

Universidad Nacional de Rosario  
Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales  
Escuela de Comunicación Social

# **TECNOLOGÍA Y PRÁCTICAS SOCIALES: EL CASO SECOND LIFE**

María Lucrecia Albornoz

Tesina de Grado  
Licenciatura en Comunicación Social

Tutora: Mg. Silvana Comba

Rosario  
2012

## Capítulo I

### 1- INTRODUCCION

La postura que se ha tomado frente a la inserción de la tecnología en la vida de los hombres ha sido bastante contradictoria, están aquellos que la miran con cierto recelo; por otro lado hay quienes sostienen que la misma implicó un progreso para la humanidad. Sin embargo, nadie puede negar que constituye una realidad social. Esta, se dio acompañada de transformaciones sociales, culturales y económicas, provocando un cambio en la mirada del hombre hacia la naturaleza y hacia todo lo que lo rodea: tiempo y espacio comenzaron a ser cuantificables.

Según Echeverría<sup>1</sup> a través de la tecnología, el cuerpo va a sufrir una extensión en cuanto a las percepciones y a lo sensorial, va a ampliar estas dos capacidades del ser humano. Mediante nuestro cuerpo se van a poder captar sensaciones y emociones de una manera distinta a la tradicional. De este modo va a ir surgiendo un novedoso espacio social, el llamado 3º entorno o espacio electrónico. El cual va a implicar un nuevo ámbito de relación intercorporal e intersubjetiva.

Por el contrario, para Sfez, el cuerpo se opone a la máquina, se ve amenazado por la técnica que representa artificialidad, frialdad, falta de pasión y emoción. Se emplea el término *cuerpo* para hablar de lo individual, lo singular, lo inimitable. Se suma además el concepto de alma, cuestión que la tecnología está muy lejos de poder resolver<sup>2</sup>, afirma Sfez.

Lash por su parte toma una cierta distancia ante el avance tecnológico. Para este autor este hombre-máquina<sup>3</sup> tiene formas tecnológicas de vida social, las cuales están impregnadas de distanciamientos, "No puedo navegar esas distancias ni desarrollar la socialidad al margen de mi interfaz maquinal"<sup>4</sup>, añade.

Una vez que los medios se convierten en las *extensiones del hombre*, sostiene McLuhan<sup>5</sup>, se transforman en tecnologías, en externalización del sensorio humano (esto tiene cierta semejanza con lo que plantea Echeverría acerca de las tecnologías como extensión del cuerpo perceptiva y sensorialmente). El sujeto se fusiona con la tecnología y se vuelven uno.

Luego del período de expansión, los medios están transitando uno de implosión.

---

<sup>1</sup> Echeverría, Javier, *Tecnocuerpos tics*, dirección en internet: [www.mecad.org/e-journal/numeroq/html/sesion\\_01\\_16.htm](http://www.mecad.org/e-journal/numeroq/html/sesion_01_16.htm), fecha de acceso disponible: 28/03/07, Pág. 3

<sup>2</sup> Sfez, Lucien, *Técnica e ideología, un juego de poder*, Siglo XXI editores, Pág. 27.

<sup>3</sup> A la relación que se establece entre la computadora y el usuario también es común que se la llame: interfaz hombre-máquina.

<sup>4</sup> Lash, Scott, *Critica de la información*, Bs. As. ó Madrid, Amorrortu editores, Pág. 43.

<sup>5</sup> McLuhan, Marshall, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, México, Editorial Diana, 1968.

Mumford <sup>6</sup> agrega que la misma implica una ruptura con la linealidad y la fragmentación. Esta ruptura con la linealidad nos traslada a una de las características que Manovich <sup>7</sup> le asigna a lo que él llama los *nuevos medios*. Estos, permiten la interacción del usuario con el objeto mediático, por lo que el primero puede volverse coautor de la obra.

Hoy en día son reducidos los casos en los que de una u otra manera la tecnología no tenga participación en nuestras rutinas y en la forma de relacionarnos con otro sujeto, produciendo un cambio claramente perceptible en nuestra forma de vivir y de entender la realidad, afirma Negroponte<sup>8</sup>. Según este autor estamos transitando lo que él llama la *era digital*. Esta posee cuatro cualidades muy poderosas que la están haciendo triunfar: es descentralizadora, globalizadora, armonizadora y permisiva, sostiene Negroponte. La tecnología hace que circulen velozmente los significados y los bienes culturales.

Todas las tareas cotidianas se realizan acompañadas por esta, desde que nos levantamos con el sonido del despertador, cuando nos hacemos el desayuno con la cafetera y la tostadora eléctrica, cuando prendemos la TV o la radio para informarnos acerca de cómo vestirnos de acuerdo al clima, siguiendo la rutina diaria al dirigimos a nuestro trabajo en algún medio de transporte, cuando llegamos y nos disponemos a trabajar en la PC, y así sucesivamente, estamos haciendo uso de algún medio tecnológico.

Las tics son una forma de comunicarse, resultado de los adelantos tecnológicos que nos aportan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales. Ayudan a borrar los límites entre lo real y lo simbólico y acrecientan la percepción, gracias a la producción de espacios cada vez más desterritorializados. Cuando las referencias geográficas desaparecen, la realidad se construye desde nuevos universos de significación. El entorno tecnológico se ubica en las fronteras de lo presencial y lo virtual. El mundo virtual que surge, el *ciberespacio*, es un mundo metafórico resultado de la fusión entre el mundo real y el imaginado, conformado por ideas, conversaciones, intercambios, etc. Permite constituir mundos dentro del mundo real. Implicando así un nuevo modo de conocer, pensar, sentir y relacionarse. Es allí donde habitan los avatares, es una especie de universo paralelo al cual se pertenece, del cual se puede formar parte. Cada vez será más difícil establecer una distinción con el mundo físico, esto

---

<sup>6</sup> Mumford, Lewis, *Preparación cultural*, en *Técnica y civilización*, Madrid, Editorial Alianza, 1982.

<sup>7</sup> Manovich, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Bs. As. - Barcelona- México, Editorial Paidós, Pág. 103

<sup>8</sup> Negroponte, Nicholas, *Ser digital*, en su versión on-line <http://es.scribd.com/doc/50946/Nicholas-Negroponte-El-mundo-digital>, fecha de acceso 5 de mayo de 2011, Pág. 2.

genera y generará grandes polémicas. La realidad virtual, los espacios tridimensionales y de simulación que se crean en este tipo de mundos, son aspectos que hacen que el espacio virtual se perciba como algo real, según Burbules.

Las tics originan además nuevos sistemas simbólicos, que sustituyen lo real por los signos de lo real. Frecuentemente convivimos con simulaciones de lo real: escritorio, cesto de residuos, carpetas, tijera, etc. Estas influyen en las prácticas culturales y de consumo.

Las llamadas *nuevas tecnologías* se conforman como un nuevo ambiente, un entorno, un ciberespacio, lugar alternativo de encuentro, dónde surgen interacciones humanas particulares y distintas a las del mundo real. Implican una nueva forma de socialidad que pone en duda a las instituciones tradicionales –que se desempeñaban en la reproducción de sentido y en los modos de organización social–. No sólo han impactado en las relaciones interpersonales, sino también en la identidad y en la cultura. A partir de las mismas son posibles nuevas formas de comunicación, intercambio cultural, entretenimiento, educación. De acuerdo a Burbules y Callister<sup>9</sup>, el vínculo entre los sujetos y la tecnología se enmarca en lo relacional. La división entre lo humano y lo tecnológico no es tan categórica, uno y otro aspecto se entremezclan, influyen y modifican mutuamente. La humanidad transforma los entornos tecnológicos y estos a su vez la alteran.

Todo, nuestras tareas individuales, como también aquellas que realizamos en un entorno social, están impregnadas de tecnología. Pero en esto entra en juego la cuestión del acceso, la pragmática del acceso siguiendo a Burbules. El acceso tiene que ver con: la disposición de tiempo para el uso de la tecnología; la formación e instrucción pertinente para poder emplearla; la capacidad adquisitiva para obtener los aparatos tecnológicos; el involucramiento y la participación que se tenga a través de Internet y la comunidad que se genere alrededor de esta. El acceso implica poder alcanzar esa otra manera de ver el mundo y de poder formar parte de este, de poder experimentar en él. Sin embargo no todos tienen un acceso igualitario en cuanto al uso de la tecnología, instalándose entonces una barrera, una brecha digital en términos de Casacuberta<sup>10</sup>, hecha de pobreza, incultura y falta de recursos tecnológicos, la cual habría que hacer desaparecer. Solucionar esta grieta implica garantizar que el mayor número de personas posibles tengan acceso a los recursos que ofrece la sociedad de la información y cuenten con la

---

<sup>9</sup> Burbules, Nicholas C. y Callister, T. A. (2001). *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*, Barcelona, Editorial Granica.

<sup>10</sup> Casacuberta Sevilla, David, *Creación colectiva*, España, Editorial Gedisa, 2002, Pág. 33-34.

posibilidad de saber utilizarlos. Es por ello que puede decirse que el acceso es una cuestión colectiva, es necesario que haya gente de nuestro entorno que también incorpore la tecnología, porque sino pierde un poco el sentido.

La cultura de la representación está quedando atrás, dejando a su paso la era de la simulación y el simulacro. Una nueva cultura se está gestando: la cibercultura –en ella tiene cabida todo tipo de prácticas, fundamentalmente ligadas a la comunicación–. Cada vez más nos relacionaremos en comunidades digitales en las que el espacio físico no tendrá valor y el tiempo cumplirá una función diferente<sup>11</sup>.

