

Second Life: la vida en el más allá

Tranquilos, no voy a realizar una catarsis de recientes desaventuras ni acerca de una revelación divina sobre “*la vida en el más allá*”.

Sin embargo sí me gustaría compartir el agrado de haber experimentado el mundo virtual de Second Life Este proyecto que comenzó hace apenas 2 años refiere tener más de 9 millones de usuarios aunque algunos sostienen que la cifra no es de fiar y aseguran que apenas sobrepasa la mitad de ella.

Lo que sí es cierto es que, sin dudas, *Second Life* amenaza con dominar una parte del mercado de Internet hasta ahora poco explorada, algo que no pasa inadvertido para las grandes corporaciones no limitadas a la esfera de la tecnología.

El proyecto, iniciado en el 2005, combina las facilidades de la hipernavegación del Web, la interrelación síncrona del chat y la interactividad de los juegos de roles con un componente gráfico que rompe esquemas hasta ahora poco dominados con tanta perfección online y es la de un mundo 3D totalmente configurable.

Ojo, la primera impresión es que se trata de un juego en línea como otros, y es cierto que puede ser solo esto para muchos que desean evadir la cotidiana realidad. Pero mi impresión coincide con la de muchos que lo ven como un vasto mundo de nuevas posibilidades de interacción en el Web. Lo veo como la evolución de la cuadrada y plana página de un sitio Web a un mundo ubicuo con movilidad más visible entre sus hiperenlaces, potenciado con la interrelación entre las personas que visitan un sitio Web determinado.

Más allá de los variados usos que puede dársele -homologando a su hermano 2D, el Web- si observamos las posibilidades que se proyectan y de hecho ya se inician en la educación por ejemplo, es como para hacernos la boca agua. Si ha tenido que impartir una clase o curso en línea, imagine cuanto valor le aportaría a esa clase poder interactuar en tiempo real con sus alumnos, hacer preguntas, demostraciones, llevarlos con usted a un paseo virtual que sirva de ejemplo visual a su explicación. Apenas con click derecho sobre sus alumnos puede iniciar una mensajería instantánea privada o simplemente hablarles a todos con su propia voz, invitarlos a teletransportarse a otro espacio -en el Web sería un click en un hiperenlace-, en fin las posibilidades pueden ser infinitas.

Muchas empresas de tecnología comienzan a dar conferencias para su público virtual en este medio e interactúan con posibles clientes. Diversas embajadas ofrecen servicios de información, gobiernos y partidos plantan su representación virtual, agencias de noticias difunden información, etcétera. Como ilustración final, y por el interés que representa para nosotros, les comento que la medicina no se queda atrás. Existen demostraciones virtuales, por ejemplo, de pacientes para que los estudiantes los ausculten; así como discusiones de casos con imágenes radiológicas y microscópicas. Importantes instituciones como el CDC de Atlanta ofrecen información en dicho medio y muchas universidades se suman con personal y proyectos para explotar esta novedad que parece prometer cambios radicales en la forma de asumir la virtualidad.

Les dejo un enlace al término Second Life en la Wikipedia donde pueden informarse un poco más del proyecto y también un enlace a una galería de fotos tomadas de diferentes blogs para ilustrar un poco el comentario. Podrán ver imágenes de un paciente virtual, un avatar (representación virtual de una persona), el centro de información CDC, la discusión de caso y discusión de imágenes, entre otras.

Procesado por Otto Martín