

¿Puede ser Second Life realmente útil para los sindicatos? ¿y para las relaciones laborales?

Hay fenómenos que, por novedosos, experimentan un "sarampión mediático" ([Enrique Dans](#)) en sus primeros pasos, y posteriormente son olvidados con la misma facilidad.

Su uso por las organizaciones sindicales experimentó una gran repercusión a raíz de la [protesta contra IBM Italia](#), que fue un éxito basado precisamente en la amplia difusión mediática dentro y fuera de Internet. Recientemente se ha construido la Isla Sindical ([Union Island](#)) y se ha celebrado un [Primero de Mayo virtual](#).

Bien, parece que las cosas se mueven. Pero, ¿es realmente así?

Muchos de los nuevos visitantes del mundo virtual, a raíz de la convocatoria del Primero de Mayo, han comentado que Second Life estaba sorprendentemente vacío. Una sensación un poco descorazonadora en principio. Y así es si pretendemos concentrar a miles de avatares en una parcela de Second Life. Como dice el [artículo de Business Week](#) Second Life tiene 13,4 millones de residentes de los cuales solamente 340.623 entraron el los siete días previos al 30 de Abril. Estos usuarios se dispersan en 65.000 acres virtuales, por lo que el tráfico en un lugar concreto -por ejemplo Union Island - tiende a ser escaso. Poco interesante, pues, para el marketing (en una empresa) o para la "acción sindical de masas" (signifique eso lo que signifique en un mundo de avatares y poliedros vistosamente dispuestos).

Pero hay más cosas que hacer. Las empresas están encontrando nuevos usos para Second Life y otros metaversos similares. En Xerox, por ejemplo, un grupo de empleados de Europa y los USA se reúne semanalmente para estudiar estrategias en el uso de la tecnología virtual. Encuentros en el mundo virtual, a veces paralelos a encuentros reales. Las barreras geográficas van perdiendo importancia.

Otro uso muy común es la construcción de espacios privados para el encuentro y el intercambio. Esta opción está presupuestariamente lejos de poder ser llevada a cabo por un sindicato. Solamente iniciativas internacionales de cooperación entre sindicatos, como es "Union Island", pueden crear espacios similares. Y aunque su utilidad real está por ver, marcan una tendencia. Como dice [John Wood](#) webmaster del [TUC](#) británico, "en el debate de si internet es o no el futuro del sindicalismo, hemos de reconocer que no es el presente (...) pero hay señales que indican que en los próximos años los sindicatos incrementarán de manera extraordinaria su presencia y su uso de internet." No perder de vista Second Life, aprovechar sus posibilidades de encuentro, intercambio de experiencias, formación, de acercamiento a potenciales afiliados, será una necesidad. Fomentar el uso de las herramientas de la web 2.0 en las organizaciones sindicales es, sin duda, parte del futuro.

Otra cosa, que necesita reflexión aparte, son los cambios que la mayor participación de afiliados y trabajadores que exige (y exigen) la web 2.0, necesiten de un cambio en la cultura organizativa de las organizaciones sindicales. Independientemente de que los sindicatos las usen o no, los afiliados y trabajadores en general, lo harán cada vez más, tanto en su vida privada, como en sus relaciones con las empresas y entre ellos, generando un riesgo cierto de pérdida de influencia sindical que sólo puede afrontarse participando en las comunidades virtuales, mostrando que un sindicato puede ser perfectamente una herramienta de gestión del conflicto útil en el siglo XXI (que por cierto, es en el que estamos).

No enterremos Second Life antes de tiempo, ni dejemos de usar herramientas innovadoras, sólo porque puedan introducir distorsiones en nuestra manera habitual de funcionar, organizar y organizarnos. Los [luditas](#) forman parte de un episodio de la historia de escaso éxito y vago recuerdo.

[Miguel Lóriz](#)

Fecha artículo: jue 22 may 2008 06:30:00 CEST

Cristino Martos, 4
28015 Madrid

Tel 91 540 92 82 Fax 91 548 28 10
comfia@comfia.ccoo.es