La tecnología fue la responsable, sin duda, de un cambio en las formas de existencia de la humanidad, aceleración, distanciamientos y por qué no acercamientos también, marcan la huella que va dejando a su paso, aspectos que cada vez más, se imprimirán en los modos de vivir y sentir de los sujetos. Querámoslo o no, la tecnología ha pasado a constituir una parte esencial de nuestras vidas.

Lo que pretendemos en esta investigación es dar cuenta de las transformaciones que se producen en las relaciones sociales y comunicacionales, debido a la introducción de la tecnología en la vida de los seres humanos. Intentamos explorar cómo se manifiestan los vínculos interpersonales y las prácticas sociales a través del uso de un aparato tecnológico. Analizaremos, específicamente el caso de Second Life.

No hay cuestión de la vida real que no esté abordada también en esta segunda vida que es Second Life (SL). En Second Life se puede conocer gente de cualquier parte del mundo –ya que se constituye como un punto de encuentro–, trabajar, ganar dinero, comprar, vender, viajar, volar; estas son algunas de las muchas alternativas que permite este mundo paralelo. Las grandes firmas han realizado sus inversiones en SL, la religión no ha querido quedarse atrás, ni mucho menos la política, la educación, y las bandas de música. Esta es una realidad diferente que existe del otro lado de la pantalla. También los medios de comunicación tradicionales dejan su rastro, mostrando de este modo su presencia e involucramiento con la virtualidad de la que muchos forman parte.

---

<sup>11</sup> Negroponte, Nicholas, *Ser digital*, en su versión on-line <http://es.scribd.com/doc/50946/Nicholas-Negroponte-El-mundo-digital>, fecha de acceso 5 de mayo de 2011

El enfoque de usos y gratificaciones indaga sobre el comportamiento de los consumidores de los medios en función de su experiencia directa con estos. Se refiere a como han afectado los mismos la vida de la audiencia, a examinar las influencias del mensaje mediático en el público, a partir del uso que este le da a los medios<sup>12</sup>. Esta teoría fue desarrollada bajo la creencia de que la audiencia tiene ciertas necesidades y que es capaz de elegir, conscientemente, el medio y el contenido que satisficará dichas necesidades.

Mc Quail/Blumler y Brown (1972) definen el uso de los medios como un proceso interactivo, que vincula el contenido de los medios con las necesidades, percepciones, papeles y valores individuales, y con el contexto social en el que la persona está situada<sup>13</sup>.

En varios casos ha sido documentado que la motivación básica para el uso de los medios probablemente sea una necesidad de contacto social<sup>14</sup>. También otro de los usos que se les suele dar tiene que ver con una necesidad de escapismo, de información, de educación y de vigilancia del entorno<sup>15</sup>.

Ciertos factores sociales intervienen en el surgimiento de necesidades vinculadas con los medios<sup>16</sup>. Estos pueden ser:

- Alivio a tensiones y conflictos
- Búsqueda de solución a problemas.
- Oportunidades para satisfacer ciertas necesidades.
- Afirmación y refuerzo de valores.
- Integración con grupos sociales.

A las gratificaciones *sensoriales* (a partir de la vista –de aquello que se puede observar en Second Life– y del oído –de aquello que se dice y que se escucha–), *narrativas* (porque se cuentan historias –reales o no–, de la vida de los personajes), *emotivas* (a partir de los vínculos que se establecen entre los jugadores), *estéticas* (de diseño y color aplicados en los escenarios de este mundo virtual). Debemos agregar a esto las posibilidades que ofrece lo multimedial, ya que el usuario puede disponer de una interface con la cual puede entrar al juego, desplegando así no sólo competencias sociales y lúdicas, también cognitivas y emotivas.

<sup>12</sup> Katz, Elihu; Blumler, Jay y Gurevitch, Michael, *Usos y gratificaciones de la comunicación de masas*, Barcelona, en M. de Moragas (ed.) *Sociología de la Comunicación de masas*, Gustavo Gilli, 1986.

<sup>13</sup> Ibidem Pág. 136-137

<sup>14</sup> Ibidem Pág. 143

<sup>15</sup> Ibidem Pág. 143-144

<sup>16</sup> Ibidem Pág. 152

Las disposiciones psicológicas, factores sociológicos y condiciones ambientales determinan los usos específicos de los medios por los miembros del público.

Algunos consideran que los medios tienen la función de compañía sustitutiva (ya que no es una compañía real, de un sujeto de carne y hueso) y distinguen el uso de estos para reemplazar a los vínculos sociales, que se dan cara a cara entre la familia, los amigos; por otro lado, se cree que pueden facilitar una adecuación a la realidad, mediante un cierto nivel de conocimiento, de información, que otorgan al público<sup>17</sup>.

## 2- PLANTEO DEL PROBLEMA

A través de este trabajo, realizaremos un análisis acerca de este fenómeno tan particular que se está dando en los últimos tiempos: *Second Life* (SL), cuya traducción sería *Segunda Vida*, es un mundo virtual tridimensional de interacción social creado en 2001 por Linden Lab y fundado por Philip Rosedale. Este entorno lúdico y de vida social alternativo contaba en el 2006 con un millón y medio de usuarios registrados, el número fue incrementándose, y en el 2008 la cifra estimada de residentes fue de más de doce millones. La población de *Second Life* está constituida por sujetos de más de cien nacionalidades, de los cuales un sesenta por ciento son hombres y un cuarenta por ciento son mujeres, y cuyas edades oscilan entre los dieciocho a ochenta y cinco años.<sup>18</sup>

*Second Life* es apreciado como una red social, allí los sujetos construyen alter egos a medida. Puede ser definido como *la amplificación de una comunidad posible o un complejo ambiente integral de comunicaciones digitales*, según Caro e Islas<sup>19</sup>. Representa el observatorio natural de una sociedad alterna. Es un espacio cibernético, un espacio público, donde el ingrediente principal lo aportan los usuarios: la interacción. Los internautas se convierten en pobladores, habitantes, residentes de SL. Allí los personajes trabajan, viajan (teletransportándose, conduciendo por las calles virtuales o volando), construyen, compran y venden, bucean, se bañan en una playa, reposan en la arena tomando sol, disfrutan de maravillosos paisajes, dan conferencia, aprenden, asisten a eventos, también se ilusionan, se enojan, se angustian, se

---

<sup>17</sup> Ibidem Pág. 158.

<sup>18</sup> Caro; Arturo e Islas; Octavio. *Second Life. Invéntese una vida digital y conviva con ella*. Editorial Alfaomega, México, 2008.

<sup>19</sup> Ibidem, Pág. 9

avergüenzan, se alteran, se enamoran. Las emociones que se generan en este entorno son tan reales como cualquiera que se pueda percibir en el mundo tangible –por llamarlo de alguna manera–. Es por esto que vivir en este mundo, detrás de la pantalla, es para los habitantes digitales una realidad válida.

Aunque normalmente es considerado por los media como un juego, según su autor su objetivo va mucho más allá, declaró a la revista Wired: *õI'm not building a game. I'm building a new country* ("no estoy construyendo un juego sino un nuevo país")<sup>20</sup>. Está distribuido en una amplia red de servidores y al que se puede acceder a través de Internet. Este software aporta a sus usuarios o residentes herramientas para transformar el mundo y formar parte de su economía virtual, que opera como un mercado real (está asimismo una versión para adolescentes, Teen Second Life, para usuarios de 13 a 17 años). Second Life otorga la posibilidad de reinventarse a uno mismo, de re-crearse. Ser parte de esta vida implica crear una figura virtual tridimensional denominada *avatar* o *avie*–representación gráfica, mediante un dibujo o fotografía, de una persona para su identificación–. Los avatares se asemejan a un ser humano inclusive pueden adoptar otra forma diferente a la de una persona, como animales, muñecos, plantas, robots, o distintas combinaciones, pero por lo general predominan las representaciones humanas, incluyen expresiones faciales y rasgos característicos. Se puede modificar su aspecto físico (color de ojos, de cabello, forma de la nariz, altura, peinado, vestimenta, maquillaje, tatuaje, lunares, vello, etc.), además el usuario define y desarrolla el perfil psicológico de su personaje. Inclusive una vez creado el avatar puede cambiarse el sexo del mismo. Para poder participar en este mundo hay que decidir y crear primero la identidad (esto permite recrearnos, proyectarnos), el sobrenombre con el cual los demás van a identificarnos. Esta identidad va a estar representada, portada, a través de nuestro avie, el cual va a mostrar además las características físicas de nuestro personaje, como mencionábamos con anterioridad.

¿De qué manera los usuarios de SL construyen la realidad en este mundo digital? ¿Cuáles son las prácticas sociales que se asocian a un mundo con características tan particulares como es Second Life? ¿Cómo se comunica la gente a través de su experiencia desarrollada en los espacios construidos por las nuevas tecnologías? ¿Cuál es el motivo que los lleva a constituir vínculos sociales en un tecno-mundo? ¿Qué marcas de lo cotidiano se traslucen en SL? ¿Tienen

---

<sup>20</sup> De Ugarte, David; DEUGARTE.COM Contextos, dirección en Internet: [http://www.deugarte.com/wiki/contextos/Second\\_Life](http://www.deugarte.com/wiki/contextos/Second_Life), fecha de acceso disponible: 24 de octubre de 2007



repercusiones en el espacio presencial o las acciones sociales realizadas en el entorno virtual?, ¿de qué tipo? ¿Hay continuidad entre las prácticas realizadas en SL y en el mundo tangible?

