



Web 2.0 & 3D

Convergencia de aprendizaje y marketing

CUANDO LOS VIDEOJUEGOS CONOCEN LA WEB 2.0

JUAN LIEDO ROJO
Responsable del área de e-learning de Ibermática

Los mundos virtuales son entornos simulados en dos o tres dimensiones, parecidos a la realidad, habitados por usuarios que interactúan mediante avatares. Un avatar es una representación gráfica de un usuario de Internet. El origen de estos entornos hay que buscarlo tanto en las comunidades y chats de Internet, como son: There.com, Second Life, Moove, Active Worlds; como en los juegos de rol online, el primero de los cuales fue Habitat, desarrollado por LucasFilm Games para el ordenador Commodore 64 en 1987. Habitat es el antecesor lejano del popular vzones.com.

Los mundos virtuales que se parecen a la realidad en términos de topografía, condiciones sociales y económicas y de comunicación, pero que no cuentan con muchas de sus limitaciones, también reciben el nombre de metaversos. Este término apareció por primera vez en la novela de Neal Stephenson, Snow Crash, publicada en 1992, para referirse a la realidad virtual del futuro.

Mundos virtuales para el aprendizaje

La mayoría de las personas asocian los mundos virtuales en Internet con el entretenimiento. Sin embargo, los mundos virtuales también pueden servir para realizar otro tipo de actividades. Según el estudio *Metaverse Roadmap 2006*, los mundos virtuales podrían utilizarse activamente en 2016 para realizar actividades de evaluación, e-commerce, educación, desarrollo de la creatividad, comunicación con terceros...

En la categoría de los mundos virtuales dedicados al *edutainment* (actividad de aprendizaje y entretenimiento) sobresale, debido al volumen de usuarios persistentes, Whyville.net.

El site, perteneciente a la empresa Numedeon, constituida en 1999 por profesores del Instituto Tecnológico de California, CALTECH, está dirigido a jóvenes de 8 a 15 años y a sus padres y profesores. Durante ocho años ha crecido de manera sostenida hasta alcanzar los tres millones de usuarios en diciembre de 2007, con una media de conexión de 3,5 horas al mes por usuario registrado, lo que supera a cualquier otro espacio Web para ese público objetivo.

El soporte tecnológico de Whyville, denominado NICE, al contrario que otros mundos virtuales, es compatible con todos los navegadores y no obliga a que los usuarios se descarguen ningún software.

Aprendizaje y diversión

En Whyville el aprendizaje está asociado a la diversión y tiene un enfoque constructivista y social colaborativo. Los usuarios, en un mundo virtual seguro y monitorizado, pueden realizar muchas actividades de investigación, que van desde hacer volar globos de aire caliente para aprender aritmética vectorial, hasta realizar excavaciones con otros compañeros para conocer fósiles y minerales, pasando por investigar enfermedades infecciosas y aprender sobre nutrición y experimentar las consecuencias en su propio avatar de una mala alimentación. Además, como en otros mundos virtuales, los avatares realizan actividades cotidianas que se realizan en el mundo real como comer, bailar, comprar, viajar, jugar, etcétera.

El core business de Whyville es la concepción de actividades lúdicas y educativas en formato 3D en la Web 2.0. Las actividades generan usuarios persistentes que asocian la marca del patrocinador al *edutainment*, lo que es muy efectivo y novedoso en términos de marketing. Algunos patrocinadores utilizan las actividades para efectuar estudios de mercado sobre los compradores del futuro.

Whyville ha sido capaz de reunir patrocinadores sociales, como la Universidad de Stanford o la NASA, y patrocinadores corporativos, como Disney o Toyota. En cualquier caso, el patrocinio de Whyville está protegido, es decir, las organizaciones que se aceptan como patrocinadores están comprometidas con los objetivos educativos de Whyville.

Algunos estudios predicen que en 2011 cuatro de cada cinco usuarios de Internet participarán activamente en un mundo virtual. La mayoría de las personas asocian estos entornos en Internet con el entretenimiento. Sin embargo, los mundos virtuales también pueden servir para realizar otro tipo de actividades: e-commerce, educación, desarrollo de la creatividad, comunicación con terceros...



Ibermática y Whyville

Ibermática, en alianza con Bankinter, la Xunta de Galicia y Numedeon han firmado un principio de acuerdo para lanzar en el primer semestre de 2008 el metaverso denominado Whyworld, dirigido al mercado en lengua hispana, con sede social en Galicia. Se trata de la versión de Whyville en español. Los niños españoles podrán interactuar con otros usuarios de Latinoamérica y EEUU. Sus padres podrán supervisar las actividades educativas y sus profesores dispondrán de una herramienta tecnológica que les ayudará en el proceso de enseñanza. La colaboración de Numedeon proporciona una fuerte ventaja competitiva en términos de tecnología y conocimiento de los procesos de negocio. El objetivo es alcanzar 100.000 usuarios persistentes en 2009.

La misión de Whyworld será promover la innovación, educando a los niños mediante la tecnología del mañana. Las principales actividades educativas de Whyworld estarán relacionadas con:

- Presentar a los niños el lenguaje de la ciencia, nutrición y medio ambiente de una forma natural.
- Desarrollar su creatividad natural.
- Animarlos a conocer diferentes culturas e idiomas.
- Servir como plataforma *on line* segura para interactuar con otros niños.
- Estimular su espíritu emprendedor e innovador.

Whyworld está abierto al patrocinio de organizaciones públicas y privadas que compartan estos objetivos educativos.

Esta experiencia permitirá a Ibermática situarse como referente en la tecnología Web 2.0 & 3D para prestar distintos servicios a diferentes colectivos a través de los mundos virtuales.