

BREVE HISTORIA DE LOS MUNDOS VIRTUALES

CARLOS LÓPEZ*

Durante el año 2007 los medios de comunicación se han visto inundados de titulares sobre los mundos virtuales, en especial sobre Second Life. Pero los mundos virtuales tienen algo más de historia, se remontan a los años 60 y 70 cuando se desarrollaron las tecnologías y aún más importante, los conceptos sobre los que se sustentan. El mundo de la empresa recién ha comenzado a pensar en ellos como una plataforma para relacionarse con sus potenciales clientes. Esta relación es una más del llamado Social Media Marketing, con el cual las empresas intentan acercarse a las redes sociales, el último gran boom en Internet.

En estos entornos las empresas se ven forzadas a “cambiar el paso”; la forma de comunicar ya no es de uno (la empresa) a muchos (los consumidores), sino de muchos a muchos. Esta relación se complica en el caso de los mundos virtuales, espacios tridimensionales con complejas normas sociales. Las primeras acciones de marketing han sido vistas por una parte de los usuarios de mundos virtuales como un embrutecimiento. Por parte de las empresas se han percatado que sus productos están presentes en estos espacios aún sin su intervención y se enfrentan al dilema de intentar limitar esa utilización o intentar sacar provecho de esa presencia.

La explosión de mundos virtuales que se ha producido en los últimos años es un fenómeno cuyo inicio se remonta décadas atrás con el nacimiento de conceptos como la realidad virtual, la telepresencia o los lenguajes de programación para representar espacios tridimensionales.

Aunque siendo puristas ninguna de estas tecnologías pueden considerarse como un mundo virtual, todas en conjunto facilitaron que se creara el concepto de mundo virtual tal y como lo conocemos hoy día y dieron los primeros desarrollos tecnológicos que permitieron décadas más tarde su creación.

A continuación detallaré una pequeña historia de los logros técnicos que permitieron su creación. También comentando la situación actual y mi opinión sobre el futuro de esta tecnología.

*Socio-fundador de Metaverso S.L., empresa dedicada a proyectos en mundos virtuales y coautor de una libro-guía sobre Second Life.

LA REALIDAD VIRTUAL

El concepto de realidad virtual se podría definir como la capacidad de reproducir una situación real mediante medios mecánicos o electrónicos para dar una percepción inmersiva lo más similar posible a la realidad.

El término se comenzó a usar allá por los años 60 y 70 del siglo XX. A continuación explicamos lo que fueron las primeras aplicaciones prácticas que se le dieron al concepto, que aunque en sus inicios fueron rudimentarios, han ido ganando en complejidad y realismo.

Aunque el objetivo del mundo virtual no es representar la realidad sino crear un espacio completamente nuevo la suma de estas tecnologías y el hecho de profundizar el concepto es lo que permitió finalmente la creación de mundos virtuales. Aunque los inventores de esas tecnologías ni siquiera podían imaginarlo en su momento cada uno de los pasos que dieron permitió años después concebir que podían crearse espacios tridimensionales donde interaccionar con otros usuarios. Sin saberlo fueron los pioneros de un campo que estaba todavía por descubrir.

SENSORAMA

Morton Heilig fue uno de los impulsores de la realidad virtual como tal. Heilig aplicó su experiencia en el mundo de la cinematografía para crear en 1962 una máquina llamada Sensorama. Se trataba de una máquina con funcionamiento mecánico que proyectaba imágenes estereoscópicas (en tres dimensiones) sobre un aparato similar a las máquinas de salón recreativo.

La ilusión de la tridimensionalidad se realizaba grabando las imágenes al mismo tiempo con tres cámaras de 35 mm. (las utilizadas en el cine comercial) y proyectándolas en el equipo. Al mismo tiempo la máquina reproducía viento, cierto movimiento e incluso reproducía aromas para dar una experiencia más realista. La primera película grabada para el sistema reproducía un paseo en bicicleta por Brooklyn (NY).