### Objetivos generales

- Describir las prácticas sociales de los internautas en el mundo virtual: el caso Second Life.
- Comprender el consumo, la apropiación, que de este mundo virtual, realizan los usuarios.

### Objetivos específicos

- Describir los modos de comunicación que predominan en el juego.
- Explorar cómo se construye comunidad en SL.
- Identificar y describir las formas de interacción fundamentales que prevalecen en SL

## 3- METODOLOGÍA

El énfasis en el acercamiento al problema de investigación está puesto en el estudio y la comprensión de procesos sociales. Por tal motivo, propondremos un abordaje **cualitativo** acerca de la cuestión, a través del análisis de la situación, ya que consideramos que es el que mejor se adapta a la investigación de acuerdo a las características de la misma y a lo que pretendemos lograr con esta. Los métodos cualitativos realizan los presupuestos del paradigma interpretativo, el cual intenta comprender el sentido de la acción social. Una investigación como la mencionada depende de la observación de los actores en su propio terreno, en el escenario de los acontecimientos y de la interacción con ellos en su lenguaje y con sus mismos términos<sup>21</sup>. Se empleará la técnica de *etnografía digital* –etnografía de colectivos humanos vinculados por las tecnologías digitales– mediante la cual se analizará el entorno del ciberespacio (espacio conceptual), concretamente Second Life, a partir de lo que sus avatares dicen, hacen o piensan.

Una de las formas de hacer etnografía digital aborda las prácticas digitales de los sujetos que se quiere analizar. Se despliega en la red (campo de trabajo) y además se focaliza en cómo las

---

<sup>21</sup> Vasilachis, Irene. *Métodos cualitativos I*, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1992.

personas emplean este medio para desarrollar sus objetivos y ocupaciones, este tipo de etnografía incluye además el estudio de la comunidad virtual. Las TIC son un medio que emplea el etnógrafo y también sus sujetos de estudio, además es parte del objeto de estudio –las representaciones sociales que construyen sociedades y comunidades en línea–, el espacio donde se desenvuelve parte de la investigación<sup>22</sup>.

La etnografía digital, virtual o conectiva, a la que también se denomina netnografía, además de centrarse en la comunidad virtual, se concentra en el comportamiento de los usuarios en un sitio web y en distintos escenarios de interacción digital, en el consumo que se hace dentro del universo digital.

Nos interesa conocer de qué manera expresan los sujetos su mundo a través del lenguaje y cómo se relaciona esta enunciación con las acciones que desarrollan en este espacio. Es decir las concepciones (manera de entender algo, de juzgarlo, surgen de una mezcla de conceptos y estereotipos), evaluaciones (atributo de algún objeto, ser o situación) y percepciones, que los sujetos hacen. Se analizarán no sólo las manifestaciones culturales de la comunidad virtual construida a partir de Second Life, también las experiencias personales a través de las observaciones de campo y entrevistas en línea y presenciales a los miembros de SL.

La investigación que se efectúa se enmarca en un estudio de comunicación en comunidades, en este caso la comunidad que surge de este òmundo virtual; el otro enfoque que se le dará a este trabajo tiene una perspectiva *dialógica o interaccional*, corriente que brinda aproximaciones para el tratamiento de la mediación que la tecnología realiza en cuanto a información y comunicación. La etnografía en línea se cuestiona las interacciones que surgen a partir de las prácticas digitales colectivas para conocer como se constituye la sociabilidad digital. SL es una nueva forma de interacción social<sup>23</sup>.

A partir de esta tesina se quiere investigar el tipo de comportamiento de los usuarios de Second Life. Se realiza también un análisis de los usos sociales de un medio como este, la apropiación que hace la audiencia, además se analizará el consumo, uso e impacto que produce Second Life on y off line.

---

<sup>22</sup> *Etnografía Digital*. Disponible en: <http://etnovirtual.wordpress.com/2007/05/28/etnografia-digital/>

<sup>23</sup> [http:// infovis.lacoctelera.net/post/2010/04/14/en-se-basa-planteamiento-una-investigacion-en](http://infovis.lacoctelera.net/post/2010/04/14/en-se-basa-planteamiento-una-investigacion-en)

## **Capítulo II: Marco Teórico**

### **Sociedad de la información**

Para comenzar con esta investigación vamos a considerar primeramente uno de los conceptos claves que la atraviesan y del cual se desprenden los demás, es el de *Sociedad de la Información*, Sociedad del Conocimiento o Sociedad Red. El cual hace referencia al mercado involucramiento que tiene la tecnología en nuestra vida, que comienza a darse a partir de la década del `90. En esta sociedad se produce una masificación en el intercambio de información; la cual llega a muchos sujetos, de distintos lugares (sobrepasa los límites), a gran velocidad, a nivel industrial, en forma simultánea. Es por esto que Internet es y será aun más el medio de comunicación, de relación, de interacción y organización sobre el que se basa la sociedad red.

El concepto refiere a la estructura social que surge a consecuencia de la vinculación entre cambio social, organización social y el paradigma tecnológico alrededor a las Tics. Es la sociedad que nos liberó de la geografía y del tiempo, alcanzando una simultaneidad permanente. Vivimos en un presente constante, podemos participar de los hechos, conocerlos, y opinar sobre ellos en el mismo tiempo en que suceden. Existe un tiempo único, el tiempo mundial.

La mayor parte de movimientos sociales y políticos del mundo utilizan Internet como una forma de organización y de acción. Es además el medio de comunicación que permite flexibilidad, temporalidad y coordinación de la movilización. Las Tecnologías de Información y Comunicación (tic's) le posibilitan a estos grupos tanto el reclutamiento de apoyos como de estímulos en torno a los valores, creencias y principios que pregonan.

Internet (dispositivo de información y comunicación) transformó la sociedad y la cultura. La Red hace la vida más dinámica, ágil, cómoda y placentera. Se puede afirmar sin ninguna duda que revolucionó las relaciones sociales. Internet penetró en la vida cotidiana de los seres humanos más que cualquier otro medio de comunicación. En ocasiones incluso se la compara con las implicancias que tuvo la imprenta. Negroponte afirma que ñel valor real de una red tiene menos que ver con la información que con la comunidadö.

Con el uso de la misma, hay comportamientos que se generaron a partir de esta, acciones sociales que se realizaban en el ámbito de lo público pasaron a ser realizadas desde lo privado.

Permitió que los sujetos comenzaran a formar parte de otro tipo de comunidades, que vayan más lejos en sus relaciones cercanas y familiares; y que empiecen a formar parte de comunidades de otros tipos, diferentes a las tradicionales: las comunidades virtuales. Internet hizo surgir nuevas formas de relaciones interpersonales y sociales, que se extienden y superan los límites territoriales, propios de las comunidades tradicionales, y es además una prolongación de la vida real en todos sus aspectos.

Esta òtelaraña informáticaö, que se ubica a la cabeza de las nuevas tecnologías, dota al usuario de un gran control sobre los contenidos, es el quien los selecciona, según su tipo, el tiempo del que dispone, etc. y hasta contribuye generando nuevos; aún más con el surgimiento de la web 2.0 o web social (ya haremos mención de ella).

La categoría òinformaciónö es importante para comprender el funcionamiento de este tipo de sociedad. Los dos ideales asociados a la misma son: el de libre flujo informativo y el de la instantaneidad, ambos están presentes en Internet.

La información es enunciación, construye saber en forma de discurso. Este depende del conjunto de conocimientos que trata (competencias que deben poner en juego los interlocutores para su correcta comprensión), de la situación de enunciación y del dispositivo en el cual circula. Los discursos actúan como la pantalla de los rasgos que constituyen la sociedad de la cual son parte, permitiendo así la comprensión del mundo social. Internet y comunicación son dos vocablos que parecen asimilarse el uno al otro.

## **Web 2.0: web social**

La web que predomina en la actualidad empieza a nacer hacia el 2003, principalmente a partir de las redes sociales y de los buscadores como Google. Se contrapone y deja atrás a la web 1.0 en donde sólo unos pocos podían publicar contenidos (únicamente aquellos poseedores del òsaber informáticoö). Es una web más descentralizada y suele ser de acceso gratuito. En la misma juega un papel protagónico el usuario (quien tiene el control de los datos y puede modificarlos), y esta es una cuestión casi definitoria podríamos decir, lo que permite explicarla como web social, una web de la gente. El internauta deja de desempeñar el rol de mero consumidor pasivo: difunde la información en vez de sólo recibirla, redacta en lugar de

simplemente leer, publica fotos en vez de únicamente observarlas, hace escuchar su voz y no simplemente oye lo que otros dicen. Es decir, empieza a ocuparse de generar contenidos –de lo más diversos– y servicios en la red; alcanzando así una participación activa en el ñniverso virtual, comienza a decidir lo que acontece, sobre aquello que vive. La participación desde la producción y no sólo desde el consumo, origina nuevas prácticas.

Esta web que se gestó hace nueve años atrás aproximadamente implica una verdadera revolución, por el dinamismo, la participación y la interacción con que cuenta, otorgándole una actualización constante de contenido. Deja de lado los espacios de información estáticos. Posibilitan la expresión ya que son plataformas sociales.

Impregna todo de una nueva temporalidad, un presente continuo, en el cuál el acceso a la información es directo, al mismo tiempo que se está creando. Se sostiene de la participación, de la colaboración y de la inteligencia colectiva afirma Cristóbal Cobo<sup>24</sup>.

