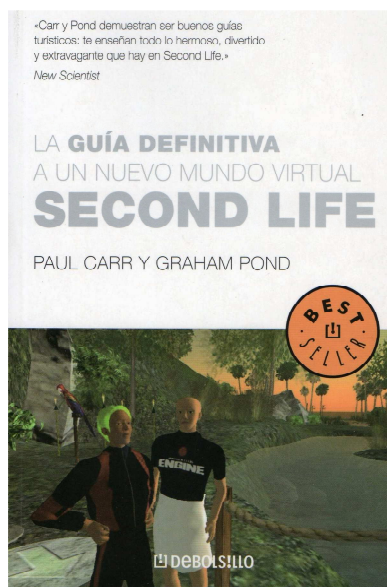


Carr, P. y Pond, G. (2007): *Second Life: La guía definitiva a un nuevo mundo virtual*. Barcelona: DeBolsillo, 221 pp.

David Cobos Sanchiz
Universidad Pablo de Olavide



Si definimos *Second Life* como un juego de ordenador que recrea un mundo virtual con personajillos que pululan por un mundo fantástico, sería difícil justificar la presencia de este libro en una revista científica relacionada con la Educación. Si tenemos en cuenta que empresas de la talla de Adidas, IBM o Dell tienen ya una sede allí, la cosa se empieza a poner interesante. Cuando descubrimos que hay más de diez millones de usuarios registrados de más de cien países diferentes, se acrecienta el interés y empezamos a pensar que esto es mucho más que un simple juego. Pero aún quedaba el dato definitivo: ¿Cómo es posible que un educador, un maestro, un profesor... pueda desconocer la existencia de un mundo virtual donde hoy proporcionan formación más de doscientos centros educativos? Entre estos lógicamente hay de todo... pero también las Universidades de Stanford y Harvard, el MIT, la Universidad Argentina de la Empresa, la Universidad de Navarra (pionera en este campo), la Universidad de Barcelona y la Autónoma de Madrid. Hasta el Instituto Cervantes tiene ya una sede virtual en *Second Life*.

En 2007, 1.300 educadores se dieron cita en la Conferencia Internacional "Second Life Best Practices in Education". También en ese año se celebró el "Second Life Education Workshop 2007" en Chicago, de forma presencial y virtual. Éstos son sólo algunos de los motivos que nos incitan a acercarnos a *Second Life* para empezar a conocerlo.

Creado por Linden Lab, una empresa de San Francisco, *Second Life* es, en esencia, un mundo en miniatura donde se puede hacer todo lo imaginable en el mundo real pero "sin las incomodidades de tener un cuerpo físico", o sea, donde -sin pérdidas de tiempo ni posibilidad de accidentes- podemos fácilmente teletransportarnos de una exposición de arte en una isla remota a una conferencia en la sede de Stanford en cuestión de segundos.

Por supuesto podemos aprender inglés por unos pocos dólares lindos (la moneda oficial del programa) o charlar y debatir con nuestros nuevos amigos y amigas virtuales que, en realidad, viven en los lugares más remotos del mundo. Evidentemente también podemos ir a casinos, hacer apuestas o entrar en clubes de dudosa reputación pero, en definitiva, es lo mismo que pasa en la vida real: hay que elegir y cada cual lo hace según su criterio.

Para empezar, es bueno saber que los seis grandes delitos que pueden llegar a suponer la expulsión de los nativos de este particular mundo son la intolerancia, el acoso, los ataques, la divulgación de datos privados, la indecencia y perturbar la paz. Es seguro que siempre habrá indeseables que traten de burlar todos los controles mediante las artimañas más diversas pero como declaración de principios no está mal el planteamiento ético que hace esta incipiente sociedad.

