



por: Alejandro Garnica Andrade

## Sólo se vive dos veces o, quizá, más

**T**om Clancy saltó a la fama por escribir una serie de novelas de espionaje en los años previos y posteriores a la Guerra Fría. Tras el éxito de sus libros de espionaje bélico, el autor se aventuró en *Net Force* (1999) a dibujar un escenario futurista en el que la trama transcurre en dos ambientes: un mundo real, y un mundo virtual en el que los personajes, héroes y villanos, interactúan a través de segundas personalidades construidas ex profeso para el ciberespacio.

Esa ficción ahora se convierte en realidad gracias a la comunidad internet bautizada como secondlife.

El territorio cibernético [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com) —ya conocido como SL— invita a los usuarios a volverse “residentes” a través de la descarga de un software especial y el registro de una inscripción. El nivel básico es gratuito aunque cuesta según requerimientos adicionales. En un inicio el usuario tiene que crear un “avatar”, es decir una representación en tercera dimensión de sí mismo, autoconstruida a partir de los rasgos físicos y de personalidad elegidos. El avatar es una continuación electrónica de la persona; de hecho, el origen semántico de la palabra en sánscrito refiere a “reencarnación” o “reinención”.

El propósito de SL es proporcionar un espacio de convivencia a los avatares. Éstos se pueden comunicar con otros congéneres electrónicos a través de mensajes escritos bajo el influjo de distintas intensi-

dades emocionales; existe un código compartido para indicar en qué momento se eleva la voz, o cuándo debe hablar en susurros. Además, los habitantes de SL pueden moverse a pie o utilizando métodos más refinados, ya sea terrenales, aéreos, o, por qué no, de teletransportación.

En esta segunda vida uno puede hacer lo mismo que en un ámbito real, y más. Hay economía y una moneda; sitios de diversión y de entretenimiento; hay formas de adquirir terrenos y bienes raíces; existen aulas virtuales para asistir a clases y conferencias acerca de temas diversos. Y, sobre todo, se puede entrar en contacto con decenas o cientos de avatares deseosos de conocer a otros clones electrónicos.

Aunque SL inició operaciones públicas en 2003, a partir del año pasado tuvo un crecimiento explosivo, debido, principalmente, a un intenso contagio viral vía correos electrónicos y *blogs*. De 100 mil usuarios registrados a principios de 2006, en sólo quince meses el número ha crecido 60 veces más, mientras que el ritmo de inscripciones aumenta día a día. Por ello, SL se ha vuelto el sitio en internet con el crecimiento de adeptos más vertiginoso de la historia.

Al haber tanta gente real-virtual, las acciones para sacar partido de esta condición se han multiplicado. Una tras otra han emergido las tiendas electrónicas que ofrecen toda clase de artículos y servicios que

pueden adquirir para la segunda vida, y también para la primera. Supongamos que uno quiere encontrar ideas para planear una fiesta; pueden pedirse consejos a otros avatares; generalmente se reciben recomendaciones, algunas de las cuales pueden provenir de personas que se dedican a ese negocio en su vida real. Por otro lado, una empresa de fiestas puede organizar un evento gratis en *secondlife* y ofrecer descuentos o promociones a quienes quieran contratarlos en el mundo real.

Las grandes marcas también han empezado a pisar el territorio de SL. En un principio había cautela porque parecía un poco bizarro tratar de hacer mercadotecnia con personas que usan abiertamente una careta. Pero, como otros aspectos de la vida en línea, la comunidad de SL se ha vuelto un creciente tema de interés para los mercadólogos y sus clientes. Incluso la muy venerable *Harvard Business Review* ha incluido a SL en su lista anual de los temas de mayor relevancia para los negocios en 2007.

Otro empujón a la visibilidad pública de SL fue la decisión de Ségolene Royal y Jean Marie Le-Pen de extender su campaña política por la presidencia de Francia al mundo de la segunda vida electrónica. En este caso, los dos candidatos mostraron sus personalidades reales y sus campañas organizaron mítines con quienes quisieran acercarse; se dio así una mezcla curiosa entre identidades verdaderas y avatares. Quien a la postre ganó la elección, Nicolas Sarkozy, prefirió no hacerlo por considerar que los pobladores de SL, son principalmente anglosajones, y no votantes franceses.

Esto es parcialmente cierto. Según las estadísticas que produce la propia SL, en efecto, alrededor de la cuarta parte de sus pobladores provienen de Estados Unidos, pero hay otros 100 países de origen de los avatares. Francia, de hecho, es la tercera nación con más usuarios, aportando 8% del total. México está a media tabla con sólo el 0.32% de los inscritos a este mundo digital.

Desde luego, firmas especializadas han efectuado ya estudios con los residentes. Algunos de los datos disponibles indican que los avatares están muy dispuestos a confiar en la publicidad que ven en SL y les gusta entrar a hacer negocios, además de divertirse. Según una encuesta reciente, muchos residentes confiesan que su actitud moral en la segunda vida es más permisiva que en el mundo real. Hay también quienes han elegido para sus avatares un sexo distinto, otra raza, nacionalidad u orientación política. Las investigaciones dejaron en claro que una cuarta parte de los entrevistados ingresa a SL para escapar de una vida insatisfactoria.

Con respecto a México, en este año se han lanzado algunas iniciativas en SL. La empresa Cenitdesign ha montado una "isla" —la palabra que se usa para referirse a un territorio especial en el mundo virtual— que se llama *Reforma SL*, el cual es cada vez más visitado por los avatares mexicanos y no pocos de otros países. Vale la pena darse una vuelta y platicar con otros. En una de mis primeras visitas he encontrado que la mayoría de los que pasean por *Reforma SL* también están conociendo el lugar. Para no aburrirse demasiado, conviene consultar algunas de las múltiples guías del mundo SL que empiezan a inundar la Red, como por ejemplo la guía oficial que se vende en Amazon por US \$22.00.

Mucho se discute sobre si SL será una moda pasajera o el patrón del cual surgirá una nueva vida en línea. Hay quienes piensan que con el tiempo los usuarios se cansarán y pasarán a otro entretenimiento, tan rápidamente como ha avanzado la epidemia de la segunda vida virtual. Es cierto que, de acuerdo a datos de la encuesta referida, muchos de los habitantes son visitantes esporádicos y se han inscrito principalmente por satisfacer la curiosidad. Pero también es un hecho que SL es otro episodio más de la creatividad que ha generado en internet nuevas formas de comunidad, de las que ni sus propios desarrolladores saben en qué derivarán.



Alejandro Garnica Andrade es un afortunado que ha podido vivir de buscar incesantemente la satisfacción de la curiosidad que lo llevó a convertirse en investigador. Con medio siglo a cuestas y felizmente casado, combina su tiempo como Director de la AMAI con su actividad de consultar en temas diversos de la vida real y la vida en línea.