



Por [Ruth Martínez](#) . Consultora Estratégica en Innovación Educativa.

En 1992 el negocio consistía en crear, mantener y proporcionar acceso a una red de datos. CompuServe vendía un pack que consistía en un manual, una contraseña y el software necesario para acceder, a través del módem y del teléfono, a una red cerrada y una serie de servicios online que en ella se hallaban: información diaria, chat, foros, actualidad, compras, viajes, etc. Microsoft Network (MSN), junto con el lanzamiento de Windows 95, ofrecía una red privada de Microsoft a la que se accedía por haber comprado el sistema operativo y desde la cual se podían acceder a los foros moderados por Microsoft, a juegos desarrollados por Microsoft y a tiendas que se anunciaban en esta red privada.

El modelo de AOL se basaba en una red cerrada y controlada, con sus "miembros" que pagaban cuotas, sus contenidos propietarios protegidos con copyright, y servicios controlados, incluyendo una pasarela a Internet.

Cuando se abrieron las distintas plataformas entre ellas y a los usuarios, Internet predominó y, tomando el caso del modelo de negocio de AOL Time Warner, cuando se fusionaron en 2000, su estrategia precisaba de una arquitectura y unas normas distintas de las que caracterizan a Internet. Necesitaba una red cerrada y controlada, con contenidos protegidos y con clientes que pagaran por esos contenidos y servicios.

Lo más característico de Internet es su carácter abierto y descentralizado. Los protocolos y estándares que la conforman fueron diseñados expresamente para construir una red con esas características.

Internet tiene mucho más que ver con la experiencia que se le da al consumidor más que con la tecnología; lo interesante es lo que la gente puede hacer: comunicarse, crear comunidades, intercambiar ideas, crear contenido (...).

Los Mundos Virtuales existentes en la actualidad se muestran como redes controladas, con contenidos protegidos y con clientes que pagan por esos contenidos y servicios, y aunque existen desarrollos en algunos MUVes que integran aplicaciones web, su carácter predominantemente es cerrado y centralizado.

En el Metaverso, entendido como la convergencia de una realidad física, virtualmente aumentada y un espacio virtual físicamente persistente (Metaverse Roadmap Overview, 2007) todas las plataformas deberían abrirse entre ellas y los usuarios para confluir con el espíritu original de Internet y las posibilidades que nos ofrece.