Lamentablemente Heilig no pudo conseguir financiación para rodar nuevas (y carísimas) películas para reproducir en su máquina, de forma que Sensorama pasó a ser una curiosidad más en la historia de la técnica y de la realidad virtual. Aún así se trata de una máquina que causó sensación en su

momento por lo realista que eran sus proyecciones. Y sigue haciéndolo en algunas máquinas que siguen en funcionamiento décadas después.

LA ESPADA DE DAMOCLES

Años más tarde hubo otros pioneros de la materia. Ivan Sutherland creó en 1968 el que es considerado el primer mecanismo de realidad aumentada para ser montado en la cabeza del operador (como un casco). Se trataba de un aparato de aspecto descomunal, tanto que debía ser colgado del techo y no podía ser sostenido por la persona que lo vestía.

Este fue uno de los primeros aparatos que más tarde ha dado nombre a una categoría, los llamados HUD (Head-up display). Son aparatos que montados en la cabeza como unas gafas permiten ver información como si fuera una pantalla. Con el tiempo fueron evolucionando e incluso se desarrolló su utilización para uso militar. Como uso militar tiene la capacidad de mostrar información al mismo tiempo que se tiene visión del mundo real, así por ejemplo un piloto de caza podría tener información de los aparatos del avión sin tener que dirigir la mirada hacia el tablero de instrumentos.

El aparato desarrollado en 1968 fue uno de los primeros en esta categoría. Llamaron al aparato "espada de Damocles" quizá como una broma por el gran peso del invento. De hecho no eran unas gafas que se pusiera el operador sino más bien un aparato enorme en el que la persona que lo utilizaba se colocaba debajo. La máquina sólo reproducía polígonos y la capacidad gráfica era muy limitada. La técnica que había detrás del invento era relativamente sencilla, se situaba una cámara en la habitación que se quería reproducir y la cámara imitaba los movimientos de la cabeza que el operador realizaba. Al mismo tiempo el sistema mostraba una reproducción poligonal del espacio bastante pobre.

ASPEN MOVIE MAP

El siguiente en esta carrera por descubrir nuevas tecnologías en el campo de la tecnología tridimensional fue el Aspen Movie Map, creado en 1977 por el MIT (Massachusetts Institute of Technology). Se trataba de un mapa visual de la ciudad de Aspen, realizado con millones de fotos. La técnica utilizada es

muy similar a la que años después ha permitido a Google realizar la "streetview", la visión de calle de Google maps.

La técnica, aunque mucho más rudimentaria en el año 77 se realizaba equipando un vehículo con varias cámaras que van tomando fotografías de la calle (fotografías frontales y laterales) cada pocos metros. Esa ingente cantidad de fotografías es cargada en un programa informático que permite reproducir un itinerario determinado. En el caso del Aspen Movie Map, los datos eran cargados en Laserdisc, el predecesor del DVD (¿lo recuerdan? ¡Aquellos discos enormes!). El recorrido era mostrado en una pantalla como si fuéramos conduciendo y era posible cambiar de dirección, parar y ver con más detalle edificios que nos encontrábamos en el camino. Como curiosidad, los responsables del proyecto fotografiaron la ciudad tanto en verano como en invierno para tener las diferentes visiones de la ciudad despejada y con nieve.

Como muchos de los avances de la tecnología, el desarrollo del Aspen Movie Map tuvo que ver con un proyecto militar. El objetivo era conseguir que los soldados se familiarizaran con un nuevo entorno, un nuevo escenario de guerra de forma más rápida, y eso en teoría se conseguiría haciendo que se acostumbraran con una visión tridimensional del terreno antes de entrar en combate.

Es impresionante ver los resultados que obtuvieron en el MIT con la tecnología que estaba disponible a finales de los años 70. Es posible ver un video de demostración en la siguiente dirección:

<<http://www.youtube.com/watch?v=Hf6LkqgXPMU>>.