Una de las herramientas de la web 2.0 es justamente el mundo virtual –lugar que analizaremos y contexto en el que nos centraremos en este trabajo de investigación–. Sus fines son heterogéneos, pero principalmente se centra en la construcción de comunidades. Brinda además una amplia variedad de servicios como redes sociales, wikis (sitio web cuyas páginas, en lo que a texto refiere, pueden modificarse por múltiples usuarios), folcsonomías (categorización colectiva por medio de etiquetas varias, dispuestas en un plano, sin jerarquía, que no se relacionan entre sí), blogs. El servicio que esta web ofrece mejora en la medida en que más sujetos hacen uso de ella, los usuarios le agregan valor.

Las nuevas tecnologías originan cambios en el alcance, el tipo y la forma de interacción y además renovadas capacidades productivas vinculadas con la web 2.0, la cual fomenta el compartir y el intercambio ágil de información entre los internautas. La web 2.0 actúa como punto de encuentro, se basa en comunidades de usuarios en la que todos pueden ser productores de contenidos, lo cual ha causado la democratización de los medios haciendo que cualquiera tenga las mismas posibilidades de publicar.

En vez de darle una orden a la PC, con un complejo lenguaje de computación, la web 2.0 permite ñseñalar y marcar a través de una representación gráfica y efectuar así la misma orden de manera más sencilla.

---

<sup>24</sup> Cobo, Cristóbal *Webdósfera*. Disponible en: <http://webdosfera.blogspot.com/>

## Muti User Dungeon + Sims = Second Life

Podríamos decir que Second Life surge de una especie de fusión (con algunas modificaciones) tanto de Multi User Dungeon y el tradicional juego Sims, con una pizca de cotidianidad –los ambientes de SL suelen ser representaciones de lugares físicos del òmundo tangibleö, de monumentos conocidos y representativos, y las acciones que allí se realizan muestran un gran parecido a las que las personas llevan a cabo off line– y bastante de òrealidadö –sobretudo en los vínculos que se establecen, en cuanto a las sensaciones y sentimientos que se generan.

Más conocido como MUD significa mazmorra (calabozo) multiusuario. Este tipo de plataformas permite que varios jugadores se conecten en simultaneidad e interactúen allí. Surgió como un juego de rol. Hay de varios tipos, en donde lo que cambia es el escenario, la ambientación, pero el objetivo es más o menos el mismo: hacer aumentar a nuestro personaje (PJ) de nivel, y así ir incrementando nuestra fuerza, habilidades, poderes, equipamiento, riqueza, a medida en que se avanza el juego.<sup>25</sup> . Se suelen basar en alguna representación, metáfora espacial, como una ciudad, una casa, un castillo, etc. Las temáticas de ambientes que allí se muestran suelen ser medieval-fantástica, orientadas a la ciencia ficción, sobre series de anime, etc.

Han perdido su uso exclusivo como juego, para orientarse a la comunicación, para constituirse en un punto de encuentro y esto lo vemos muy reflejado en Second Life. En este entorno virtual, en este mundo imaginario y compartido por muchos, donde los objetivos son principalmente el esparcimiento y la socialización desde el anonimato generalmente (ya que en la mayoría de los casos sólo nos conocen por el nombre que le demos al avatar).

La comunicación que en estos mundos se da puede ser de carácter pública, para todos los usuarios conectados, o de manera privada. En general sus jugadores no suelen considerarlo como intento escapista a su vida física (aunque para algunos sí, o al menos en algunas circunstancias), sino como parte de esta, le otorgan un lugar de relevancia, por la intensidad de lo que se experimenta allí, por los fuertes lazos de pertenencia que se generan, y por el tiempo dedicado y vivido en estos mundos. Los veteranos en los MUD mantienen su identidad, y cuidan su reputación en el escenario virtual.

---

<sup>25</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/MUD>

Se interactúa a través del texto (de aquello que se dice) como también a partir del movimiento, se puede interaccionar con el ambiente, con los objetos que allí se encuentran, realizando determinadas acciones.

Los Sims (varios le encuentran una semejanza a SL con este juego) tienen esa otra cara que puede verse reflejada en Second Life, el de la vida cotidiana, real, contando con una perspectiva más humana que bien puede relacionarse con el espacio virtual que estamos analizando.

Es un juego de simulación social, un simulador de vida, sin un propósito concreto. Algunos lo vinculan además con el tamagochi (por la atención continua, el seguimiento permanente que hay que darle al juego, a su desarrollo). Consiste, en líneas generales, en crear un personaje (sim), –pudiendo elegir el género del sim, su peinado, su vestuario, su estatura, además sus características psicológicas<sup>26</sup>, sus intereses y su signo zodiacal<sup>27</sup>– y justamente òhacerlo vivirö.

El jugador no gana ni pierde, vive: realiza las actividades habituales que efectuaría una persona de carne y hueso, como alimentarse, higienizarse, descansar, estudiar, trabajar (y ascender de puesto dependiendo de sus habilidades), socializar, tener una mascota, formar una familia, tomar decisiones, pagar impuestos, construir edificios, divertirse, etc.

La idea que subyace es la de satisfacer las necesidades de nuestro sim, porque de lo contrario, esto podría traerle consecuencias, como la depresión o hasta la misma muerte –existen barras horizontales que indicarán de acuerdo al color que tengan las mismas, el grado de satisfacción de las diferentes necesidades–.

El éxito en el juego está ligado a las interacciones entre otros sims y a los bienes materiales que se posee.<sup>28</sup> El consumo está muy marcado, de este depende que muchos de los requerimientos de nuestro personaje se cumplan (por ejemplo, si el sim descansa en una cama más cara que otra, duerme mejor) y que se avance en el juego, por lo que vemos está muy relacionado con el modelo capitalista. En este òmundoö también existe la moneda propia, el Simoleón, que se puede obtener trabajando, vendiendo cuadros y novelas, etc. También el sim cuenta con un indicador de su estado de ánimo.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> *Los Sims*. Disponible en: [http://www2.meristation.com/v3/des\\_analisis.php?id=3761&idj=4181&pic=XBX](http://www2.meristation.com/v3/des_analisis.php?id=3761&idj=4181&pic=XBX). Consultada 19 de mayo de 2011

<sup>27</sup> [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-81042010000100011&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-81042010000100011&script=sci_arttext). Consultada el 20 de mayo de 2011.

<sup>28</sup> *Análisis videográfico: la diferencia sexual en los videojuegos. Los Sims*. Disponible en:

[http://www.psicologoescolar.com/VIDEOJUEGOS/mepsyd\\_analisis\\_videojuegos\\_los\\_sims.htm](http://www.psicologoescolar.com/VIDEOJUEGOS/mepsyd_analisis_videojuegos_los_sims.htm). Consultada 19 de mayo de 2011

<sup>29</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Los\\_Sims\\_%28saga%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Los_Sims_%28saga%29). Consultada 19 de mayo de 2011

## Second Life: un mundo virtual-real

Second Life es uno de varios mundos virtuales inspirados en la novela de Ciencia ficción de 1992, *Snow Crash*, de Neal Stephenson y el movimiento literario *Cyberpunk*. Es un mundo creado por sus usuarios en el que la gente puede interactuar con personas de cualquier parte del planeta, jugar, hacer negocios y, en definitiva, comunicarse. Tiene varios competidores entre ellos Entropia Universe, Active Worlds, There, Red Light Center, Multiverse y la plataforma de código libre Metaverse<sup>30</sup>.

Este mundo cuenta con ciudades, campos, playas, ríos, edificios, jardines, construcciones de todo tipo; diferentes lugares donde desplazarse, donde pasar el rato, donde socializar y realizar casi todas las actividades que efectuamos a diario fuera de la pantalla (como las antedichas).

Su principal característica es poder modificar absolutamente cualquier aspecto del mundo virtual; los movimientos de sus personajes (pueden bailar por ejemplo con una animación); el sonido; permite construir cualquier cosa en 3D. También brinda la posibilidad de creación y manipulación de scripts para poder programar cualquier aspecto del mundo, desde hacer que las puertas se abran al clickear en ellas o que un cañón pueda lanzar personas (como en el circo), crear lluvia, fuego, nieve; a un sistema de envío de mensajes a celulares *de la vida real*. Al mismo tiempo que permite editar todos estos aspectos, la propiedad intelectual de los mismos le corresponde al usuario que lo creó, por lo que legalmente puede beneficiarse económicamente con la moneda de este mundo (los linden dollars, L\$) o gestionar sus lucros a una cuenta corriente o de PayPal para adquirir euros (€) o dólares (\$).

Actualmente puede jugarse a Second Life con una cuenta gratuita. Sin embargo para poseer tierra y poder construir en ella de forma *permanente*, es necesario crear una cuenta de pago, premium, cuyo coste mensual va a variar dependiendo de la cantidad de tierra en metros cuadrados que poseamos<sup>31</sup>. De lo contrario, la cuenta gratuita permite construir en las cajas de arena, que son espacios de prueba para la construcción, pero estas desaparecen luego de un tiempo.

---

<sup>30</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life), fecha de acceso disponible: 25 de octubre de 2007

<sup>31</sup> *Second Life Argentina*. Sitios Argentina, dirección en Internet: <http://www.sitiosargentina.com.ar/second-life/>, fecha de acceso disponible: 28 de Octubre de 2007



Second Life también posee una ajetreada vida cultural, es habitual encontrar exposiciones en museos y galerías (de arte por ejemplo) y asistir a conciertos y recitales en vivo (como la cantante folk Suzanne Vega, la orquesta filarmónica de Liverpool, y bandas como U2 u otras bandas independientes que pueden promocionar su material las cuales tuvieron sus presentaciones en este entorno virtual).

