



ENRIQUE DANS

Profesor del Instituto de Empresa (<http://www.enriquedans.com>)

¿Es real lo virtual?

Desde hace un cierto tiempo se habla de lo virtual, fundamentalmente a partir del éxito de entornos masivos multijugador en Internet como *Second Life*, que hace una semana llegó al millón de jugadores. En realidad, su éxito palidece al lado de los siete millones de jugadores de *World of Warcraft*, aunque de éstos se habla menos por un cierto pudor relacionado con su carácter bélico o violento. De *Second Life*, en cambio, se habla en entornos empresariales debido a sus aspectos económicos: el producto interior bruto de *Second Life*, considerando todas las transacciones económicas que se llevan a cabo en su seno, asciende ya a un total de \$64 millones, similar al de pequeñas economías como la de Santo Tomé y Príncipe.

Piense en ese millón de personas entrando con regularidad en un mundo en el que se mueven mediante "avatares", figuras definidas por ellos, que les representan, comprando y vendiendo tierras, edificios, objetos o servicios en un sistema económico que llevó a su creador, Philip Rosedale, a decir sin despeinarse que "no estaba construyendo un juego, sino un país". Un país que reinventa costumbres y hasta reglas de la física, en el que se puede volar, o cambiar de aspecto hasta lo inverosímil. Con una cuenta gratuita, cualquiera puede "reinventarse" en *Second Life*, aunque muchos optan por pagar entre 6 y 9 dólares al mes para tener acceso a los trescientos *Linden dollars* o dólares virtuales semanales que el juego les asigna.

No pretendo, sin embargo, dedicar esta columna a hablar de *Second Life*, sino al concepto, a la esencia de la virtualidad. ¿Qué significa exactamente ser virtual? Según el diccionario, virtual es un adjetivo que indica que algo tiene "existencia aparente y no real". Pero, ¿y si les digo que los antes mencionados *Linden dollars* (L\$) tienen una cotización líquida y efectiva con respecto a otras monedas? A día de hoy, cien L\$ son, según *Reuters*, unos treinta céntimos de euro, y los cambios de moneda son algo que los residentes manejan con toda naturalidad. De hecho, tres mil emprendedores ganan al año más de veinte mil dólares (de los de verdad) comprando y vendiendo productos y servicios en *Second Life*, y hasta una persona que ha llegado a ganar varios cientos de miles comprando y vendiendo propiedades inmobiliarias. Los dólares son reales, las personas también lo son, aunque actúen a través de un avatar. ¿Debería esto llevarnos a replantear, de alguna manera, las fronteras entre lo real y lo virtual?

Hace poco me enfrenté a la experiencia docente más interesante de mis dieciséis años de docencia: durante cinco semanas, desarrollé un curso entre foros, correo electrónico y reuniones virtuales con cámaras web con treinta y cinco participantes situados en los lugares más variados del mundo. Personas a las que nunca he estrechado la mano, pero a quienes las diez sesiones me llevaron a conocer más de lo habitual en una clase normal. Sabía quiénes eran, podía calificarles con mayor conocimiento de causa y hasta diría que la experiencia docente tuvo mayor profundidad. ¿Virtual? ¿Real? ¿Realidad virtual? ¿Virtualidad real? Esos alumnos han asistido a una clase conmigo y han recibido un aprendizaje tan real como los dólares que pueden ganarse en *Second Life*. En el mundo de hoy, lo virtual ya no se contrapone a lo real. Lo complementa, lo aumenta o lo sustituye. Plantéese. Forma parte de su futuro en más aspectos de los que cree.