¿Qué es Second Life?

Second Life (SL) es un mundo virtual en 3D al que se accede a través de Internet y donde gente aprovecha para vivir una vida paralela al mundo real en la que los límites los marca tan solo la propia imaginación.

Creado en el 2003 por la empresa Linden Labs, SL está inspirado en la novela de ciencia-ficción Snow Crash de Neal Stephenson. No tiene una misión u objetivo establecido, no hay que ganar puntos ni pasar de fase para llegar al final del juego.

¿Cual es el objetivo?

-A nivel individual, SL da una segunda oportunidad a muchas personas para vivir una segunda vida y lograr ser la persona que habrían querido ser; pueden moldear el aspecto de su avatar a su gusto.

-En segundo lugar, está en el aspecto económico. Second Life cuenta con una moneda propia, el Linden Dollar, que sirve de moneda de cambio entre sus habitantes, se puede vender y comprar, y su valor fluctúa. Más que un videojuego, Second Life es una sociedad en Red en la que se puede vivir, tener una casa e incluso montar un negocio y ganarse la vida; un mundo paralelo con una economía paralela en la que muchos ven una posibilidad de ganar un poco de dinero extra o una fortuna.

¿Cómo Funciona?

Primero se registra en la Web de Second Life y se descarga un programa cliente que actúa como navegador en 3D para moverse por el mundo virtual.

Se puede ser ciudadano de SL de **forma gratuita**, donde se puede mover por sus calles e interactuar con el resto de sus habitantes, viéndose limitado al no poder comprar y vender y la otra opción es la **Premium**, que cuesta unos 10 dólares estadounidenses al mes y recibiendo de Linden Labs unos 400 dólares linden a la semana.

Para utilizar Second Life se necesita:

Sistema operativo: X11

Requisitos mínimos:

Procesador: 800 MHz

Memoria: 512 MB

Resolución de pantalla: 1024x768

Requisitos recomendados:

Procesador: 1,5 MHz

Memoria: 1 MB

Características:

-Los habitantes de Second Life pueden crear todo tipo de objetos y conservar sus derechos de propiedad intelectual sobre ellos (si así lo desean).

-Paralelamente a todo esto también se desarrollan en Second Life actividades sin ánimo de lucro, como juegos y eventos culturales o sociales por los que no hay que pagar.
-La industria ve en Second Life **un nuevo canal** en el que promocionar sus productos, ya sea con enormes anuncios virtuales o mediante eventos artísticos o culturales patrocinados. Otras empresas utilizan el juego como sala de reuniones, donde pueden hablar y al mismo tiempo presentar planos, maquetas, prototipos o vídeos, ahorrando mucho dinero en viajes de avión. También para la organización de Ferias en las que mostrar sus productos de forma virtual.
Algunas empresas utilizan el entorno virtual para dar formación a sus empleados o crear grupos de apoyo para personas con discapacidades.

Usabilidad:
El sitio a pesar de estar disponible para los tres sistemas operativos, el usuario debe cumplir con ciertos requisitos en su máquina.
La Web posee 7 idiomas disponibles, existe por ejemplo versión en inglés y español; al igual que los foros.
Las ventajas de Second Life:

Aprender una nueva interfaz
Diversión e inventiva
Aumentar habilidades de programación
Se puede tratar cualquier asunto profesional de la vida real
Entra en contacto con una comunidad de expertos
Flexibilidad de pensamiento y aprendizaje

Compañías:
Patrocinado por el ICT, en la Isla del Coco se recrean especies, las bahías, el mundo submarino y hasta el puesto de los guardas.
En Second Life, esta isla es una región o sims del proyecto Costa Rica Sims, que también desarrolló otros 12 sitios como el volcán Arenal, Manuel Antonio, Palo Verde y Las Baulas.

El Mercado millonario que genera: Costa Rica Sims creó otras 100 regiones y obtiene ganancias superiores a los $4.000, pues Second Life sirve para realizar negocios, a diferencia de redes como Facebook que están más enfocadas a socializar.
Ahí se compran alimentos virtuales, se visitan museos y se asiste a conciertos y hasta se realizan reuniones corporativas para ahorrar costos de viajes.
Patterson, de Costa Rica Sims, indicó que ellos pueden ayudar a las compañías a tener presencia en ese espacio electrónico. El costo (desde $350 por mes) depende del proyecto pues se puede alquilar espacios, crear regiones e incluir contenidos.
Las compras se realizan con una moneda virtual (270 “dólares Linden” equivalen a $1), que se carga a la tarjeta de crédito del usuario. En algunos casos se puede colocar un vínculo a la página de la empresa real para que los usuarios realicen sus adquisiciones directamente.

La empresa Hewelett Packard, recientemente empezó a utilizar Second Life para realizar por medio de este mundo virtual entrevistas de trabajos.