Y ni que hablar de la vida política que ya comenzó a tomar forma, los candidatos a la presidencia de Francia –Nicolas Sarkozy y Ségolène Royal– lo emplearon como plataforma. Otro ejemplo de acción política pudo apreciarse en Argenton, sitio donde se abrió un cuarto oscuro virtual y se puso a disposición boletas virtuales ódentro de las instalaciones del nuevo cabildo virtual– para que todos los residentes en el ciberplaneta pudieran elegir al presidente de la Argentina en octubre de 2007.

Este mundo tan peculiar tiene su propia economía –que continua la línea de economía capitalista presente en el mundo físico– y moneda conocida como dólares Linden (L\$), empleada por los avatares para comprar y vender los artículos y servicios creados en esta plataforma.

Para obtener un trabajo es indispensable desarrollar habilidades (que se pueden lograr tras largas horas de práctica y dedicación), y en otros casos sólo se necesita aplicar los talentos naturales; ya que no hay forma de obtener capacidades artificiales. Se puede ganar plata órealó por ejemplo diseñando ropa o cualquier otro objeto como fuentes, muebles, joyas, vehículos, animales, y luego ofreciéndolo en el mercado.

Además uno puede desempeñarse como bailarín, pintor, agente de seguridad, representante de ventas; y en trabajos que demandan más habilidad como: constructor, arquitecto, anfitrión de eventos, DJ, empresario, especulador cambiario (intercambian linden dolars por dinero real), abogado, economista, entre otros.

La notoriedad de Second Life ha llegado a las compañías multinacionales que se han instalado en el mundo virtual. Empresas como Sony, Nissan, Starwood, BMG, Wells Fargo Bank, Coca Cola, Reebok, Adidas, General Motors, Dell, Intel, Microsoft. Muchas de estas grandes firmas se posicionan en Second Life como estrategia de marketing. Emplean este entorno como vitrina de sus productos y como lugar de experimentación. Las empresas pueden desde este mundo

renovar su posicionamiento, su imagen corporativa, innovar en la comunicación, potenciar la capacitación y la colaboración. El estar presentes en Second Life y accionando allí les da a su vez la posibilidad de tener un fuerte impacto mediático.

La religión no ha querido quedarse fuera, algunas organizaciones ya están sentando bases en esta plataforma virtual. Es por esto que esta segunda vida ha comenzado a poblarse de iglesias, templos, catedrales, mezquitas, sinagogas. Islam Online, por ejemplo, adquirió tierras en SL para poder realizar el ritual de Hajj; al igual que los jesuitas que han marcado de la misma forma su presencia allí.

Varias instituciones educativas como universidades de renombre están aprovechando las posibilidades que brinda Second Life. Este nuevo entorno es propicio para experimentar con nuevos procesos en la transmisión y adquisición de conocimiento. Existen actualmente más de cien islas dedicadas a propósitos educativos.

Dos universidades de España iniciaron sus actividades educativas en Second Life: la Universidad Pública de Navarra y La Universidad de Barcelona. Vassar Collage, una de las instituciones educativas más tradicionales, también esta instalándose en esta plataforma virtual, al igual que el Instituto Tecnológico de Massachusetts MIT y las universidades de Florida, Princeton, Harvard, Standford, Oxford, New York University, Rice University, University of Derby, Universidad Argentina de la Empresa (UADE) dicta clases en SL.

A partir del 2007 Second Life está siendo utilizado también como ambiente apto para el desarrollo de aprendizajes de idiomas.

Cuenta además con embajadas como la de Israel, Filipinas, Serbia, Suecia; con bancos virtuales, el Ginko Finacial es el más veterano de todos; con casinos y con lugares de juego.

Existen asimismo códigos de comportamientos similares a las leyes que observamos en la vida real ó está prohibido andar desnudo, insultar, abusar sexualmente, alterar la paz, etc. ó ya que al ser una especie de réplica de nuestro mundo se presenta la posibilidad de sufrir asaltos, agresiones, actos de violencia. Sin embargo, estas situaciones suelen ser mínimas. El spamming es otra de las acciones que son penadas en el metaverso (a raíz de esto incluso Linden Lab a baneado cuentas de usuarios, ha denegado el acceso al servicio). Aquellos que alteren la convivencia y se comporten de manera no adecuada, reciben alertas, suspensiones (de un

mínimo de dos semanas), e incluso expulsiones (uno de los casos que se registra fue la de un avatar expulsado por actos incendiarios).

El fenómeno Second Life tiene repercusión en los *mass media*, en charlas y debates que hablan sobre el tema, sobre como los internautas habitan un mundo con estas particularidades. También existen en la plataforma virtual de SL la reproducción, la recreación, de los medios tradicionales (radio y prensa), como el programa de radio de Jorge Lanata, la revista Noticias, el diario rosarino La Capital.

Sumado a estos medios de comunicación, se creó Infonet, un periódico que existe sólo en el metamundo, el cual brinda información exclusiva de los acontecimientos que allí tienen lugar.

Edward Castronova economista de la Universidad de Indiana se dedica a estudiar mundos virtuales como Second Life. Castronova afirma, "estos lugares, que se designan y venden como juegos, son algo más que mera diversión. Funcionan como una alternativa fantástica a la vida cotidiana y por consecuencia presentan un desafío enorme a la sociedad ordinaria, a los mercados, a políticas públicas, a la ley y el romance."<sup>32</sup>

Castronova sostiene: "Dentro del mundo académico aún se toma este tema como una curiosidad o como algo divertido. Pero esto no es un fenómeno pasajero. Involucra alrededor de veinte millones de personas y tiene un crecimiento exponencial"<sup>33</sup>. Castronova, además, está seguro que estos juegos tendrán una consecuencia sobre el mundo real.

## Tecnología y usos sociales

El ser humano ha ido cambiando sus prácticas sociales de acuerdo a los usos que le ha dado a los distintos medios tecnológicos, dependiendo también de las interacciones sociales que han ido surgiendo a partir de la implementación de los dispositivos tecnológicos en nuestras vidas.

Dos conceptos fundamentales se desglosan del anterior, de los que según nuestra apreciación se derivarán los subsiguientes: *usos y tecnología*.

---

<sup>32</sup> Hax, Andrés, Clarín.com; "Second Life, el mundo virtual que esta reinventando la ficción; dirección en Internet: <http://www.clarin.com/diario/2006/09/03/sociedad/s-05415.htm>, fecha de acceso disponible: 28 de Octubre de 2007.

<sup>33</sup> Ibidem.

Los usos representan fuerzas que van más allá de lo instrumental, son modos de hacer que con frecuencia contienen un papel simbólico, y se vuelven visibles a través de las prácticas. Este concepto está íntimamente vinculado con el de consumo, el cual remite a todos aquellos procesos sociales de apropiación, de bienes tanto materiales como simbólicos. Es producción de sentido. En ellos confluyen las mediaciones y las prácticas.

Los usos siempre van a estar enmarcados dentro de una cultura que los contiene y los explica. El uso de la tecnología es un fenómeno social.

La tecnología ha penetrado en todos los ámbitos de la vida, cambiando así nuestros hábitos, costumbres y todo el accionar del hombre desde su aparición, òalterando el modo en que nacemos, aprendemos, trabajamos, producimos, consumimos, luchamos o morimosö sostiene Castells<sup>34</sup>.

La tecnología permite a cada actor conformar mundos según su deseo e imaginación, para luego habitar en ellos. La idea de tecnología no remite a aparatos sino a nuevas percepciones –de tiempo y lugar– y lenguajes, también a nuevas formas de estar juntos. Su sentido se asocia con la información y la comunicación del mundo como imagen. Se transforma no sólo en organizador perceptivo, sino que además es integrante del entorno cotidiano, originadora de nuevos objetos y expresiones. Vuelve a enlazar, a relacionar, a dar orden y coherencia a los vínculos que existen entre la comunicación y la cultura. Permite hacer cosas con otro sujeto de una manera diferente a la que se venían haciendo, y realizar actividades nuevas.

La humanidad y la tecnología siempre transitan de la mano. Las técnicas han venido ejerciendo influencias muy profundas sobre nuestras formas de vida<sup>35</sup>. Todo nuestro existir aparece signado, atravesado por las tecnologías, las cuales amplificaron, prolongaron, extendieron no solo nuestro cuerpo físico, sino también la mente humana a una velocidad increíble, dando así origen a la sociedad red .

La Red es un medio que está en constante modificación, a medida que los sujetos descubren y originan nuevas herramientas, emplean la Red para esparcirlas. Por medio de esta se conforma un nuevo contexto de interacción social, y se constituyen las comunidades de usuarios, los cuales persiguen diferentes objetivos a través de la misma; a su vez le acerca a los ciudadanos un poder de tipo intelectual, social, comercial y político. Permite por lo tanto òtransformar el

---

<sup>34</sup> Castells, Manuel, *La era de la información: surgimiento de la sociedad red*, Madrid, Siglo XXI editores, Pág. 56-59.

<sup>35</sup> Mitcham, Carl. *Tres formas de ser con la tecnología*, Madrid, Revista Anthropos nº 14, 1989, Pág. 13.

mundo, nuestras sociedades e incluso a nosotros mismosö afirma Negroponte. Las Tic cambian nuestras costumbres, las del ser en sociedad.

La Red, mediante su funcionamiento, permite que las herramientas para comunicarse creadas por los ciudadanos, estén disponibles, al igual que las herramientas que les permiten hallar información sobre diferentes temáticas.