VRML

El término VRML (Virtual Reality Modeling Language) fue creado por Dave Raggett y estaba llamado a ser un estándar para la representación de espacios tridimensionales para la web. En una época donde internet estaba aún en pañales y sus estándares estaban en creación, hubo un equipo de gente que creyó en el gran potencial que podía tener la creación de espacios tridimensionales en la web. El VRML pretendía dar respuesta a ese sueño, igual que se creó el HTML para estandarizar el acceso a páginas web.

De hecho en el equipo que vio nacer el VRML estuvo envuelto Tim Berners-Lee, el padre del HTML (allá por 1980) y considerado uno de los padres de

Internet.

El VRML incluso sirvió para crear el que es considerado uno de los primeros mundos virtuales, Cybertown. Se trataba de un chat tridimensional.

Aunque no encontró el uso masivo que se esperaba de él, el VRML ha sido utilizado de forma amplia en el ámbito académico y la investigación y ha sido el germen de un nuevo formato, el X3D. De hecho estos estándares para representar información en tres dimensiones siguen utilizándose hoy día, sobretodo en aplicaciones médicas, militares y educativas.

LOS PRIMEROS MUNDOS VIRTUALES

El origen de los mundos virtuales fue muy diverso, algunos aparecieron como una extensión de los chats, para mostrar una imagen de cada uno de los participantes y hacer el espacio más interactivo. Otros fueron extensiones de juegos que lanzaron una versión para jugar en línea. En general se suele considerar a los siguientes como los pioneros.

Habitat: Es el que se considera primer mundo virtual como tal. Se trataba de un juego de rol online lanzado en 1986 que desarrolló Lucasfilm para el ordenador estrella de la época, el Commodore 64. El mundo no era en tres dimensiones pero si contaba ya con representaciones de sus usuarios, avatares. El mundo estaba “gobernado” por sus usuarios y eran ellos los que decidían en última instancia. Los avatares podían ser robados e incluso ser asesinados, lo cual llevó a la creación de cierto desorden y a la creación de avatares con mayores poderes que intentaban mantener el orden. El software fue vendido y revendido entre compañías hasta que finalmente fue comprado por Comuserve que lanzó el juego con el nombre de Worldsaway.

The Palace: Se trataba de un servicio de chat que comenzó a ofrecer la posibilidad de diseñarse un personaje que le representara en las salas de conversación. También se podía modificar la apariencia, la ropa e incluso poner complementos y algunos objetos. Fue lanzado originalmente en 1996 y aunque no es conceptualmente un mundo virtual avanzó algunas de las posibilidades que estarían disponibles en los mundos virtuales que se crearon posteriormente.

CitySpace: Este mundo virtual fue creado en 1993 y fue uno de los primeros

mundos virtuales creados por el usuario, es decir, en él se permitía diseñar objetos e incluso avatares y edificios. Tan sólo estuvo operativo tres años, hasta el año 1996.

SITUACIÓN ACTUAL: LA EXPLOSIÓN VIRTUAL

En los últimos 5 años ha ocurrido una explosión de iniciativas entorno a los mundos virtuales. Se han creado decenas de mundos. Estos son algunos de ellos:

There.com: Es un mundo virtual similar a Second Life. Una diferencia importante es que todos los objetos que se crean deben pasar un proceso de moderación/aprobación.

Habbo Hotel: Un mundo virtual pensado para los más pequeños. Creado por una empresa Finlandesa. En el juego podemos crear una habitación propia que puede ser decorada comprando artículos con créditos Habbo. A su vez los créditos pueden comprarse con moneda real.

The Metaverse Project: Es un proyecto para crear un software totalmente libre para la creación de mundos virtuales.

Active Worlds: Es un veterano del sector ya que fue creado en 1995. En su mundo virtual los usuarios también pueden crear objetos. La empresa también licencia el software para permitir a terceros la creación de mundos virtuales personalizados.

