

Avatares y hologramas en los mundos inmersivos



Avatares y hologramas en los mundos inmersivos

Introducción

En la actualidad contamos con tecnología inmersiva en tres ámbitos:

1. El metaverso, con introducción de usuarios a través de sus avatares al mundo virtual.
2. La realidad aumentada a través de lentes visores o teléfonos celulares.
3. La realidad aumentada sin visores, por ejemplo, los hologramas.

Explicación

Recordando un poco, los avatares son aquellos personajes que moran en los mundos virtuales, mientras que los hologramas, al contrario, vienen a nuestra realidad a través de grandes pantallas que no demanda visores para poder observarla.





Avatar.

Cuenta con características básicas y es posible configurarle su vestuario, rasgos físicos, así como personalidad, emociones e interacciones dentro de los ambientes virtuales a los que sean incorporados. Ya mencionamos antes que el avatar es una representación de nuestra identidad digital, sin embargo, para su desenvolvimiento depende del mundo inmersivo en el que se encuentre.

Dentro de este entorno digital, un avatar puede colaborar con otros usuarios, por ejemplo, en una reunión laboral, asistir a la universidad virtual, además de disfrutar del arte, diversión como conciertos y acudir a un hospital.

En sí, según Minutella, Sattolo y Lipera (2019), son parte de toda una sociedad virtual donde llevan una vida normal. Son entonces entidades animadas mediante las cuales los seres humanos nos relacionamos e interactuamos en el metaverso, es decir, nosotros los creamos y les damos vida, son por lo tanto una extensión del “usuario” en el mundo virtual. A continuación, se comparten algunos de los aspectos que presentan:

1. **Imagen.** Los avatares son la imagen del usuario en el mundo virtual.
2. **Identidad.** Es la manera que otros tienen de reconocer e identificar a un usuario.
3. **Imagen-propia.** Reflejan la imagen que el usuario escoge.
4. **Íconos.** Pueden simbolizar las creencias del usuario.
5. **Aspiraciones.** Pueden representar lo que el usuario desea ser.
6. **Nostalgia.** El usuario puede tomar como avatar seres mitológicos o dibujos animados de la niñez.
7. **Comunicación.** Permiten al usuario comunicarse con otros.
8. **Storytelling.** Permiten al usuario contar historias y tomar roles en las mismas. Minutella, Sattolo y Lipera (2019)

Entonces, la experiencia de todo usuario en el mundo virtual se enfoca en los avatares.



Holograma

El holograma te permite sesionar con tus equipos de trabajo como si realmente estuvieses presente en la reunión. ¿Recuerdas Star Wars II? Los jedís de toda la galaxia en una reunión donde algunos de ellos se presentaban como hologramas es prácticamente una realidad.

“Los hologramas podrían estar mucho más cerca de lo que piensas de sustituir a las videollamadas: una empresa ya vende 'portales' para comunicarse por más de 50,000 euros” (Andrew, 2022).

Es importante mencionar lo necesario para que un holograma cobre vida, y esto se da a través de pantallas de vidrio transparente. Looking glass factory es una de las compañías que cuentan con estos dispositivos, que van desde 900 hasta 20,000 dls.

Cierre

Tanto avatares como hologramas son dos de las principales herramientas con las que contamos para representarnos y manifiestarnos en los diferentes mundos, metaversos y realidades. Y aun y cuando existe renuencia (así como en su momento la hubo por las redes sociales), la tendencia es notoria y se sabe que muy pronto la mayor parte de la sociedad contaremos con avatares incorporados en mundos inmersivos.

Checkpoint

Asegúrate de:

- Distinguir diferencias entre un avatar y un holograma.
- Definir las características y usos de cada uno.
- Comprender en qué entornos te puedes apoyar de estas entidades digitales.

Referencias bibliográficas

- Minutella, D., Sattolo, I., y Lipera, L., (2019) *Animación de avatares en un Ambiente Virtual Inmersivo Interactivo*. Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/54623/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Andrew, A. (2022). *Los hologramas dan el salto a la vida real*. Recuperado de <https://www.businessinsider.es/hologramas-vida-real-pantalla-muestra-humanos-taman-o-real-1116649>

