



Imágenes de las aventuras vividas por distintos 'avatares' (representaciones de personas reales) en el mundo sintético de Second Life.

ENTRETENIMIENTO

Second Life o la oportunidad de llevar una vida paralela

MANUELA ORTEGA

Puede que alguna vez te hayas preguntado cómo verías las cosas si en lugar de ser tú mismo fueses otra persona. Si quieres comprobarlo, no tienes más que entrar en la página web de Second Life (www.secondlifespain.com), crearte el físico y la personalidad que más te apetezcan, e introducirte en un mundo virtual en el que podrás moverte e interactuar con la misma facilidad que en la vida real.

La plataforma americana, que

ya cuenta con una versión en castellano, "ofrece la posibilidad de extender nuestra propia vida, para lo bueno y para lo malo", asegura Luis Sotillos, fundador de la versión española del portal. "Las habilidades técnicas y sociales que llevamos a Second Life son básicamente las mismas que las que podemos ofrecer en cualquier otro contexto de nuestra vida", continúa.

El nuevo invento, que el año que viene hará las delicias de 20 millones de personas en todo el mundo, es un *metaverso* o mun-

do sintético en el que, bajo una identidad ficticia conocida como *avatar*, cada persona puede llevar una vida paralela que le permita escabullirse de la suya propia. "La evasión de la vida real no es un elemento diferenciador de Second Life; no más, desde luego, que en otros medios como la literatura, el cine, el videojuego, los deportes de masas o la televisión", considera Luis Sotillos.

Sin embargo, Víctor Gil, responsable de un estudio sociológico realizado por The Cocktail

Analysis para determinar el perfil medio del jugador de Second Life en España, incide en la faceta evasiva del juego: "Las relaciones en nuestra vida real están cada vez más restringidas a los círculos íntimos y cada vez más buscamos esa sociabilidad que caracteriza a nuestra especie en entornos de máxima seguridad como Second Life".

El usuario tipo de la nueva plataforma es hombre, de entre 32 y 34 años, y con un nivel de estudios superior al promedio de la población general. Estas ca-

racterísticas obedecen al requisito de Second Life de que sus integrantes tengan al menos 18 años y, puesto que se trata de un entorno en el que hay que pagar para poder disfrutar de determinados beneficios, suele ser utilizado por personas de más de 25 años.

Con todo, los creadores del invento han lanzado una plataforma para chicos de entre 13 y 17 años que ya es un éxito en EEUU y que se denomina Teen Second Life (www.teen-secondlife.com).

CURIOSIDADES

HORARIO. Los usuarios españoles, unos 15.000 a día de hoy, se reparten de manera uniforme desde las 10 de la mañana hasta las 22:00 horas de la noche, decayendo bruscamente en la franja que va desde las 22:00 horas hasta las 1:00 horas.

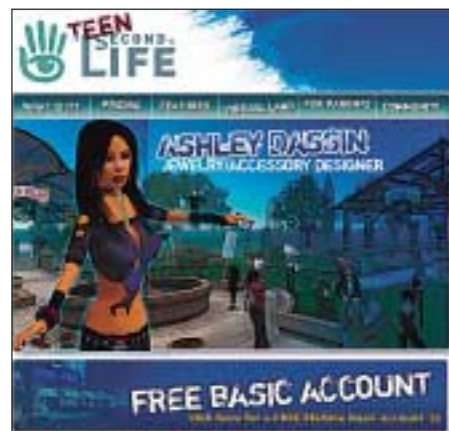
REGLAS. Cuando alguien crea una cuenta en Second Life, debe aceptar los términos del servicio y un Acuerdo de Usuario. En éste se le indica que, en caso de incurrir en acciones de intolerancia, asalto, revelación de datos personales y alteración del orden, su cuenta será inmediatamente eliminada.

NEGOCIOS. En Second Life entra quien simplemente quiere conocer gente y se pasea por los diferentes espacios públicos en busca de conversación. Pero también hay quien busca hacer negocios tales como la intermediación en el mercado inmobiliario, el *virtual commerce* (compra-venta de objetos digitales como ropa, vehículos y mobiliario) o los servicios corporativos a empresas.

La opción del adolescente pasa por Teen Second Life

La versión adolescente de Second Life, la denominada Teen Second Life, ya triunfa entre los jóvenes norteamericanos. A través del [site www.teen.secondlife.com](http://www.teen.secondlife.com), los chicos se registran y se bajan una aplicación que les permite acceder a un mundo paralelo en el que deben elegir un *avatar*, que será la representación de su persona en ese entorno.

Puesto que todavía no existe una versión del juego en castellano, es importante disponer de un nivel aceptable de esta lengua para darse de alta y comenzar a jugar. Sin embargo, una vez dentro, resulta fácil encontrar jugadores que hablen castellano y con los que se pueda interactuar.



Portal de acceso a Teen Second Life.

nifica que, una vez dentro, puedes acercarte a cualquiera de los personajes de tu entorno y tratar de entablar una conversación mediante algo similar a una aplicación de mensajería instantánea.



POTENCIAL EDUCATIVO. A día de hoy, entre las prioridades de Second Life no figura la labor pedagógica. "Sin embargo, por las posibilidades de simulación que ofrece el entorno, este mundo sintético podría ser un soporte didáctico muy interesante", indica Víctor Gil, de The Cocktail Analysis. "De hecho", señala Luis Sotillos, fundador de Second Life Spain, "hay numerosos ejemplos de aprendizaje dentro de la plataforma: desde profesores de yoga hasta instituciones formativas como la Harvard Law School". Además, para disfrutar a tope de las posibilidades que ofrece el universo virtual, "el jugador puede aprender técnicas de modelado, programación y diseño a través de formatos educativos asombrosos, como la Ivory Tower, que permite de forma interactiva el aprendizaje de las nociones básicas de construcción de objetos y edificaciones dentro de Second Life", puntualiza Sotillos.