Gabriel Rodríguez<sup>36</sup> entiende por tecnología a las prácticas y posibilidades que pueden ser concebidas a través del uso de artefactos; es por esto que ambos conceptos, el de tecnología y el de usos están tan ligados uno al otro. Un artefacto es importante en la medida en que permite el surgimiento de nuevas prácticas, las cuales se pueden dar en la articulación de acciones en el lenguaje.

La tecnología cambia nuestras relaciones, viene a transformar la sociedad, la plasma. Es una òcomputa evolutivaö<sup>37</sup> a través de la cual se van a reorganizar los modos en que el ser humano percibe y construye la realidad. La percepción que el sujeto tenga acerca de la realidad que lo circunda va a estar determinada por los medios de comunicación, porque estos construyen la realidad.

Alejandro Piscitelli<sup>38</sup> define a la tecnología como òconversaciones que ocurren a nuestro alrededor, en las cuales inventamos nuevas prácticas y herramientas para conducir las organizaciones y la vida humanaö.

La tecnología se la puede considerar como lenguaje dentro de un marco de conocimiento, de experiencias, que nos permiten llevar a cabo una determinada acción. La tecnología como lenguaje metaforiza al mundo de un modo particular, cada uno de estos lenguajes produce imaginarios. Esta noción de tecnología como lenguaje la retomaremos en los capítulos posteriores.

Las nuevas tecnologías se conforman como un entorno, un òciberespacioö, donde se establecen vínculos particulares, diferentes a los que se llevan a cabo en el entorno òfísicoö. Este constituye la interface entre el hombre y el ordenador, y espacio a su vez para las construcciones mentales. El ciberespacio toma el carácter de lugar donde se puede vivir, actuar e interactuar. Es allí en

---

<sup>36</sup> Rodríguez, Gabriel. ò¿Hasta cuándo con el discurso sobre el impacto de la tecnología?ö. Santiago de Chile, en Revista ILET (Instituto latinoamericano de estudios Transnacionales), Año 1, N° 2, junio 1988.

<sup>37</sup> Comba, Silvana y Toledo, Edgardo *Comunicación digital: una reflexión sobre los usos sociales de la computadora*, Revista Temas y Debates Año 7 N° 6 y 7, Noviembre 2003.

<sup>38</sup> Piscitelli, Alejandro. *Ciberculturas*, editorial Paidós, Barcelona, pág 63.

donde se sitúa Second Life, en un espacio distinto que genera relaciones y prácticas diferentes pero que tienen su correlación con las que se desarrollan en el mundo real. Por lo anterior podemos decir que ambas dimensiones –lo real y lo imaginario– son conciliables, pueden coexistir en el mismo lugar. Estar on-line, estar en este entorno virtual, es una manera diversa de ubicarse.

## Prácticas sociales

La comunicación es a la vez que el proceso, producto de diversas prácticas sociales. Los componentes básicos de las prácticas sociales son la socialidad, la tecnicidad y la ritualidad siguiendo a Marín Barbero<sup>39</sup>.

La *socialidad* es una dimensión interpersonal y colectiva que se orienta en los afectos, el poder y la lucha. Muestra los diferentes actores sociales en su lucha por sobrevivir, relacionarse y mantener su identidad.

La *ritualidad* tiene que ver con aquello que trasciende lo espontáneo en la comunicación y le otorga a la práctica su dimensión de práctica. En algunas ocasiones se relaciona con el mecanicismo pero en otras también se vincula con la creatividad y reflexión, ya que los sucesos no siempre se desarrollan de la misma manera. La ritualidad es la que hace posible que se expresen nuevos sentidos por parte de los actores sociales.

La *tecnicidad* es la que permite desarrollar nuevas sensibilidades y lenguajes. Es parte de los sucesos y condición para que se lleven a cabo nuevas prácticas sociales ó las cuales a su vez dan origen a nuevos sentidos y a nuevos procesos de comunicación.

Las prácticas sociales son experiencias atravesadas por relaciones de comunicación, prácticas que pueden ser reconocidas como espacios de interacción entre sujetos en los que se verifican procesos de producción de sentidos –la manifestación de sentido implica a su vez una manifestación material– y recreación de significados generando relaciones en las que esos mismos sujetos se constituyen individual y colectivamente, sostiene Washington Uranga<sup>40</sup>.

<sup>39</sup> Barbero, Martín, J. *De los medios a las prácticas*, en: G. Orozco Gómez (coord.), Cuadernos de Comunicación y Prácticas Sociales, México, Proicon, Universidad Iberoamericana, No.1, 1990.

<sup>40</sup> Washington, Uranga. *Gestionar desde la comunicación, gestionar procesos comunicacionales*. Oficios Terrestres. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Universidad Nacional de La Plata. 2001. Año VII. Nº 9/10. Pág. 98.

Las prácticas sociales se conciben como parentales, económicas y políticas. La primera asegura la generación, mantenimiento y formación de la humanidad; la segunda las condiciones materiales de la vida social y la tercera las categorías sociales. Son acontecimientos reales que involucran a hombres, mujeres y relaciones materiales (mundo de los objetos). Estos tres –hombres, mujeres y condiciones materiales– forman parte de las condiciones objetivas de la vida social. Los sucesos que vinculan a esas tres categorías constituyen las prácticas sociales. Las prácticas sociales las articulan (a las categorías), establecen las reglas de juego de la vida social, definen a las sociedades y conforman la realidad.

Los que protagonizan este tipo de prácticas son los agentes sociales: hombres y mujeres. Las prácticas sociales requieren de un sistema de significación (lenguaje), el que permite la formación social de los sujetos y su entendimiento. En las prácticas se desarrollan manifestaciones simbólicas. Las prácticas sociales de comunicación son desde la comunicación prácticas de enunciación. A través de las prácticas sociales de comunicación los sujetos se vinculan. Lo relacional constituye tanto los sujetos como las prácticas. Las prácticas sociales son estilos de vida.

Manifiestan la interacción de los individuos y pueden entenderse también como enunciaciones que se originan de las experiencias de vida de los sujetos sociales.

El mundo de los objetos –se constituyen como objeto de discurso, no es posible pensarlo al margen de la producción social de sentidos– se reconoce desde la arqueología como objetos arqueológicos. Por medio de la arqueología podemos llegar a las condiciones objetivas de la vida social. Se puede acceder a las prácticas sociales que combinaron esas condiciones. Para lo cual debe establecerse una relación entre las prácticas sociales y su expresión material.

Los objetos arqueológicos admiten tres planos de expresión: *artefactos*, *arteusos* y *circundatos*.

Los primeros suponen la existencia de materia modificada artificialmente y transformada en medio instrumental de las sociedades. El artefacto existe si desempeña una función en alguna de las tres esferas de prácticas sociales.

Los *arteusos* son materia utilizada, como alimento o materia, para la consecución de artefactos (materias primas)

Los últimos incluyen elementos naturales que constituyen el objeto, estos elementos indican las condiciones medioambientales del espacio social –lugar físico en donde hombres y mujeres se vinculan por la apropiación de la materia.

Las áreas de actividad social son espacios especializados de materialidad social. Estas áreas a su vez pueden reunirse en lugares sociales. Tanto las áreas de actividad como los lugares permiten dilucidar las prácticas sociales<sup>41</sup>.

Puede definirse a las mediaciones como el lugar desde el que se puede apreciar y entender la vinculación entre producción y recepción. Estos lugares son en donde se realizan las prácticas cotidianas que dan forma a los usos sociales de la comunicación.<sup>42</sup>

La cultura –organizadora de la experiencia, de los movimientos de la vida cotidiana, del ser y del actuar– se traslada a través de las prácticas sociales, las atraviesa, y es la unión de sus interrelaciones. Contiene los significados y valores que se originan y traspasan los distintos grupos sociales, además las prácticas desde las cuales estos significados y valores se exteriorizan, en tanto que los medios de comunicación colaboran en estas elaboraciones colectivas. Es importante estudiar las prácticas desde la cultura porque esta última representa la unión entre sujeto, tiempo y espacio.

El *consumo* –proceso ritual– puede ser considerado como sistema de comunicación e integración. Su principal función es la de dar sentido. Es una práctica sociocultural. Instancia en la que se conforman significados y sentidos, por eso es una òpieza fundamentalö para poder entender los comportamientos sociales. El consumo, a través de la comunicación, favorece la constitución de identidades y comunidades.

Bourdieu le otorga una dimensión simbólica a las prácticas, las cuales se nutren de la cultura, se ven influenciadas por esta. Su perspectiva *constructivismo estructuralista* o *estructuralismo constructivista* se enfoca en la práctica social. Las prácticas que surgen en el contexto de la tecnología de la información y comunicación, construyen un tipo especial de cultura: la cultura digital. La misma se define por la virtualidad<sup>43</sup>.

---

<sup>41</sup> <http://revistas.ucm.es/ghi/11316993/articulos/CMPL9696330035A.PDF>

<sup>42</sup> Sunkel, Guillermo *La cultura desde el consumo* en <http://perio.unlp.edu.ar/teorias2/textos/m4/sunkel.pdf>

<sup>43</sup> *Hacia una Teoría Comprensiva de la Práctica Social: Notas de Reflexión acerca de la Distinción de Bourdieu*. Disponible en: <http://www.robertexto.com/archivo5/distincion.htm>



La práctica social es el hacer, permite llegar al conocimiento, el saber. El hombre como ser social participa de la vida práctica de la sociedad. La práctica transforma la sociedad.

La práctica social permanece y se reproduce cuando los sujetos que de ella participan, comparten un cierto conocimiento; además estas suelen acompañarse de interacciones comunicativas.

