



18

## SPANISH PODCAST *Español Podcast*

### **Avatar** **(Advanced)**

¿Te gusta tu vida?

¿Qué cambiarías de tu vida?

¿Harías lo que fuera por vislumbrar lo que hubiera sido otra vida?

¿Necesitas una segunda oportunidad vital, por virtual que ésta sea?

¿Te parece que los universos paralelos se dan sólo en Matrix?

¿Crees que “vivir” una vida virtual es propio de locos?

¿Quieres experimentar otra vida, aunque sea virtual y en 3D?

¿Eres de la opinión de que una segunda vida virtual es un reto tecnológico apasionante?

¿Puede haber una pérdida de identidad real si vives otra vida, aunque sea virtual?

¿Te parece un desafío interesante?



Estas son sólo una pequeña muestra de los cientos y cientos de preguntas que suscita Second Life, Segunda Vida, el mundo virtual que acoge, a septiembre de 2007, en torno a los ocho millones de usuarios registrados, usuarios que recrean, ellos mismos, ese mundo virtual permanentemente.

Antes de entrar en materia, intentaremos una definición, lo más clara y sencilla posible, del fenómeno virtual Second Life.

Puede decirse que Second Life es una recreación virtual del mundo físico en el que vivimos. Recreación que intenta ser realista en el sentido de ser visualmente próxima: la recreación nos presenta un mundo con casas, calles, islas, edificios, bancos, museos, instituciones culturales, lugares de ocio y diversión, jardines, carreteras, y, desde luego, "personas" que lo habitan.

Todo, en Second Life, es en tres dimensiones, animado y todo es interactivo.

Hay también librerías, universidades, ONG, sedes de partidos políticos, sedes de canales de televisión, tiendas de regalos, boutiques de moda, consultorías, reuniones, concursos, empresas. Hay, además, un dinero propio. Y hay una forma propia de interactuar, de comunicarse y de ejecutar acciones entre sus habitantes.

Los habitantes de Second Life, denominados residentes, escogen un *avatar* o representación gráfica tridimensional que les represente, que pueden, además, modelar y vestir como deseen, y que son el centro de lo que pasa en el mundo virtual, mundo denominado también Metaverso.

Pero... Comencemos por el principio. Empecemos por preguntarnos qué tipo de sensaciones nos suscita la sola idea de poder vivir otra vida, por muy virtual que ésta sea.

Sí, ciertamente, la sola idea de una vida paralela virtual, suscita los sentimientos más inquietantes : del miedo al entusiasmo, pasando por el desprecio o la adicción.

Hay gente que con sólo oír que algo así existe, se ven atacados por una especie de angustia incontrolable que les hace situar a los usuarios de Second Life como personajes de la galería de los horrores, como engendros de la parada de los monstruos.



Hay personas, por el contrario, que oyen hablar de Second Life y se les iluminan los ojos, y dicen que por fin se ha desarrollado una posibilidad de vida paralela, virtual, ya se sabe, pero vida al fin, e incluso aún más, vida de diseño propio.

Hay otras personas que se sitúan fuera, que intentan desimplicarse, pero que quieren, no obstante, opinar sobre ello y ejercen de sesudos científicos ante el fenómeno, augurando los peores síndromes psiquiátricos para los usuarios de Second Life, o, lo que es peor, los castigos emocionales más violentos a semejante osadía.

Y después hay unos cuantos cientos de millones de personas en todo el "mundo mundial" que sienten una enorme curiosidad por explorar lo que significa un universo virtual planteado como vida posible en la Red. Bien es cierto que muchas personas no dan el paso aún de entrar en él, porque no pueden, no quieren, no saben o no se atreven.

Todo el mundo ha oído hablar de Second Life, pero ¿hasta dónde? Lo primero que vamos a decir es que estas dos palabras del inglés se han impuesto en todo el mundo para definir este universo virtual en el que muchas cosas inimaginables, son posibles; al menos, es posible todo aquello que, socialmente, está legislado como posible.

En Francia, en México, en Canadá, en Nueva Zelanda, en España, en Suecia, en Rusia, en La República Checa o en la Eslava, en Chile, en Argentina, en la India, en Marruecos, en Camboya, en China, en Japón, en Mauritania, en Emiratos Arabes, en Nicaragua o en El Tibet, se dice Second Life, y así lo diremos nosotros, por muy "Segunda Vida" que pudiera adoptar la traducción al español.

