

# Existe el mas allá?

Autor CONHECTOR

martes, 15 de mayo de 2007

EXISTE !!! Y se llama "Second Life", un mundo virtual que se va materializando con las mismas virtudes y defectos que el mundo real: Pederastia, blanqueo de dinero, ... según recoge un artículo en 20 minutos.

Second Life.

- Se han revelado casos de pederastia entre usuarios, y se alerta sobre el riesgo de que pueda utilizarse para lavar dinero.

- El problema del caso de pederastia hecho público recientemente proviene de que a la compañía creadora de Second Life le es imposible comprobar la edad real de los usuarios. La reputación de la comunidad virtual Second Life ha quedado en entredicho tras revelarse estos días un caso de pederastia entre usuarios y advertirse sobre el creciente riesgo de que se utilice para el fraude y para lavar dinero. La televisión alemana denunció la semana pasada que un avatar -imagen virtual que representa a un usuario en un chat o en un juego por internet- de un adulto y otro de un niño mantuvieron una relación sexual virtual. También denunció que un usuario que se hacía pasar por una adolescente de 13 años ofrecía fotografías reales de pornografía infantil a otros usuarios. Los avatares relacionados con el caso de pederastia virtual resultaron ser un hombre de 54 años y una mujer de 27, y ambos fueron inmediatamente expulsados de Second Life, según reseña en su página web su propietario, la empresa estadounidense Linden Lab. Con todo, el caso es complicado, ya que se trata de dos adultos que, de mutuo acuerdo, encarnan roles en una fantasía sexual, y no de un adulto y un menor en la vida real que se representan a si mismos en el mundo virtual a través de sus avatares. Como los usuarios de Second Life deben ser mayores de 13 años, Linden Lab creó un "mundo para adolescentes" en el que no pueden entrar los adultos, y un "mundo para adultos", o mayores de 18 años, en el que no pueden entrar los adolescentes. Sin embargo, el problema se presenta en el momento de verificar la edad del usuario, ya que éste puede mentir presentando datos falsos de cédulas de identidad y pasaportes. Por otro lado, están las consideraciones legales sobre qué es pornografía infantil. Bajo las leyes estadounidenses, las imágenes que se consideran pornografía infantil son aquellas "representaciones visuales de actividades sexuales o poses abiertamente sexuales de niños (reales), esto es, menores de 18 años de edad". Las ilustraciones o representaciones no realistas de actividades sexuales, como las de Second Life, están protegidas por la Primera Enmienda de la Constitución sobre libertad de expresión, a menos que sean "obscenas", un término que, para algunos expertos en leyes es relativo y subjetivo, mientras que para otros incluye el abuso sexual de menores. En Alemania, en tanto, la pornografía infantil representada por imágenes generadas por ordenador es considerada ilegal y es castigada con entre tres meses y cinco años de prisión. Linden Lab lanzó Second Life al ciberespacio en el 2003 como un mundo virtual tridimensional "imaginado, creado y poseído por sus residentes", que en la actualidad se calcula que asciende a 6,1 millones de personas. Y es justamente esa extensa población lo que hace prácticamente imposible controlar lo que sucede en este universo paralelo, que posee su propia moneda, el Linden (un dólar equivale a 300 Linden) y en el que circulan hasta un millón y medio de dólares diarios. Así, un grupo asesor británico está recomendando a los gobiernos aplicar las leyes y regulaciones del mundo real a las monedas virtuales, de manera que se pueda prevenir el potencial lavado de dinero, el fraude y la evasión de impuestos a través de la Red. El grupo asesor, establecido por el Instituto de Contadores de Inglaterra y Gales, asegura que los vacíos legales relacionados con Internet exponen a los usuarios de los mundos virtuales al riesgo de robo y fiasco, además de facilitar la evasión de impuestos. De hecho, y aunque parezca ciencia ficción, el Congreso de Estados Unidos ya investiga cómo fijar impuestos reales a las transacciones virtuales que nunca salen del mundo virtual, lo que según algunos economistas es viable teniendo en cuenta que éstas tienen valor en el mundo real y se han hecho utilizando un tipo de cambio. El debate público sobre los aspectos tanto legales como éticos de las comunidades virtuales como Second Life apenas comienza, y en medio de tanta polémica, Playboy anuncia que en junio instalará a sus conejitas en esta "ciber-utopía" del siglo XXI. Al construir su mansión virtual, el magnate Hugh Hefner, propietario de la franquicia Playboy, sigue los pasos de otras empresas con propiedades en Second Life, como L'Oreal, Calvin Klein, Reebok, Reuters, IBM, BMW y Sears.