



Frank Gaugel Managing Director de bluepill GROUP LR España N° 3

A través de las respuestas que nos brindara Frank Gaugel, descubrimos porqué son y serán tan importantes los MV para las empresas y las universidades.

Learning Review: ¿Cuáles son las razones principales por las que las empresas están interesadas en insertarse en los Mundos Virtuales (MV) 3D?

Frank Gaugel: En este momento hay alrededor de tres docenas de mundos virtuales en Internet y aproximadamente 80 millones de personas que los utilizan; y tienen un crecimiento de un 10% cada mes (promedio de entre todas las plataformas de MV).

Además, en el último año se ha realizado una inversión de casi mil millones de dólares en otros 30 mundos virtuales que saldrán al mercado dentro de los dos próximos años.

Muchas y mejores plataformas de Mundos Virtuales darán lugar a una variedad de nuevas aplicaciones y contenidos de MV, lo que a su vez aumentará el número de residentes -la masa crítica de residentes se alcanzará en un futuro cercano. Según Gartner, Insight: *"A finales de 2011, el 80 por ciento de los usuarios activos de Internet (y las 500 empresas de Fortune) tendrán una 'segunda vida', pero no necesariamente en Second Life"*.

Es muy sencillo, porque existe tanta tecnología disponible, y tan enorme cantidad de usuarios, que las empresas no pueden ignorar este desarrollo, especialmente porque los MV ofrecen una mayor eficiencia de comunicación superando las deficiencias de los otros canales de comunicación.

"Existe tanta tecnología disponible, y tan enorme cantidad de usuarios, que las empresas no pueden ignorar este desarrollo, especialmente porque los MV ofrecen una mayor

eficiencia de comunicación superando las deficiencias de los otros canales de comunicación.”

Asimismo, se está dando un cambio general en el consumo de medios de comunicación; cada vez se consume menos televisión y medios tradicionales como periódicos o revistas, y más medios como los juegos y los mundos virtuales. Por lo que este canal de comunicación va a crecer hasta ser crítico para el negocio de las empresas.

LR: ¿Por qué un gran número de empresas elige Second Life en lugar de otros MV 3D?

FG: Creo que las razones fundamentales por las que eligen SL es porque esa plataforma brinda mucha libertad -en comparación con las otras- para experimentar y crear proyectos, y por supuesto por el gran número de residentes que tiene. Hoy en día, las compañías no sólo están pensando en SL; cada una de las grandes empresas y universidades está empezando a descubrir otros MV alternativos.

En este momento hay mucha dinámica en el mercado; hay numerosas plataformas diferentes en marcha y otras en desarrollo, y creo que ninguna en particular puede brindar a una empresa todo lo que está buscando.

Creo que al momento de elegir un MV se considera qué actividades o acciones se quieren ejecutar allí: si hacer una campaña de marketing, una simulación de procesos de producción industrial, o un centro de formación para sus empleados o clientes.

LR: ¿Por qué las empresas y universidades se acercan a su empresa a la hora de desarrollar proyectos en MV?

FG: Algunas empresas simplemente buscan ayuda para entender mejor las posibilidades que los mundos virtuales les acerca a su empresa. En este caso nosotros les ayudamos a entender el poder de la tecnología, y a crear estrategias de lo que pueden realizar dentro de un mundo virtual: qué sitios pueden crear, cómo pueden generar valor, cómo pueden comunicarse con

sus clientes, cómo pueden automatizar procesos.

En otros casos, las empresas se acercan para desarrollar un proyecto específico, por ejemplo: lanzar una campaña de marketing o publicidad, realizar la promoción de un servicio o producto, crear comunidades con sus clientes, desarrollar simulaciones de empresas o de procesos determinados, montar una conferencia, realizar colaboración a distancia, formar ejecutivos, y mucho más.

LR: ¿Por qué los MV son tan atractivos para la educación y la colaboración?

FG: Los Mundos Virtuales son un nuevo y más efectivo canal de comunicación e interacción.

¡Los MV ofrecen una mayor eficiencia de comunicación superando las deficiencias de los otros canales de comunicación!

- **Visualización 3D**, simulación 3D, usabilidad intuitiva.
- **Presencia colectiva de residentes, interacción en tiempo real** con otros avatares incluyendo espacio para proximidad y distancia.
- **Comunicación con voz**, la voz es tridimensional y direccional.
- **El Avatar, el Efecto Avatar**, imagen personificada del residente.
- **Persistencia**, la duración y el inmediato impacto visual de tu acción.

Esto lleva a una fuerte experiencia subjetiva denominada **inmersión**, que se manifiesta a sí misma en la sensación de estar pasando momentos,
experiencias juntos con otros avatares/gente y no enfrente de tu pantalla.

Estos ingredientes son únicos en cualquier canal de comunicación y crean una experiencia visual 3D poderosa, auditiva, interactiva, informativa, creativa, que es envolvente, gratificante, social y emocionalmente!