Pero ¿qué es realmente Second Life? ¿Cómo podemos ampliar nuestra definición inicial y hacer este universo un poco más comprensible para todos?

Remontémonos a los inicios. Second Life fue creado por Philip Rosedale, fundador de Linden Lab (LL), una compañía de laboratorios con sede en San Francisco, conocida por contar entre sus empleados a los ya actuales y brillantes desarrolladores del entramado de Second Life.

Ph.Rosedale es conocido actualmente en Second Life como Philip Linden, "el presidente".



Second Life se fundó en 1999, hace ya ocho años, y es precisamente Ph.Linden quien está al frente de las oficinas Linden, en el 333 de Second Street, probablemente la calle más famosa de Second Life.

Desde su creación, Second Life ha ido incrementando el número de usuarios que acceden a ella, de forma espectacular, hasta llegar, como decíamos más arriba, a los ocho millones de usuarios registrados, a mitad de 2007.

Los usuarios de Second Life reciben el nombre de "residentes" (residents), el mismo nombre que reciben los habitantes de las casas, pueblos y ciudades de la que ya no se llama la "vida real", sino que ha dado en llamarse, por parte de algunos, La Primera Vida.

El nombre de "residentes" se creó pensando en la posibilidad de que muchos de los usuarios de Second Life llegaran a sentirse "propietarios", "dueños" de algo dentro de Second Life. Ser residente significa también tener una cuenta de registro, vaya o no a ser usada.

LL (Linden Lab), tras años de investigaciones tanto en software como en diseño, logran, en 2003, que Second Life pueda ser presentada al público, público que se siente, de inmediato, atraído por este fenómeno del que, aún hoy, en la actualidad, no se conoce el alcance real. La atención y curiosidad en la comunidad virtual mundial, se extiende por toda la Red como un reguero de pólvora.

En 2004 LL (Linden Lab) anuncia disponer de ocho millones de dólares para poner en marcha Second Life, capital que les permite contratar a mucho más personal y hacer evolucionar extraordinariamente la tecnología dedicada a este mundo virtual del que todos afirman que podrá llegar a vivirse como un mundo paralelo.

En 2005 Second Life tiene 50 empleados; su expansión internacional es un fenómeno imparable. Anuncia, entonces, su intención de abrirse a usuarios internacionales.

Empieza la aventura.

Lo que empezó siendo "Linden World" se populariza por todo el planeta como Second Life. Los usuarios empiezan a crecer de forma sorprendente : ocho millones en la actualidad, en crecimiento constante.



El usuario entra en Second Life como propietario intelectual de todas sus creaciones, construcciones o diseños.

Inicialmente mediante el ingenioso invento de un lenguaje específico para este mundo virtual, el Lenguaje (de) Guión Linden (in english : Linden Script Language or LSL), los residentes de Second Life pueden comunicarse entre ellos, así como entre ellos y todos los objetos y construcciones de este mundo virtual. Parece ser que, en estos momentos, los avatares son ya representaciones parlantes (sonoras, para entendernos), en la Segunda Vida.

En Second Life funciona una economía controlada, una economía construída ya como propia y específica del sitio, es decir, construída ya en el seno de Second Life y basada en una unidad monetaria llamada el dólar-linden, o el linden, a secas (Linden Dollar), que permite a los residentes comprar o vender artículos que ellos mismos han creado. No está planteada como una economía salvaje o descontrolada; antes al contrario, Laboratorios Linden controlan la economía de Second Life en el sentido de prevenir cualquier fenómeno económico (inflacionista o similar) que pudiera llegar a producir el descalabro del linden.

Uno de los conceptos fundamentales con los que se juega en este mundo virtual es el de "avatar" (avatar in English). Una definición dada por muchos estudiosos del fenómeno virtual que aquí tratamos es la de que un avatar vendría a ser la representación visual de la que cada usuario se provee en el seno de esta Segunda Vida.

El avatar, la representación visual, empieza con la definición de una forma, referida a un género, el masculino o el femenino, y continúa con la apariencia de esta forma, apariencia que vendría dada por un modelo en 3D (tres dimensiones), que construiría objetos, ropa, apariencia física, posesiones, entornos, paisajes, etc.

