



'Second Life', una vida paralela con muy pocos vecinos

EN LAS HORAS DE MÁXIMA AFLUENCIA SÓLO 30.000 PERSONAS PUEBLAN EL UNIVERSO DE 'SECOND LIFE', TODO UN PROBLEMA PARA UN JUEGO QUE QUIERE SER SOCIAL. EN CONTRA DE LO QUE SE DICE, AQUÍ NO HAY MANERA DE HACER AMIGOS



DOS VISIONES. La teoría de 'Second Life' es un mundo lleno de gente donde bailar, aprender o ir de compras, pero no es tan fácil encontrar compañeros.



ÁNGEL JIMÉNEZ DE LUIS

A las pocas semanas de su nacimiento, Ángel se dirigió a los territorios conocidos como cajas de arena, áreas del mundo pensadas para que los novatos experimenten sin dañar lo que les rodea. Una vez allí, creó un cubo flotante a varios cientos de metros de altura, voló hasta su cima y observó el atardecer durante unos segundos. Luego dio dos pasos al frente y se precipitó al vacío, agitando frenéticamente los brazos hasta que un golpe seco y poco realista con el suelo terminó con el caótico movimiento

de las partes de su cuerpo. A los pocos segundos, se levantó sin un rasguño. Por lo visto en esta segunda vida es imposible morir, incluso si estás cansado de ella.

La odisea de Ángel comenzó a principios de diciembre, cuando decidí crearlo como mi *alter ego* en *Second Life*, ese mundo virtual que acapara cada vez más titulares. Puse poco esfuerzo a la hora de pensar un nombre, pero mucha energía a la hora de diseñar su aspecto físico. Moldeado a mi imagen y semejanza —quitando los kilos que

SOLO. En la hora punta de este universo solo se reúnen 30.000 personas. Al mes, 300.000. Lejos de los más de dos millones de los que presume la compañía.

me sobran, como mandan los cánones de la virtualidad—, lo lancé a vivir en este vasto y basto mundo que cabe en una sala de servidores de la empresa Linden Labs en San Francisco.

En ellos se guardan dos millones y medio de avatares, representaciones virtuales de personas reales que decidieron probar lo que podrían hacer en un mundo de bits en el que no existen reglas. Sin embargo, al entrar en *Second Life* uno se da cuenta de que las cuentas fallan. Aquí no hay tanta gente. **PASA A LA PÁGINA 2**



VIENE DE LA PÁGINA 1

En las horas punta, el servidor registra como máximo unos 30.000 jugadores simultáneos. En el último mes, según las estadísticas que Linden Labs actualiza en tiempo real en su web, se han conectado unos 500.000. Se calcula que el número de usuarios reales del mundo oscila entre los 250.000 y los 300.000. «El exceso de ruido en la prensa hace que *Second Life* parezca una ciudad cuando, por ahora, no es más que un pueblo. Tanta esperanza depositada en un servicio que usan de forma simultánea tan pocas personas puede desbaratar el conjunto económico», asegura Ícaro Moyano, redactor del blog *La Tejedora*, dedicado al mundo de la red.

La economía, de hecho, ha sido el punto de apoyo con el que Linden Labs ha hecho palanca a la hora de promocionar su mundo. A pesar de que ya existían mundos virtuales anteriores a *Second Life*, éste es el primero que ha conseguido estrechar lazos entre las economías virtuales y las reales. El dinero del juego, los dólares Linden, pueden intercambiarse por dólares americanos a un tipo que fluctúa según la oferta y la demanda. Cada día se realizan transacciones por un valor superior al millón de dólares —unos 780.000 euros— y el producto interior bruto de este mundo virtual supera al de dos países reales, Santo Tomé y Príncipe y la República de Kiribati.

POBRES. El dinero se mueve con rapidez por los servidores de Linden, pero Ángel es pobre como una rata. Como la mayoría de los jugadores de *Second Life*, he optado por crear una cuenta gratuita, que no me proporciona dinero ni el derecho a poseer tierra. En *Second Life*, soy un ciudadano de segunda clase. Sólo 150.000 personas gastan dinero en esta economía virtual, el resto sobrevive sólo porque no es necesario comer, ni tener un techo o ropa.



Sólo en centros comerciales, casinos y bares se puede encontrar con facilidad a otros participantes.

Los personajes se crean con las prendas básicas para tapar su desnudez, aunque no hay mucho que tapar. Tampoco tienen órganos reproductores, aunque hay un floreciente negocio de compra y venta de estos *accesorios* que es posible enganchar al cuerpo para mantener relaciones sexuales. Un privilegio para ricos.

Que los residentes hayan programado sus propias rutinas de sexo da una idea de la flexibilidad que ofrece el mundo a la hora de crear objetos. Prácticamente todo puede modificarse o crearse de la nada y el código fuente del programa es accesible desde principios de año. «Con la apertura del código, cabe ahora la posibilidad de desarrollo de metauniversos paralelos con sus propias reglas. Tiene una gran proyección», asegura Enrique Dans, Profesor de Sistemas de Información en el Instituto de Empresa.

Para el recién llegado, sin embargo, tantas posibilidades pueden resultar abrumadoras. Crear un objeto complejo puede llevar varias horas si nunca se ha intentado antes. «La curva de aprendizaje para empezar a sacar partido del enorme potencial que tiene esta herramienta de comunicación puede oscilar entre varios días y varias semanas», asegura Luis Sotillo, economista y responsable de la comunidad de usuarios *Second Life* Spain.

Junto con la firma The Cocktail, esta comunidad ha comenzado un estudio sociológico para determinar el perfil medio del jugador de *Second Life* en España. En los últimos meses marcas como Toyota, Sun, IBM o la cadena de hoteles W han comprado terreno para montar sedes virtuales. La novedad, el ser los primeros, les ha servido para promocionarse. Pronto, sin embargo, mudarse a *Second Life* dejará

de ser algo nuevo y excitante. ¿Tendrá sentido invertir entonces en *Second Life*? «Esto es en parte lo que intentamos descubrir con este estudio. Está claro que hoy la inversión se rentabiliza, porque gozas de notoriedad. Es *cool* y para muchas marcas conseguir esta pátina *cool* no tiene precio», afirma Víctor Gil, responsable del estudio.

«En breve, nuestra segunda vida será tan real como la primera, y *Second Life* habrá sido eso, un comienzo», comenta Dans. Hoy, sin embargo, es un mundo en el que hay que sufrir largos tiempos de espera y en el que hay que ir a lugares muy concretos para encontrar gente. ¿Es posible pasar un buen rato en su interior, encontrar un sentido a esta segunda vida? Sí, claro, pero requiere tiempo y esfuerzo y muchos usuarios, yo entre ellos, optan al final por invertirlos en mejorar la primera vida.