

Mundos Virtuales

Rocio C. Hernández-Camacho, Jorge Hernández-Camacho

Universidad Politécnica de Chiapas

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

rocio_herdez_c@hotmail.com

Abstract

In this paper a definition and classification of virtual worlds is given.

Keywords

Virtual World, MMORPG, MMOFPS, MMORLG, MMOL, MMO.

Resumen

En este ensayo se da una definición y clasificación de mundos virtuales.

Palabras Claves

Mundo virtual, MMORPG, MMOFPS, MMORLG, MMOL, MMO.

Introducción

Los mundos virtuales se están convirtiendo día a día en algo cotidiano. Cada vez es más frecuente encontrar videojuegos que nos transportan a un ambiente que nos envuelve con la historia y acontecimientos que suceden alrededor de un personaje, el cual interactúa con el ambiente creado para él; ese ambiente es un mundo virtual.

Hoy en día nos podemos encontrar estos ambientes en chats, juegos, software didáctico, entre otros.

Si cuando eras niño, te contaban un cuento o historia, y empezabas a imaginar lo que te contaban, también imaginabas en donde se encontraba el personaje de la historia y como interactuaba con su ambiente; ahora ese ambiente se puede encontrar plasmado por medio de gráficos de computadora, en 2D o 3D, pero ahora tu interactúas como un personaje de la historia.

Desarrollo

Un mundo virtual es un entorno artificial en el cual una comunidad puede interactuar entre si, utilizando personajes o avatares, y usar objetos o bienes. Los personajes o avatares y mundos virtuales pueden ser representados en 2D o 3D.

Hay varios tipos de mundos virtuales, los cuales son los siguientes:

MMORPG (massively multiplayer online role-playing games), que es un videojuego de rol de multijugador masivo en línea. Este tipo de mundo virtual utiliza un modelo cliente-servidor. Los usuarios, son representados en el mundo virtual a través de un avatar. Un avatar es la representación gráfica del personaje con el que se juega. El usuario, puede participar en varias actividades con otros jugadores del mundo virtual. Con los MMORPGs, los usuarios pueden interactuar con otros jugadores, así como también crear una historia para su personaje. En la figura 1 se muestra un mundo virtual tipo MMORPG.



Figura 1.- Mundo virtual tipo MMORPG.

La mayoría de los MMORPG comparten varias características:

- Juego tipo rol, que incluye misiones y sistema de recompensa en forma de tesoros.
- Estadísticas de cada jugador.
- Un mundo situado con ambientación medieval con personajes, misiones e historia principal acorde al estilo medieval.
- Organización de los jugadores en clanes.
- Moderadores del juego.

MMOFPS (massively multiplayer first-person shooter), es videojuego de multijugador masivo de disparos en primera persona. En este tipo de mundo virtual, se representa escenas donde se llevan a cabo combates éntrelos usuarios, utilizando un arma de fuego. El personaje que representa al usuario es una silueta o un arma o una mano con una pistola, esta representación da la sensación e idea al usuario, de que él está dentro del mundo virtual dentro de un combate armado. En la figura 2 se muestra un mundo virtual tipo MMOFPS.



Figura 2.- Mundo virtual tipo MMOFPS.

MMORLG (massively multiplayer online real-life games),este tipo de mundo es conocido como un mundo virtual de juegos sociales (Social Games), donde el objetivo es un “simulador de vida” , donde alter-ego del usuario se expresa e interactúa con otros usuarios, teniendo una vida social de manera virtual. En la figura 3 se muestra un mundo virtual tipo MMORLG.



Figura 3.- Mundo virtual tipo MMORLG.

MMOL (*Massively Multiuser Online Learning*), son mundos virtuales 3D, en los que diversas personas, tanto estudiantes como profesores, puedan interactuar entre sí, en un entorno virtual que permita la recreación de escenarios y contextos relacionados con la materia de estudio. Algunas de las características de estos mundos son:

- Procurar el desarrollo del Pensamiento estratégico: articulación y reflexión.
- Utilización de actividades de role-playing.
- Presentación de perspectivas múltiples.
- Colaboración y negociación social.
- Utilización de actividades de aprendizajes auténticos (tarea realista y significativa relevante para los intereses y objetivos del alumno.).
- Resolución de problemas, exploración y generación de hipótesis.

- Modelado y explicación de la construcción de esos modelos.

La isla de la Salud es un MMOL donde enseñan temas relacionados con la medicina. Este mundo consta de una sala de reuniones, un auditorio, un aula cultural y paneles con consejos de salud. También alberga un edificio donde los profesionales Médicos pueden acceder a los servicios de formación continua, asistencia a congresos, seminarios, cursos y talleres de forma virtual, tutoría a distancia, información clínica, adquisición de productos y publicaciones. En las figuras 4 y 5 se muestra un mundo virtual tipo MMOL.



Figura 4.- Mundo virtual tipo MMOL.



Figura 5.- Mundo virtual tipo MMOL.

MMO (Massively multiplayer online games) o videojuegos masivos en línea, en estos mundos se pueden asignar escenarios en los cuales se representan entornos virtuales en el cual se interactúa por medio de juego de roles. Ejemplos de mundos virtuales son SecondLife, Habbo, Smeet, Club Penguin y IMVU. En las figuras 6 y 7 se muestra un mundo virtual tipo MMOL.



Figura 6.- Habbo.



Figura 7.- Club Penguin.

Hay mundos virtuales que se han diseñados para que un solo usuario interactúe con personajes, objetos y actividades propios de dicho mundo virtual, este tipo de mundo son conocidos como simuladores, un ejemplo de ellos son los simuladores de vuelo.

Conclusión

Los mundos virtuales se están volviendo algo cotidiano. Es muy usado en los videojuegos y comunidades de chat.

Es posible que en un futuro se vea más aplicaciones o software didáctico, así como también en aulas como material educativo como complemento para alguna materia.

Referencia Bibliografía

[1] Lee, C; Liu, A., Del Castillo, S., Bowyer, M., Alverson, D., Muniz, G., & Caudell, T. (2007). «Towards an Immersive Virtual Environment for Medical Team Training». *Studies in Health Technology and Informatics* 125: 274–279. Consultado el 21 de marzo de 2014.

[2] OECD Digital Economy Papers No. 184 Virtual Worlds. OECD publishing (184). 2011. p. 4. doi:10.1787/20716826.

[3] Pouke, M; Hakkila, J. (2013). «Elderly Healthcare Monitoring Using an avatar-Based 3D Virtual Enviroment». . International Journal of Environmental Research and Public Health (10): 7283–7298. doi:10.3390/ijerph10127283. Consultado el 2 de abril de 2014.

[4] Watson, A; Grant, R., Bello, H., & Hoch D (2008). «Brave New Worlds: How virtual environments can Augment Traditional Care in the Management of Diabetes». Journal of Diabetes Science and Technology 2 (4): 697–702.

[5] Yu, Xiaodan; Dawn Owens and Deepak Khazanchi (2012). “Building Socioemotional Enviroments in Metaverses for Virtual teams in Healthcare: A Conceptual Exploration”. Health Information Science. Lecture Notes in Computer Science. Springer Link: 4–12.doi:10.1007/978-3-642-29361-0_3.