



Second life

Yahaira Gamboa

Descripción

Second Life, también conocido por su abreviatura SL y cuya traducción al español sería “Segunda Vida”, es un programa que simula un nuevo mundo virtual en tercera dimensión (3D), que le permite a cualquier persona por medio de un **avatar** (personaje virtual), crear su propia comunidad en la red. *Second Life* fue desarrollado por la empresa *Linden Lab* en el año 2002, con el objetivo de establecer nuevas formas de convivir en los espacios virtuales (Grané, Frigola & Muras, s.f.; García & Martínez, 2008).

Grané, Frigola y Muras (s.f), García y Martínez (2008) también mencionan que SL, por medio de sus herramientas, le brinda a sus usuarios la oportunidad de crear una “segunda vida” virtual, de tal forma que éstos pueden simular acciones humanas como hablar, caminar, bailar, cocinar, cambiarse de ropa, comprar, vender y hasta participar en un tipo de economía, pero virtual. *Second Life* se inspira en la novela *Snow Crash* de Neal Stephenson y funciona similar a la vida real con la diferencia de que no existen limitaciones físicas. También existe la versión infantil de SL, es para menores de 18 años y se llama *Teen Second Life*.

SL nace a partir de los videojuegos pero es más que un juego, aunque se asemeja mucho a éstos. Este mundo virtual presenta un enfoque social que intenta simular una vida como la real, por lo que no se centra en la necesidad de ganar puntos o pasar pantallas para poder finalizar alguna actividad (Grané, Frigola & Muras, s.f.).



De acuerdo a lo comentado por los autores mencionados anteriormente y a lo que indica Hax (2009), se pueden sintetizar las siguientes características de *Second Life*.

Características

- Es un entorno, en línea, tridimensional (3D).
- Simula la vida real.
- Incorpora muchos de los recursos multimediales existentes en Internet.
- El acceso y la adquisición de una cuenta como usuario son procedimientos gratuitos.
- Tiene componentes sociales y económicos. Socialmente el usuario convive y comparte con otras personas virtuales por medio de los avatares; a nivel económico, el usuario eventualmente debe pagar dinero real por hacer uso de ciertas opciones.
- Es multiusuario, es decir, pueden existir infinidad de usuarios interactuando entre sí, tal y como se hace en la vida real.
- Permite a los usuarios disponer y crear objetos libremente.
- Da la sensación al usuario de estar inmerso en el entorno.

Algunas de las ventajas y desventajas que mencionan estos mismos autores al referirse a SL se presentan a continuación.

Ventajas

- Estimula la imaginación y la creatividad: los usuarios pueden crear o modificar lo que quieran o imaginan, por lo que no hay limitaciones físicas, la única sería la imaginación.



- Permite que las personas tímidas o con alguna limitación física puedan interactuar con otras desde su casa sin sentirse inhibidas.
- Facilita la comunicación y el contacto entre personas de diferentes culturas.
- Relaja y entretiene: al tener similitud con un videojuego permite que el usuario salga de su vida rutinaria y se entretenga.
- Brinda la posibilidad de hacer publicidad de cualquier índole: venta de casas, carros, territorios, ropa, todo lo que se tiene en la vida real y más.

Desventajas

- Puede producir adicción: igual que un videojuego el usuario podría hacerse dependiente de este programa.
- Pérdida de la realidad: existe el riesgo de afectar negativamente la vida real.
- Si se desea obtener más objetos virtuales aparte de los básicos, como ropa, muebles, propiedades, entre otros, el usuario debe comprarlos.
- Para algunas personas, el uso de avatares (residentes de SL) quebranta sus valores éticos. Por ejemplo, el Director de Producción de Materiales Didácticos de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) de Costa Rica, considera que cualquier persona, representada por un avatar, podría, por ejemplo, realizar acciones delictivas que quizás no haría en la vida real, pues al ver que tienen éxito en SL consideran que podría ser igual en la realidad (L.F. Díaz, comunicación personal, 30 de marzo, 2009).

Otra razón que se plantea y que puede quebrantar los valores éticos es que el usuario aprende a mentir y a mentirse a sí mismo por medio de los avatares, pues difícilmente éstos son similares a su propia apariencia física (L.F. Díaz, comunicación personal, 30 de marzo, 2009).



Conclusión

Second Life, al ser un entorno en 3D, permite crear ambientes de aprendizaje más amplios que las clases presenciales, en otras palabras, brinda la oportunidad de desarrollar simulaciones sobre hechos reales, clases, laboratorios, entre otros. Estos eventos provocan en el usuario la sensación de encontrarse dentro del entorno virtual, por lo que es posible, entonces, simular acciones que son difíciles de explicar teóricamente. Además los docentes pueden aprovecharlo como un elemento motivador al impartir sus clases, ya que al ser una herramienta tan atractiva para los discentes, logra integrarlos de lleno dentro de las actividades.

Actualmente existe un proyecto llamado Sloodle que integra a *Second Life* y a *Moodle* (*software* libre), esta integración tiene fines educativos y permite crear clases virtuales a las que asisten los estudiantes por medio de sus avatares (Affronti, 2009).

Referencias

Affronti, M. (2009) *Una modalidad nueva de enseñanza: "Sloodle en Second Life"*. Educar. Argentina. Extraído el 26 de abril de 2009 desde:
<<http://portal.educ.ar/debates/eid/informatica/testimonios/una-modalidad-nueva-de-ensenan.php>>.

García, A. & Martínez, R. (2008). *Second Life*. Madrid: Anaya Multimedia.

Grané, M., Frigola, J. & Muras, M. A. (s.f.). *Second Life: Avatares para aprender*.
Extraído el 26 de abril de 2009 desde:
<<http://www.utn.edu.ar/aprobedutec07/docs/62.pdf>>.



Observatorio de tecnología en educación a distancia

Hax, A., (marzo, 2009). "Second Life", el mundo virtual que está reinventando la ficción. *Diario El Clarín*. Buenos Aires, Argentina. Extraído el 26 de abril de 2009 desde: <<http://www.clarin.com/diario/2006/09/03/sociedad/s-05415.htm>>.