Una vez construído el avatar, se le da animación. La figura en tres dimensiones llega a ser un objeto virtual animado con la apariencia, el aspecto, la textura, el color y el tipo de animación que la persona real ha ido definiendo paso a paso en la construcción de su avatar.

Así, pues, un avatar no es lo mismo que un "agente" en el sentido de ser éste la representación visual de su residente; no es esto; no perdamos de vista que un avatar no es una copia del residente. Un avatar es una representación visual animada en tres dimensiones, que ese agente, esa persona que hay detrás, ha ideado de forma



totalmente libre, creativa y virtual para interactuar con los otros avatares del segundo mundo. No olvidemos, además, que un avatar puede, o bien no parecerse en nada a la persona real que lo ha creado, operando sobre su ordenador; o bien puede tener un aspecto totalmente antagónico al de su residente. Añadamos, además, que el avatar puede adoptar atributos no reales, como en el caso de integrar los poderes de un superhéroe, las alas de un ángel, prolongaciones corporales de tipo “ciber”, o similares.

Todo el mundo está muy preocupado por encontrar la definición más ajustada para lo que ocurre en Second Life. Hay gente que considera que Second Life es un chat perfeccionado gracias a los avatares en 3D animados que lo pueblan. Creen que el objetivo final es el de relacionarte con otras “personas”, hablar con ellas, establecer relaciones, conocer personas afines, o no, a tí, pero que puedan aportarte otros puntos de vista, otras vivencias, otros mundos,... otras experiencias; un chat -en definitiva- perfeccionado, dicen algunos.

Otros creen que en este universo virtual puedes acercarte a los otros como nunca lo has hecho, sin cortapisas, sin timidez; puedes ayudar a hacer cosas, preguntar dudas, plantear dificultades dificultades, o resolvérselas a quien te pregunta a tí.

Otros creen que es el terreno de la fantasía ilimitada, el mundo que te ofrece vivir vidas que nunca viviste, experimentar con posibilidades que nunca se te presentaron, ocupar personajes que tu vida real no te permitió, expresar deseos que nunca pudiste expresar, cumplir fantasías que sólo estuvieron en tu mente, ... la lista sería interminable. Creen que es el mundo de las segundas oportunidades.

Pero, además, otros ven, sobre todo, que puedes romper las cadenas de lo posible : puedes construirte tu casa en el cielo, trasladarte aquí y allá volando, viajar constantemente a lugares de película, y... de nuevo, diseñar un personaje virtual contra toda limitación : construir tu avatar con poderes de superhéroe, con alas para volar, con los millones de euros que la vida nunca puso a tu disposición, con capacidades artísticas con las que siempre habías soñado, con todos los partenaires que tu fidelidad y tu ética nunca te permitieron... Hay que repetir, de nuevo, que las posibilidades son interminables y que los límites no están en este entorno virtual, sino en tu propia imaginación.

Otros quisieran poder entrar en Second Life como observadores de la conducta humana nacida de la fantasía, y observar este colosal escenario de pasiones e interac-



ciones, para establecer revolucionarias hipótesis en el terreno de la comunicación, la psicología, la antropología, o la filosofía.

Algunos de los aspectos que más atraen de Second Life son las relaciones amorosas o/y sexuales entre avatares que se encuentran. Al igual que en los chats, hay mucha gente que busca afecto, o que busca amor, que busca compañero/a o que busca relaciones ocasionales o que busca experimentar con el sexo.

Pero, si es el reino de la permisividad, muchos de vosotros os estaréis preguntando quién establece los límites en Second Life, cómo se definen estos límites y cuál es el procedimiento para hacer que se respeten. Tanto los aspectos relativos a las transacciones financieras, como los relativos a relaciones interpersonales, han provocado el nacimiento y desarrollo de una ética intravirtual en base a la que hay una tipificación de ciertas actividades como delito.

Cualquier delito cometido en el mundo virtual de Second Life es también delito en la realidad si un juez establece que lo es. La legislación de muchos países es clara y tajante a este respecto y no deja dudas a lo que pudiera ser objeto de delito en Second Life. No hay vacíos legales, no hay “tierras de nadie” donde delinquir.