Si nos ceñimos al universo propiamente educativo, desde luego *Second Life* aporta una experiencia mucho más inmersiva que los tradicionales soportes de teleformación y ya es hoy un paso más en el *e-learning* que nos obligará a plantearnos nuevas formas de enseñar y aprender basadas en la web. La cafetería, el aula virtual, el foro o la biblioteca no son ya -como en la mayoría de plataformas de teleformación actuales- sitios donde se escribe, se lee y a lo sumo se cuelgan y descargan objetos de audio o vídeo. Ahora pueden llegar a ser espacios virtuales tridimensionales que podemos visitar mediante "avatares", los personajes que nos representan y mediante los que podemos interactuar con otras personas. Algunos autores propugnan que *Second Life* nos acerca y pone de manifiesto las posibilidades del conectivismo, corriente metodológica que nos sitúa en la sociedad del conocimiento compartido desarrollada, en gran medida, gracias a la multitud de herramientas colaborativas que se desarrollan hoy en Internet.

Lo cierto es que -como en un efecto de bola de nieve- las instituciones educativas y culturales empiezan a sentir la necesidad de estar presentes aquí aunque, en muchos casos, se trate aún de un esfuerzo más publicitario que propiamente operativo. No sabemos qué desarrollo real alcanzará *Second Life* a corto plazo dentro del universo pedagógico; ni siquiera si seremos capaces de explotarlo adecuadamente desde nuestros actuales centros educativos pero las potencialidades que ahora apenas se entrevén parecen inmensas.

Algunos de los sitios relacionados con la cultura que se citan en esta obra, ya disponibles para trabajar *in-world* son éstos:

- *Reuters*. La conocida agencia de noticias tiene una sede aquí con su propio jefe de agencia y ofrece constantemente a los internautas las noticias que suceden en el mundo real.
- *BBC Radio*. La emisora pública del Reino Unido ha dispuesto un escenario virtual donde se dan conciertos en directo.
- *The Phoenixia Centre for Contemporary Art*, una galería de arte que ofrece cuadros, fotografías y diseños originales, inauguraciones artísticas y acontecimientos especiales durante todo el año.
- *Free Culture Event Group*, un grupo de académicos y creativos vinculado al movimiento *Creative Commons*, que permite compartir el trabajo producido en Internet con ciertas normas mucho menos restrictivas que las del *copyright* tradicional.

- *Snowbooks*, una editorial independiente del Reino Unido, ganadora de varios premios, que ha levantado aquí una tienda donde se pueden hojear y consultar las reseñas de los libros que tienen a la venta.

- *Librería Shakespeare and Company*, un lugar para amantes de la poesía que se reúnen semanalmente en torno a sus lecturas favoritas.

Como se puede apreciar en esta breve relación, hay de todo aquí. Los autores del libro que presentamos son Paul Carr, director del sello editorial *Friday Towers* y Graham Pod, periodista especializado en nuevos medios de comunicación. Expertos como son en divulgación, hacen de la obra una entretenida y absorbente puerta de entrada a este nuevo microuniverso que, en muchas ocasiones, se aborda casi como si se tratara de una guía convencional de algún país al que realmente pudiéramos viajar físicamente.

El libro se estructura en diez capítulos que abordan los puntos esenciales para entender y conocer *Second Life* incluyendo un breve glosario terminológico, una introducción a su historia, lugares clave que visitar, deportes, ocio y juegos virtuales, compras, comercio y entretenimiento. Especialmente interesante es el capítulo que aborda el tópico sobre "cómo hacerse nativo", esto es, cómo llegar a tener una propiedad virtual, un negocio, cómo ganar el sustento y poder sobrevivir y prosperar allí.

Finalmente, por si el recorrido ha resultado lo suficientemente interesante y seductor, los autores ofrecen varios sitios en la web donde seguir ampliando conocimientos sobre el tema y lecturas adicionales recomendadas.

Acabemos utilizando o no *Second Life* en nuestro trabajo educativo cotidiano es ineludible conocer esta nueva realidad que ofrece hoy el imparable desarrollo de las nuevas tecnologías. Para ello, este libro es seguramente la mejor puerta de entrada en lengua castellana que ofrece ahora mismo el mercado editorial.