Las prácticas sociales, siguiendo a Burbules y Callister, van a conformar a las comunidades. Los participantes de estas, interactúan mediante las prácticas, con miras al cumplimiento de determinados objetivos. Estos autores mencionan a las prácticas de identidad como las que moldean la manera en que los sujetos viven dentro de las comunidades virtuales y se relacionan con otros a través de la Red.

### **El proceso de virtualización**

Lo que frecuentemente denominamos realidad, lo real, es una suma de acontecimientos más las percepciones que de ellos tiene los individuos, más su interpretación y valoración. La tecnología constituye hoy esa realidad social que conforma nuestro contexto.

La técnica virtualiza los cuerpos, las acciones y las cosas. La virtualización afecta a la información, a la comunicación, a la sensibilidad e incluso a las formas de estar juntos<sup>44</sup>. Según Levy, lo virtual –modo particular de ser, proceso de transformación de un modo de ser a otro– va más allá de la superficialidad de la presencia física inmediata.

La virtualización tiende a sustituir la presencia física por la participación de sujetos en una red de comunicación electrónica. Nos da la ilusión de estar ahí, en ese entorno que surge a partir del mundo que se crea dentro de la PC. Se redistribuyen las coordenadas espacio-temporales, se redefinen. Se quebrantan los tiempos y espacios tradicionales caracterizados por la presencialidad, la simultaneidad e instantaneidad. Tanto lo virtual como lo presencial son dos realidades que conviven, necesarias y complementarias. Una de las principales modalidades de la virtualización es la separación del aquí y el ahora, las categorías de tiempo y lugar van a ser modificadas y reformuladas de una manera diferente, ya que lo virtual a menudo ya no se lo puede situar con precisión. Existe una desterritorialización y una cultura nómada que va a surgir a partir de esto. Lo que origina una pluralidad de tiempos y de espacios –además de una

---

<sup>44</sup> Levy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona- Bs. As.- México, Editorial Paidós, 1998, Pág. 17.

combinación de ambos—. A través de las técnicas de comunicación y telepresencia podemos estar a la vez aquí y allá. Esta percepción consiste en traer el mundo aquí por los sistemas de telecomunicaciones, los sentidos se virtualizan y es posible percibir las sensaciones que tuvo otra persona, en otro momento y lugar.

Las herramientas son máquinas que pueden funcionar en tres niveles, por un lado extienden el alcance y transforman la naturaleza de nuestras percepciones; por otro lado modifican nuestra relación con el mundo y en particular con el espacio y el tiempo; y, además, nos ofrecen un sinnúmero de modelos socialmente compartidos, a partir de los cuales podemos aprehender fenómenos o problemas más abstractos<sup>45</sup>. La virtualidad parodia la realidad, la re-crea, la imita. Se repite la realidad con algunas diferencias, se la recontextualiza.

Hay un traslado de los sujetos del mundo real hacia los simbólicos, los cuales también pueden ser habitados como los reales, òla virtualidad inaugura la posibilidad de vivir en mundos sin límites, sin fronteras, sin condiciones físicas de la realidad, por lo menos sin muchas de ellasö<sup>46</sup>. Ambos mundos, el òrealö y el virtual, constituyen la misma realidad, forman parte de nuestra actividad cotidiana.

La realidad virtual (RV) es una de las formas de simulación, una técnica de comunicación y simulación digital. Esta nueva tecnología posibilita la creación de mundos virtuales que simulan la realidad. Permite que se lleve a cabo la entretención a partir de la creación de personajes, del desplazamiento de estos, de la simulación en mundos como Second Life –este recrea gran parte del òmundo realö pero con ciertos toques de òfantasíaö (de aspectos irreales como desplazarse volando) dentro de un plano virtual–.

Es además un sistema o interfaz informático que genera entornos en tiempo real, simulación de las cosas a través de medios electrónicos o simulaciones de la realidad, una realidad diferente, intangible, que surge dentro del ordenador pero se extiende fuera de este. Este tipo de realidad simula e intenta recrear la sensación de presencia física dentro de un espacio virtual. Por eso puede afirmarse que se trata de una realidad alternativa<sup>47</sup>. Hoy en día las interfaces de realidad virtual están cobrando cada vez más características corpóreas, ya que se añaden los movimientos del cuerpo sus actividades al universo digital, se van trasladando estos al entorno virtual. Es

---

<sup>45</sup> Ibidem Pág. 90

<sup>46</sup> Cáceres, Jesús Galindo. *Comunidad virtual y cibercultura: el caso del EZLN en México*. Estudios sobre las culturas contemporáneas, junio, año/vol. III, nº 005 Univ. De Colima; Colima, México. Pág. 20-21.

<sup>47</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad\\_virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_virtual), fecha de acceso disponible: 19 de Octubre de 2007.

por esto que se habla de un "corporización progresiva". Lo cual recrea y suma a la percepción y a la presencia, a "la ilusión de estar ahí". La presencia es uno de los principales fines de la realidad virtual.<sup>48</sup>

Uno de los ejemplos de la aplicación más remoto y conocido de la realidad virtual, –y muy real por cierto– es la simulación de vuelo. En el simulador el piloto puede exponerse a situaciones peligrosas sin que esto represente un peligro efectivo para él, demás pasajeros e incluso el avión mismo. La realidad virtual nos permite experimentar con nuestro cuerpo. El eje de la misma es darnos la sensación de "estar ahí".

La mediación –Martín Barbero la define como espacios, temporalidad y competencias culturales– que se produce al estar on-line no interfiere entre el usuario y aquello con lo cual se vincula, es el vínculo mismo, sin el cual los participantes de un suceso on-line no existen. Para describir este proceso es que se ha empleado el término "virtualización". Esta tecnología virtual complementa la "actividad real", incluso puede estimularla.

El uso de la palabra *virtual* se remonta a la edad media, y surgió a partir del término "virtud". En esa época se usaba la palabra virtual para considerar el poder divino, que poseía la virtud de ser tan real aun cuando no se lo pudiera observar en el mundo físico. Lo virtual es algo que tiene la virtud, la capacidad, para producir un efecto<sup>49</sup>.

La realidad virtual puede clasificarse en: inmersiva y no inmersiva. Los métodos inmersivos de realidad virtual generalmente se vinculan con un ambiente tridimensional creado por computadora, el cual se manipula por medio de cascos, guantes u otros dispositivos que captan la posición y rotación de distintas partes del cuerpo humano. Por el contrario, la realidad virtual no inmersiva utiliza medios como el que nos ofrece Internet en el cual podemos interactuar en tiempo real con diferentes personas en lugares y ambientes que en verdad no existen, sin la necesidad de dispositivos adicionales a la computadora<sup>50</sup>.

---

<sup>48</sup> Comba, Silvana, *Televisión y realidad virtual: la ilusión de estar ahí*, en Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación, Volumen 5, Escuela de Comunicación Social, UNR, Rosario, Año 1999/00

<sup>49</sup> <http://www.monografias.com/trabajos16/comunidades-virtuales/comunidades-virtuales.shtml>

<sup>50</sup> Activ@mente, dirección en Internet: <http://www.activamente.com.mx/vrml/>, fecha de acceso disponible: 25 de Octubre de 2007

Se genera, con la realidad virtual y otras simulaciones computarizadas, lo que Ong<sup>51</sup> denominó *oralidad secundaria*. Con el término *oralidad* el autor hace referencia a una forma comunicativa.

En un principio el tipo de oralidad que existía es lo que Ong llama *oralidad primaria*; la cual se desarrollaba en comunidades –limitadas por el espacio– que carecían de escritura e impresión. Son culturas que se transforman muy lentamente y en donde el conocimiento estaba ligado al hacer, se aprendía a través de la práctica, y se conservaba por medio de las narraciones orales. Estas características cambian con la introducción de la escritura y posteriormente la imprenta.

En contraposición con aquella, surge la *oralidad secundaria*, a partir del uso de aparatos electrónicos, y es la que se vivencia hoy en día en la cultura tecnológica. La *oralidad secundaria* es una cultura post-escrita que se funda en aspectos de la cultura escrita y además recupera algunas de las particularidades de la cultura oral. Este nuevo tipo de oralidad facilita el desarrollo de una comunidad (que se origina entorno a la Red) y permite la conservación de la información y del conocimiento en forma de textos, pero a la vez posibilita la fluidez y la superación de las barreras espacio-temporales en la transmisión de la comunicación.

A partir de lo anterior se genera la **entretención** –uno de los principales tipos de gratificación que se espera de los medios–. Es un fenómeno de recepción. Implica un placer dado ya sea por la diversión que se recoge consumiendo ese medio, la alegría, la distracción, la estimulación, etc., que se reciben de este. El juego es un terreno propicio para estas emociones y sensaciones; y a su vez constituye nuestro campo de estudio, en el que nos vamos a sumergir para comprender las prácticas sociales de los sujetos participantes<sup>52</sup>.

Al entrar en un juego de realidad virtual como es Second Life, el sujeto percibe una sensación de entretención, que surge a partir de la recepción y apropiación de un medio de comunicación como es Internet. La entretención –que se obtiene de la realidad virtual, ingresando a este mundo que plantea Second Life–, reduce la distancia que separa la realidad de la utopía. Es como cumplir nuestros sueños o acortar la brecha que existe entre estos y la realidad que nos toca vivir.

El individuo entretenido se introduce en un mundo diferente al real, experimenta una sensación placentera (ya sea de los sentidos, de las emociones del ego, del conocimiento y del

---

<sup>51</sup> Ong, Walter. *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. Fondo de la Cultura Económica, 1982.

