

Terroristas en Second Life

[Dean Takahashi](#)

El año pasado explotaron varias bombas en el exterior de las tiendas de American Apparel y Reebok. Nadie sabía quién estaba detrás de ese ataque múltiple hasta que los autores se dieron a conocer: el Ejército de Liberación de Second Life. El atentado, planeado y perpetrado en Second Life, el popular mundo virtual, despertó el miedo a que el terrorismo del mundo real se contagiara al digital.



Activismo de avatar: un miembro del Ejército de Liberación de Second Life se prepara para la batalla.

Este ataque en concreto resultó ser una amenaza puramente digital. Según los aficionados a los juegos en la Red, el grupo estaba formado por *griefers*, una especie de matones de videojuego, que se dedican a agredir y humillar a los participantes. Esta organización en particular, quería que Linden Lab, empresa propietaria de Second Life, otorgara más derechos a los avatares (personajes virtuales). Pero el peligro de que los terroristas impregnen el mundo digital no es pura imaginación. Interpol afirma que ha detectado actividades sospechosas dentro del mundo de los juegos masivos de rol en la Red. “Los juegos *online* tienen ahora su propia oficina de cambio de moneda, que permite a los jugadores comprar y vender divisas virtuales, igual que en el mundo real”, dice la agencia internacional. “Los delincuentes se

aprovecharán de ello”. Un incidente de ese tipo ocurrió en 2006, cuando Sony Online Entertainment empezó a preocuparse por un individuo que, desde Europa, estaba moviendo grandes cantidades de dinero a través de un juego *online*. El jugador fue identificado y reconoció que estaba lavando dinero entre Estados Unidos y Rusia.

Sean Kane, abogado experto en asuntos legales del mundo virtual, afirma que la amenaza real puede no consistir en el trasvase de la violencia desde el mundo real a la Red, sino al revés. “Cuanto más complejo se hace un mundo virtual, más puede usarse como vía de entrenamiento”, dice Kane. Por ejemplo, las bandas terroristas podrían ensayar sus tácticas o diseminar propaganda y mensajes empleando los canales de comunicación de los mundos virtuales. O también pueden aprovechar las monedas de los mundos virtuales, como el dólar Linden de Second Life.

Linden Lab y otras firmas sostienen que no hay de qué preocuparse. Michael Wilson, consejero delegado de Makena Technologies, propietario del mundo virtual There.com, en el que juegan un millón de personas, declara simplemente que “no hay terroristas” en sus dominios. Pero las organizaciones terroristas poco compactas han demostrado su afición a encontrar vías creativas para comunicarse y trasladar fondos. Esto podría significar que la cuestión no es si se producirá otro ataque terrorista virtual, sino cuándo.

Fecha de creación

25 marzo, 2008