También hay empresas del mundo del entretenimiento que han lanzado mundos virtuales. Un caso muy notable es el de MTV, la cadena de televisión que ofrece contenidos musicales en Estados Unidos y medio mundo. En 2005 lanzó Virtual Laguna Beach, un mundo virtual construido sobre la plataforma tecnológica de There.com y dirigido a un segmento del público muy concreto, el público joven, el que suele acceder a los contenidos que ofrecen sus otros medios de comunicación. El objetivo del mundo virtual era ampliar la experiencia relacionada con la música y crear una comunidad entorno a ella. Por supuesto también se pretendía crear una nueva plataforma publicitaria que MTV puede vender a sus anunciantes.

El mundo virtual de MTV tuvo un rápido éxito y ha sabido crear una importante comunidad de usuarios.

EL FUTURO: 2008 Y MÁS ALLÁ

Los mundos virtuales son un fenómeno reciente. La aparición de la gran mayoría de ellos se ha producido en los últimos cinco años. De hecho la gran explosión de noticias aparecidas en los medios de comunicación tradicionales se produjo durante todo el año 2007, lo que llevó a Second Life a la primera página de de los medios de comunicación.

A partir del verano de 2007 llegaron las primeras críticas, todo comenzó con un artículo en Wired, una de las revistas con más tirada dedicada a la tecnología y tendencias. En el artículo se criticaba la poca afluencia de visitantes a los sitios creados por las grandes empresas y venía a insinuar que las empresas estaban malgastando el dinero en un soporte que no tenía apenas audiencia.

No voy a descubrir nada nuevo si digo que los medios de comunicación ganan dinero consiguiendo grandes titulares, y parece que éste era el objetivo que buscaba la revista Wired, más que nada porque todos los datos que se mencionaban para acusar a Second Life ya eran conocidos y públicos antes.

Se unieron dos factores importantes en esta pequeña desilusión inicial:

Aún no es un medio de masas.

El primero y más importante es que los mundos virtuales no son ni de lejos un medio de masas, y falta bastante tiempo para que lo sean. En sus momentos de mayor afluencia un mundo virtual como Second Life puede reunir como máximo a 50.000 personas conectadas al mismo tiempo (en todo el mundo). ¿Quiere eso decir que los mundos virtuales no tienen un futuro prometedor? Para nada.

A pesar de que los mundos virtuales han tenido una explosión de usuarios en los últimos meses, aún le queda mucho camino por recorrer. Y es una plataforma con características tan nuevas y tan poderosas que no duden que está aquí para quedarse. En este panorama los últimos en llegar han sido las empresas, que han comenzado a hacer campañas de publicidad de forma

reciente sobretodo aprovechando la cantidad de publicidad gratuita que tenía cualquier iniciativa en un mundo virtual.

Los mundos virtuales en cierta forma son como Internet hace 15 años, es un nuevo espacio prometedor que tiene muchos pasos por recorrer, que aún está en pañales. La diferencia es que las empresas seguramente tendrán menos tiempo para adaptarse que tuvieron con la web. Ahora ya existe una base bastante amplia de usuarios de Internet, un gran número de usuarios avanzados que utilizan a fondo todas las posibilidades de la red. A medida que los mundos virtuales vayan incorporando mayores funcionalidades y la curva de aprendizaje (el tiempo que lleva aprender a utilizarlo) vaya reduciéndose no tengo ninguna duda que ese importante número de usuarios de Internet irán incorporándose y creándose una vida virtual. Y todo ello sin contar con las nuevas generaciones de jóvenes que verán el mundo virtual como algo natural porque lo habrán vivido desde la infancia.

Estoy seguro que entre estas nuevas generaciones ya no sospecharán que tener una segunda vida virtual sea un problema de ser asocial o tener problemas de relación, será visto como algo natural igual que lo es hoy ver televisión, ir al cine o leer un libro.