Delitos como la pederastia, el blanqueo de capitales, los daños al honor, la agresión a la propiedad privada, o similar, podrían ser demandados y podrían hacer que un juez dictaminase prisión para su autor, para su autor real, para la persona que hay tras el avatar, quede bien entendido. Este aspecto es importante y hay que entenderlo con claridad : una condena judicial recaería sobre la persona real que sostiene el avatar delictivo y que ejecuta el delito virtual operando realmente tras su ordenador.

En este mundo virtual, cuyos ocho millones de usuarios residentes pertenecen a países, razas, lenguas, sexos y clases sociales diferentes, se juegan una serie de reglas básicas intocables y todas tienen que ver con la aceptación de normas sociales derivadas de la organización social de la vida real.

Second Life se está constituyendo hasta tal punto en una Segunda Vida que está dando cobijo a todo tipo de actividades sociales, culturales, artísticas, empresariales, económicas, etc. como las que se llevan a cabo en la Primera Vida, en nuestra vida real.



Ha habido, por ejemplo, en marzo de 2007, la Primera Muestra de Cortometrajes Españoles, con el soporte técnico de la empresa de servidores "stream" que ha permitido el visionado de los cortos.

En Second Life hay ya cientos y cientos de avatares, también, de lugares emblemáticos; réplica o no del original, son representaciones visuales, avatares, de lugares famosos y relevantes, de todo el planeta. Desde La Bodeguita de Enmedio, de La Habana, hasta una playa ibicenca con club propio donde se producen multitud de eventos y encuentros, en español, pasando por un Instituto Cervantes, por la sede virtual de la Agencia de Noticias Reuters, la Universidad Autónoma Politécnica de Madrid, sedes virtuales de partidos políticos, de periódicos, de cadenas de televisión, de grandes y famosas empresas globales, de grandes casas de moda,... en fin..., está todo representado en Second Life.

Hay manifestaciones, hay campañas de solidaridad con causas justas, hay publicidad, hay embajadas, hay hoteles,... bueno, la lista es interminable, tan interminable como vertiginosa, ya que las consultas que hemos hechos mientras preparábamos nuestra exposición, nos han hecho constatar que el goteo de nuevas adscripciones de marcas, empresas, lugares de ocio, instituciones culturales, etc. es constante e imparable, y que tiene que indexarse continuamente.

Bien, para ir concluyendo, diremos que esta exposición se plantea, como habéis visto, fundamentalmente se plantea, decimos, preguntas; preguntas que nos hagan pensar en lo que puede ser un fenómeno virtual como el de Second Life. Y querríamos acabar éste, nuestro resumen, sobre nuestra exposición, como la iniciábamos, con una serie de pensamientos en forma de interrogantes, sobre los que cada quien construirá su propia opinión sobre lo que aquí hemos tratado: una vida virtual paralela que muchos están ya diseñando, viviendo y (a lo que parece) disfrutando y de la que, al parecer, también, muchos más querrán formar parte en el futuro. Por eso, nos planteamos:

¿Es Second Life la Tierra Prometida para algunos?

¿Es el lugar donde podemos liberarnos de la esclavitud corporal y emocional a la que nos somete nuestro cuerpo y nuestras servidumbres terrenales?

¿Estamos necesitados de un lugar en el que vivir una libertad aparentemente sin límites, aunque sea mediante un avatar ficticio?

¿Es Second Life la utopía que marcará un punto de inflexión histórico en el uso de la tecnología?





¿Plantea, cualquiera de estas preguntas, una mística imposible sobre un lugar de realidades imposibles?

¿Está abocada esta presunta segunda vida a los males, conflictos y perversiones de la primera?

¿Les darán cabida a los antisistema, en Second Life?

¿No sería mejor dejarse de cábalas y construirse un magnífico avatar para pasarlo en grande en Second Life?

¿Se nos ha quedado tan pequeña nuestra vida real que necesitamos una cibervida?

¿En el terreno de la confrontación de ideas, alguien da más?

Gracias por vuestra escucha.

En unos momentos, abrimos el coloquio y comentamos cualquier aspecto digno de debate.

Gracias de nuevo.

Adiós.

\* \* \*

<http://www.spanishpodcast.org>

[info@spanishpodcast.org](mailto:info@spanishpodcast.org)