

## H A C K E R

# Sicoanálisis en Second Life

**E**l Espacio Psicoanalítico de Barcelona experimenta nuevas formas de dar terapia en Second Life, el mundo virtual donde se interrelacionan más de diez millones de personas de todo el mundo.

La institución, con más de once años de experiencia, creó un lugar en el cual los avatares, personajes creados por los jugadores, contarán con atención sicoanalítica virtual y formación simultánea en ambos mundos.

El psicoanalista y codirector de centro, José María Blasco, explicó a **Excelsior** que ellos decidieron ingresar a SL porque así pueden brindar sus servicios a personas que se encuentran lejos de Barcelona.

“En enero de 2007 probé Second Life y quedé inmediatamente fascinado por la calidad de la experiencia. Al poco tiempo los fabricantes de la plataforma anunciaron planes para incorporar voz tridimensional y decidimos abrir una extensión virtual de la institución.”

La versión virtual del Espacio Psicoanalítico de Barcelona que está funcionando desde hace dos meses, también ofrece clases en “mixed reality”, es decir, simultáneamente en la realidad y en Second Life.

“A cada clase asisten alumnos reales y virtuales, de modo que nuestras aulas en SL operan como una extensión virtual de nuestras clases reales (de ahí el nombre de extensión virtual). Y con una instalación adecuada de audio se logra la comunicación bidireccional en tiempo real con los alumnos”, dijo Blasco.

En cuanto a la clínica, el sitio dispone de consultas siguiendo el modelo de las realizadas en la vida real (*Real Life* o RL, dicen los iniciados).

“Disponemos de mesas, sillas, divanes, etcétera. Los pacientes llegan, les abrimos la puerta, se tumban en el diván o se sientan en la silla.”

Para evitar problemas de confidencialidad, la institución utiliza un canal privado de voz proporcionado por Second Life, con tecnología VoIP, para garantizar que nadie, excepto el paciente y el psicoanalista, pueda oír lo que en estas sesiones se dice.

Además, disponen de sistemas de protección de la intimidad que impiden el acceso a otras personas mientras el paciente se encuentra en consulta.

“Para las terapias de grupo nos reunimos en salas habilitadas especialmente, e impedimos, por la duración del grupo, el acceso a las salas de extraños, para garantizar así la confidencialidad”, indicó.

El especialista explicó que aunque se trata de espacios virtuales los psicoanalistas identifican la personalidad real de los avatares en los perfiles que estos crean y por eso no se produce ningún engaño.

“Hemos observado que algunos pacientes pueden llegar a hablar de sus fantasías o sus problemas con más facilidad si los atribuyen a sus avatares, puesto que éstos son ellos mismos pero al mismo tiempo no son ellos mismos. En este sentido la misma inmersión en Second Life puede tener un efecto terapéutico, cuando está insertada en un tratamiento”, añadió.

El experto aclaró que algunas personas se inhiben al intentar explorar Second Life (hemos visto casos claros de agorafobia, miedo a los lugares abiertos), mientras que otras dan rienda suelta a algunas de sus fantasías, lo que, enmarcado en una terapia, puede llegar a tener efectos benéficos. “Hay que resaltar, en todo caso, que para sicoanalizarse en SL no hace falta ser un jugador, basta con tener un avatar creado para la terapia y usarlo exclusivamente para ella”, aseguró.

## Sicoanalistas españoles han comenzado a experimentar en este mundo virtual una nueva forma de dar terapia

La extensión virtual de esta institución es un proyecto ambicioso, en el que invirtió más de siete meses de trabajo y unos diez mil euros para poner el proyecto en marcha, el cual inició con la adquisición de instalaciones.

Para desarrollar sus actividades dispone de dos islas contiguas, *Freudiana* (haciendo una clara referencia a Sigmund Freud), que se encuentra el *Campus*, recinto vallado y con jardines de 25 mil metros cuadrados, en el que está la dirección del Espacio Psicoanalítico,

edificio destinado a la celebración de reuniones institucionales, entrevistas y terapias de grupo con los directores.

También está el Aula Magna, edificio neogótico que incluye un salón con capacidad para tres profesores y 44 asistentes, una sala de reuniones y el Aulario, compuesto de dos salones, cada uno con capacidad para 36 alumnos.

En la isla *Lacanian* (por Jacques Lacan, el siquiátra, doctor y psicoanalista francés) situada en el oeste de la extensión virtual, se hacen las consultas de los directores.

Con este espacio virtual, hasta ahora el único de su tipo creado en Second Life, Blasco espera que cada vez más usuarios se animen a participar... y a abrir su mente.

—DE LA REDACCIÓN

## Enlace con la vida real

**A**l menos 400 avatares estuvieron reunidos en la fiesta que organizó Cenit Design para **Excelsior** en Second Life el sábado pasado.

Durante la reunión, que duró hasta las tres de la mañana, los avatares que ya forman parte de la redacción virtual animaron a otras personas a inscribirse como candidatos para ser reporteros en la segunda vida.

