

Informática a Bordo

● ● ● Nuevas Tecnologías aplicadas en Náutica



CAPITULO 115

EL METAVERSO NÁUTICO (y II)



En esta segunda entrega vamos a ver ejemplos y posibilidades que nos aporta el metaverso en el sector náutico. Algunas de estas posibilidades están asociadas a juegos y entretenimiento, y otras pueden aportar ventajas a astilleros, fabricantes, armadores, navegantes y principiantes. El sector náutico tiene que evolucionar en este mundo. En otros sectores los salones presenciales están dando paso a este otro formato. La realidad virtual cada vez es más “realidad” y menos ficción. Y el entorno en el que entramos ya no es el pixelado de los juegos. Entramos en un escenario donde la inmersión es total, y donde somos capaces de creernos que estamos en un mundo real paralelo.

Aunque el metaverso no está orientado a sectores de alto poder adquisitivo, un estudio de la consultora estadounidense Morgan Stanley calcula que en 2030 el metaverso acumulará el 10% de las ventas de lujo. Concretamente, unos 50.000 millones de euros. Las ventas en náutica, en algunos casos, están consideradas como ventas de lujo, y, conscientes de ello, el entorno náutico se prepara para poder estar presente en este otro mar paralelo.

Islas virtuales

Un ejemplo de este mercado de lujo es que ya se venden islas privadas. Y quien se las compra, además de equiparlas con todo tipo de detalles caros, construyen un puerto para hacer llegar barcos de lujo. Parece algo absurdo, pero es una realidad.

Por ejemplo, Paris Hilton ha sido una de las primeras compradoras de una isla privada virtual, que ha bautizado como “Paris World”. En la isla, esta estrella se ha construido una mansión, un parque de atracciones y un puerto donde pueden llegar los lujosos yates virtuales de sus invitados.

Además, para atraer a sus seguidores en este otro mundo, ya ha dado conciertos en su isla, siendo su avatar quien actúa y presenta.



Cruceros virtuales

Los indicadores que salen de los estudios de este fenómeno del metaverso animan a las empresas de viajes y turismo a invertir para no perder oportunidades de negocio. Las que no lo hagan corren el riesgo de quedarse atrás y no poder competir. Actualmente, según algunas encuestas, la mitad de los turistas estarían interesados en realizar un viaje virtual, como podría ser, por ejemplo, una navegación por una isla lejana a la que difícilmente podrían acceder en la vida real, visitar monumentos únicos, embarcarse en un crucero de lujo, o vivir una atracción de Disney sin necesidad de desplazarse a un parque temático.

Está claro que los viajes virtuales no pretenden reemplazar a los viajes físicos, pero empiezan a tener su nicho en el mercado y ya son una opción dentro del catálogo de ocio.



Barco nuevo: probar antes de comprar

Comprar un barco nuevo supone acudir a salones náuticos, visitar astilleros, desplazarse, navegar, probar, modificar, descartar, dudar ...

Los astilleros ya tienen previsto ofrecer una experiencia virtual previa a la compra, donde podremos embarcarnos en las diferentes esloras de su flota, navegar, probar, visitar interiores y ver todas las opciones que tiene, para

poder decidir o simplemente para tener mucha más información en menos tiempo.

Comprarse un barco en un astillero holandés, por ejemplo, nos podía suponer desplazarnos bastantes veces para poder ver su evolución y hacer seguimiento de lo que acabará siendo nuestra nueva casa en el mar. Con esta evolución podremos tener presencia virtual en el propio astillero y compartir nuestra visión como si se tratase de una visita real.

Regatas

Ya hace más de 20 años que podemos participar en regatas virtuales. En las primeras versiones nos apuntábamos en una plataforma web en dos dimensiones donde, después de dar de alta nuestro barco, iniciabas una regata con otros miles jugadores. Nuestro barco era dirigido a base de darle un rumbo a partir de datos de viento y coordenadas. Si nos despistábamos muchas horas podíamos encontrar nuestro barco fuera de rumbo o incluso embarrancado. Al principio era adictivo, porque tenías que volver a casa para corregir el rumbo, pero las regatas se eternizaban, y podías estar un mes enganchado. Al final acababas abandonando el barco sin darle más instrucciones de rumbo.



Estas regatas virtuales han evolucionado, y hay plataformas como “Virtual Regatta” que ofrecen participar desde una App en el móvil.

Virtual Regatta comenzó en 2010 como una idea de que los juegos de navegación virtuales con patrones virtuales se combinaran con regatas reales y patrones reales. Actualmente tienen los juegos de vela más populares del mundo con más de un millón de jugadores cada año.

Virtual Regatta es socio de la federación “World Sailing” y del “eSailing World Championship”, la competencia de deportes electrónicos de vela más reconocida en todo el mundo. Su aplicación virtual permite participar

activamente en algunas de las regatas más famosa del mundo (Vendée Globe, Route du Rhum, Sydney Hobart, The Ocean Race, America's Cup...)



Los juegos y las simulaciones son el principio del metaverso. En una regata podemos ser jugadores o navegantes, es decir, verlo desde fuera o estar embarcados en un velero participante. Ese es el salto de la simulación 3D al metaverso.

Nos queda mucho por ver y por descubrir, y en el sector náutico muchas de las posibilidades que tenemos están por llegar.

José María Serra Cabrera
Capitán de Yate
Licenciado en Informática
Gerente DEINFO Servicios Informáticos