y mejor se muestre más fácil será atraer a nuevos “habitantes”.

### **Ayuda a los usuarios**

Es común que los nuevos usuarios se sientan un poco extraños en un entorno completamente nuevo, donde la interacción es en 3 dimensiones y en general el entorno aun con similitudes por un lado con la web y por otro con los videojuegos no es el habitual.

Al comenzar a usar el entorno, por ejemplo en el caso de Second Life es habitual empezar en una isla de iniciación o entorno “tutorial” en otros casos se crean áreas de formación en las islas que se construyen.

Como gran parte de la clave de un mundo virtual es la relación entre usuarios se hace también necesario contar con usuarios “tutor ó mentor” que sirvan de orientadores para otros. Estos pueden ser contratados por cada espacio o voluntarios de la comunidad y usuarios experimentados.

También se están utilizando asistentes virtuales, conocidos como bots, que se trata de agentes automáticos, con cierta inteligencia artificial que son capaces de responder a preguntas, más o menos habituales y de servir de ayuda a los usuarios aunque no haya ninguno “real” este tipo de bot cada día está más perfeccionado y con una buena base de conocimiento es una eficaz ayuda para explicar muchos aspectos.

Otro de los problemas habituales no se refiere sólo al uso en sí del entorno si no a las posibilidades que este aporta. La disposición como en el mundo real hace que los espacios sólo se puedan conocer por “exploración” y este es un proceso lento, se hacen así necesarios, directorios, buscadores mapas. En definitiva espacios que sean “usables” aunque aquí se deban aplicar criterios más cercanos al mundo real que a la web.

En este sentido la comunicación es otro de los factores fundamentales, comunicar por distintas vías a los usuarios adecuados las posibilidades que van a encontrar, aportándoles los conocimientos iniciales necesarios para participar es la base para conseguir el éxito de estos proyectos

Es recomendable que estas acciones también tengan su reflejo en medios más tradicionales como web, vídeos de demostraciones, tutoriales en internet o incluso libros y cursos presenciales.

### **Tecnologías.**

Actualmente existen cientos de mundos virtuales, destinados a distintos públicos, muchos con foco en niños y adolescentes, con distintas funcionalidades, no en todos se pueden crear contenidos libremente pero sí es algo habitual que se puedan conseguir objetos, hacer reuniones... entre los más conocidos y flexibles se encuentra Second Life que fue el primer mundo virtual conocido por una gran masa de usuarios, que sigue teniendo su importancia aunque han aparecido otras opciones interesantes como OpenSim que con un entorno muy similar se basa en software libre y permite tener servidores propios y hacer desarrollos independientes.