**Excelsior** fue el primer periódico del mundo que abrió una redacción en Second Life. La apuesta ahora es formar un equipo de reporteros que mantenga un puente informativo entre el mundo real y la plataforma tridimensional.

El ejemplo más parecido a esta iniciativa es la de la agencia de noticias Reuters, que abrió una sede en el metaverso con algunos de sus periodistas, para informar acerca de los negocios que ahí surgen.

La diferencia con este periódico, es que éste busca la participación de

personas que no desempeñan un rol de periodistas en la vida real.

“La convocatoria es para todos los que deseen ser reporteros virtuales y tengan las habilidades para hacerlo”, dijo Lilo Writer, una de las colaboradoras virtuales del diario.

Acciones como estas demuestran que el despliegue de periodistas en SL está tomando fuerza y por eso *El País* también está presente en esta nueva ola. El diario español cuenta con un quiosco abierto denominado *Ciberpaís*, que es el suplemento de nuevas tecnologías del diario.

Otro que se sumó a las empresas e instituciones informativas fue CNET News.

Una de las insertas al proyecto mexicano, Lourdes Berboral — nombre correspondiente a su avatar — ve en las formas de relacionamiento de los personajes virtuales historias dignas de ser contadas. “Todo un mundo por explorar”, dice Marisa Yip, otro avatar inscrito.

—DE LA REDACCIÓN

AVATOUR  
POR NADIR SKOLEM \*

## Lo barato cuesta caro

**E**sta semana explorando SL desde sus *blogs* y leyendo todo lo que tienen para compartir sus habitantes, rescaté un par de temas que obligan a contar todo desde el principio. Habrá que decir entonces que Second Life, la segunda vida, es denominado recurrentemente como el metaverso, porque representa una versión digital de lo que sucede en el mundo, es una extensión de nuestras vidas, posee un sistema monetario autosustentable con relación de 260 a uno con el dólar, ya alcanzó casi los 10 millones de habitantes y representa a la fecha la mejor versión de lo que podría ser el futuro de internet.

Dentro de SL uno puede hacer lo que quiera (o lo que pueda), los límites son la imaginación y lo que decidamos poner de cuotas de tiempo y dinero, recurrentemente también uno de los mayores impedimentos conceptuales para los usuarios es gastar dinero real en cosas virtuales, aunque redefiniendo la virtualidad gastamos mucho dinero real en “productos y servicios” que no ofrecen más beneficios que la marca y el *status* y de pronto todo eso es también virtual.

La cultura latinoamericana, re-nuente más a la revelación de datos bancarios que al gasto en virtualidades, se encuentra con una serie de complicaciones para invertir dinero real en mundos sintéticos porque simplemente no confiamos aún en las compras en línea, porque oscuramente preferimos darle nuestro plástico a un mesero desconocido que a un sitio seguro en internet, y así la trama se complica. Las nuevas generaciones (entiéndase las más adaptadas) no tienen problema en gastar en línea y descubren no sólo lo seguro sino lo efectivo y barato que resulta; después de la tercera compra en línea, no quedan ganas de ir a ver discos y películas en ninguna tienda a menos que haya

verdaderas ofertas de productos que en realidad queremos.

Regresando al tema de la liquidez en el metaverso, los avatares, o sea nuestras contrapartes virtuales, se enfrentan a complicaciones extremas para obtener linden (la moneda de Second Life) si deciden no usar su crédito.

A últimas fechas, un par de empresas, una internacional y otra nacional (Tuixo y LindenCard, variación de ToditoCard), se han dado a la tarea de atender este pequeño pero prometedor nicho de mercado, a través de pago por mensajes en celular y de tarjetas prepagadas en esquemas y marcas similares a ofertas antiguas de internet de bolsillo.

La intención: no arriesgar tus datos bancarios. Nuestra maltratada cultura nos ha hecho expertos en “ahorrar” en la dirección equivocada, que no implica pagar marcas por el hecho de presumir logotipos, sino saber qué necesitamos y en qué momento adquirirlo, unos zapatos “baratos” no son tan cómodos ni tan bonitos pero ahorran dinero, en teoría sí, en la práctica duran menos y pueden ocasionar problemas de salud. La atención y el sentido común son necesarios para decidir qué nos funciona mejor, y la sabiduría ancestral, además de tradición, es verdadera: “lo barato cuesta caro”.

Resulta *comentable* que la misma marca (Second Life en este caso) que nos inspira confianza sobrada para hacer inversiones increíbles de tiempo y dinero, quienes además son los guardianes de nuestra segunda vida, no nos inspire confianza suficiente para compartir datos bancarios, es definitivamente un asunto de idiosincrasias y como cultura tendemos más a ser ideáticos que apegados a nuestros principios de manera práctica y evolucionada.

\* AVATAR EN TOUR  
nadir@simtropa.com