



TIC30



Pedro Maestre Yenes
CONSEJERO
EDITORIAL

REVISTA a+)

pmaestre@revista-ays.com



UN MUNDO VIRTUAL TRIDIMENSIONAL: SECOND LIFE

Casi sin apenas darnos cuenta, todo lo que supone el mundo virtual en tres dimensiones -una de cuyas expresiones concretas más conocidas es *Second Life*- se ha metido de repente en los media y en las charlas habituales de la gente, incluida la no informática. Si hace un año le preguntabas a alguien sobre si tenía su avatar, lo único que encontrabas, eran caras raras; ahora, todo el mundo presume de su avatar o avatares.

En Italia, los empleados de IBM han montado una sonada protesta con una concentración virtual de sus respectivos avatares. Han participado 2.000 manifestantes y, según parece, han conseguido o contribuido a que el consejero delegado de la filial italiana de IBM dimita. ¡Asombroso!, nadie lo hubiera podido sospechar sólo hace unos meses o semanas. La protesta duró 12 horas y se reabrieron las negociaciones consiguiendo que 9.000 trabajadores alcanzasen un nuevo acuerdo mejorado respecto del anterior.

En la campaña electoral de las elecciones de marzo de 2008 Izquierda Unida creó un entorno Second Life donde se encontraban los avatares de Llamazares, Zapatero y Rajoy. En ese entorno se hizo campaña electoral y se llegó a quemar el retrato de la familia real en la que Marichalar, el marido de la Infanta Elena, se encontraba tachado. Seguramente IU no se hubiera atrevido a hacer la quema del mencionado retrato en la vida real y, sin embargo, en el mundo virtual sí. Es posible que Second Life nos acabe volviendo más desinhibidos y nos atrevamos a hacer lo que no haríamos nunca en la vida real.

¿Qué impacto va a suponer en la futura sociedad los mundos virtuales tridimensionales? ¿Será una novedad efímera o se convertirá en algo tan impactante como Internet? Cuando en los primeros noventa se comenzó hablar de Internet con fuerza hubo muchos expertos, y no digamos profanos, que no daban un duro por ese nuevo mundo que empezaba a surgir. Recordemos que el propio Gates no cayó del caballo hasta finales de los noventa y sólo entonces comenzó a darle a Internet la importancia que el fenómeno, más tarde, merecería.

No creo que nadie pueda aventurar ahora si los mundos virtuales tridimensionales, tipo Second Life, acabarán siendo algo verdaderamente impactante. El tiempo lo dirá. Lo que sí es absolutamente imprescindible es no hacer juicios de valor prematuros despreciando los mundos virtuales. Hay que observar con atención y ver como evolucionan los acontecimientos. Creo que podemos estar ante algo nuevo y espectacular con un impacto enorme. También es posible que todo quede en agua de borrajas.

Las organizaciones informáticas deberían hacer pruebas piloto para analizar el alcance de este nuevo paradigma. Por ejemplo, crear una sala de reuniones

virtual con los avatares de una serie de ejecutivos que habitualmente se reúnan de forma periódica. Es posible que del uso de ese mundo virtual se pudiesen extraer conclusiones interesantes de cara a dar pasos más significativos si es que los Second Life o similares se llegan a imponer con fuerza.

Lo que sí seguramente es cierto es que los mundos virtuales, si se imponen, lo harán aún con mucha mayor rapidez que Internet. La aceleración de los sucesivos paradigmas es algo que se viene produciendo de forma espectacular desde comienzos del siglo XX. Si el



teléfono tardó en llegar mayoritariamente a las sociedades avanzadas sesenta años; la televisión treinta e Internet menos de quince; es muy posible que los mundos virtuales se lleguen a imponer en los países desarrollados en menos de cinco años. Estar preparados y bien posicionados debe ser actitud inexcusable de cualquier directivo informático que pretenda no quedar arrumbado por la marcha implacable de las nuevas tecnologías. Cuando parecía que teníamos dominado todo lo relativo a Internet y a la web nos llega, sorpresivamente, el mundo virtual tridimensional. ♦