<sup>52</sup> Bosshart, Louis y Macconi, Ilaria. Media Entertainment. Revista Communication Research Trens. Volumen 18-Nº3. (1998). Centre for the Study of Communication and Cultura. Saint Louis University. Traducción: COMBA, Silvana. Adaptación: COMBA, Silvana; MATEO, David y TOLEDO, Edgardo.

talento personal, de las emociones sociales), se relaja e ingresa en un universo de juego y fantasía. A través de esto se recrea la relación que ese sujeto tiene con el mundo físico pero en un plano diferente como es el virtual, en el cual se combinan el cuerpo y la máquina de un usuario con el cuerpo y la máquina de otro<sup>53</sup>.

Como decíamos anteriormente en el metamundo se crea la percepción de presencia, dentro de ese mundo soñado, conviviendo con otros seres que también coexisten entre ambas realidades. Para fortalecer esta percepción se trata de acoplar el cuerpo en el proceso de comunicación, tanto en el movimiento del avatar, en su forma, en su expresión (principalmente en la facial), en su acción.

La vida virtual implica para varios, una realidad emocional. Las palabras emitidas pueden lastimar a otros así como beneficiarlas en un montón de aspectos. Aunque tenga la apariencia de efímera e informal, posee el alcance y la permanencia que tiene una comunicación òcara a caraö.

## **Comunicación digital**

Se puede definir la comunicación como un proceso social continuo y abierto de producción de sentido, donde se construyen relaciones entre los actores, constituyendo así también a la sociedad misma. Es un proceso simbólico dentro del contexto cultural y de sus prácticas, donde las personas interactúan para producir significados a través de los mensajes que emiten (por medio de los cuales se intercambian los significados, productos sociales elaborados a partir de la interacción de los sujetos). Es además la transmisión de mensajes, a través de un medio, a partir de un código comprendido por las partes participantes del proceso comunicativo. Instancia que relaciona la diversidad socio-cultural.

Se define además por la acción, ya que a través de esta vamos configurando modos de comunicación. El lenguaje que empleamos es a la vez sentido y contenido de la acción. Esta perspectiva se ubica en lo relacional, dentro de contextos sociales y culturales. Se construye así una trama de sentidos que implica a todos los actores, en un proceso de construcción colectivo, lo cual origina claves de lectura comunes, modos de entender y de entenderse dentro de una

---

<sup>53</sup> Ibidem.

sociedad y una cultura determinada<sup>54</sup>. No hay niveles superiores, hay diferencias (diferencias de saberes). Según Martín Barbero<sup>55</sup> se encuentra ligada a la teoría de los discursos. Los discursos son una configuración espacio temporal de sentido.

La comunicación tiene que ver con la comunión, la unión, poner en relación, el compartir algo. Posee un contenido (aquello que decimos) y una relación (a quién se lo decimos y de qué manera). Washington Uranga<sup>56</sup> sostiene que el ámbito donde participa, donde media la comunicación, es en el de las prácticas sociales. La *mediación* es contexto y resultado de la comunicación. Es el espacio donde surge el sentido de la comunicación.

La comunicación puede estudiarse desde cuatro dimensiones: estructuración, expresión, difusión e interacción. Esta última es en la que vamos a hacer mayor hincapié en nuestra investigación. Se refiere a la comunicación interpersonal. Es así que comunicación se entiende como la interacción –acción recíproca entre dos o más agentes, cuyo resultado es la modificación de sus estados– a través de la cual los sujetos articulan sus conductas en el entorno.

Los procesos comunicacionales están constituidos por la mezcla y la heterogeneidad. El sentido se construye permanentemente, el esquema emisor-mensaje-receptor pierde valor. La comunicación se vuelve circular e inacabada, no comienza, ni termina en un lugar preestablecido. La calidad de la misma poco tiene que ver con la cantidad de información que se proporciona.

El tipo de comunicación que se pone en juego es dinámica, fluida, horizontal (sin jerarquía). Es una nueva forma de comunicación, la òcomunicación todos-todosö, en donde cada cual es potencialmente emisor y receptor. La òsociedad redö brinda el contexto propicio para que una comunicación con tales características se lleve a cabo.

Siguiendo a Sandra Masonni y Mariana Mascotti<sup>57</sup>, se puede decir que la comunicación no es sólo información. Es un espacio estratégico de intervención en las dinámicas socioculturales, un proceso de producción de sentidos donde hay múltiples modos de entender la realidad, una construcción permanente. La comunicación dejará de ser pensada como un proceso lineal de transmisión e incorporación de información.

---

<sup>54</sup> Uranga, Washington *Mirar desde la comunicación*. Una manera de analizar las prácticas sociales. Artículo disponible el 3 de mayo de 2011 en: <http://catedrab-dcv.wikispaces.com/file/view/mirar-desde-la-comunicación.pdf>

<sup>55</sup> Barbero, Martín, *De los medios a las mediaciones*, Barcelona, Editorial Editorial Gustavo Gili, 1987, Pág. 228

<sup>56</sup> Uranga, Washington *Gestionar desde la comunicación, gestionar procesos comunicacionales*. Oficios Terrestres. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Universidad Nacional de La Plata. 2001. Año VII. N° 9/10.

<sup>57</sup> Orozco Gómez, Guillermo *De las disciplinas a los saberes. Hacia una reestructuración de la comunicación desde la academia*, México, Col. Comunicación, Identidad e Integración Latinoamericana N° 4, CONEICC-FELAFACS, 1992, Pág. 121-124.

La sociedad y la cultura deben su existencia a la comunicación. La comunicación<sup>58</sup> es una red de relaciones, se refiere a los vínculos intersubjetivos, es un proceso que viene a articular lo social. A través del lenguaje surgen experiencias compartidas que ponen en juego la cultura, la cual va a generar la articulación entre hombre-máquina y mundo. La cultura se construye y se transmite en la interacción social. Desde la comunicación se modifican conductas y las maneras de apreciar la realidad.

La comunicación es el cimiento de la interacción social, y como tal, la esencia de la sociedad. Es la base y la razón por las cuales los sujetos pueden constituir la cultura, lo que permite pensarla. La cultura es un concepto relacional, que existe cuando hay más de una persona; es por esto que sin comunicación, no hay cultura.

La comunicación –telón de fondo de toda actividad humana, de toda actividad social– es primordial en la relación social, es el dispositivo que regula, que organiza estas relaciones, es decir la interacción entre los individuos. Y con ella, la existencia de tramas de relaciones sociales que conforman la sociedad.

Puede entenderse a la comunicación como un modo de interacción entre personas, grupos y colectivos sociales que forman "comunidades", que en nuestro caso particular son comunidades virtuales por el escenario en donde tienen lugar.

La *vida cotidiana* es el origen de producción de sentidos, el espacio donde se lleva a cabo la comunicación. Es el lugar de las interacciones. Escenario donde se conforman los sujetos sociales, actores de las prácticas sociales.

Muchas personas no se desenvuelven correctamente en la interacción espontánea oral, pero pueden hacer significativos aportes en una conversación en la que puedan tomarse el tiempo para reflexionar sobre qué decir. Estos individuos, pueden creer que la comunicación escrita es más genuina que la comunicación en persona, cara a cara, porque justamente en la instancia escrita es cuando verdaderamente pueden transmitir lo que piensan y sienten. Si los sujetos son más sinceros cuando ñconversanö a través de su PC que cuando dialogan compartiendo el mismo entorno físico, entonces ¿cuál de las dos situaciones es más real?

La cultura –lugar de construcción de sentidos, sistema de creencias y códigos – es mediada y se realiza mediante la comunicación. La cultura de masas conforma los pensamientos y los

---

<sup>58</sup> Comba, Silvana y Toledo, Edgardo *Comunicación digital: una reflexión sobre los usos sociales de la computadora*, Revista Temas y Debates Año 7 N° 6 y 7, Noviembre 2003.

estilos de vida de los sujetos. Se está desarrollando una transformación en nuestra "Cultura material"<sup>59</sup>, por la aparición de un nuevo paradigma tecnológico que se estructura en base a las tecnologías de información. La cultura material según Velandia<sup>60</sup> es el objeto de trabajo de la arqueología, es decir, la producción del trabajo humano; lo que se pregunta el arqueólogo no es simplemente "¿qué significa esto?" sino, cómo fue el proceso que hizo posible esta significación pues, en el proceso, en la historia, está objetivamente la "explicación" del ser de la cosa que se indaga. Los principales ejes de la transformación tecnológica condujeron precisamente a la formación de este paradigma socio-técnico.

La comunicación digital se lleva a cabo mediante un artefacto tecnológico: la computadora, con su conexión en red. La PC permite que se originen diferentes modos de relacionarnos, lo que implica otras posibilidades en las formas de conocer, de hacer y de ser, y que sujetos de distintos espacios geográficos se comuniquen entre sí –conociendo o no sus verdaderas identidades–. En síntesis media las prácticas, al convertirse en máquina para comunicar.

La comunicación electrónica es de carácter mundial, interactivo, participativo, integra todos los medios de comunicación, modifica nuestra cultura, la manera de interactuar con los demás, permite un alcance a las fuentes de información más extenso, se puede acceder a la sabiduría popular a gran velocidad. La velocidad determina el tipo de información, su valor, y quien puede enviarla o recibirla.

Uno de los aspectos interesantes a destacar, en cuanto a la comunicación que se lleva a cabo en el ciberespacio, es la combinación de la comunicación informal en tiempo real, con la comunicación de tipo formal, escrita.

En un entorno de comunicación como Second Life hay una apropiación de un cuerpo, denominado avatar, que si bien es una representación bastante semejante al propio (o no), puede expresar lo que el individuo comunica desde el lenguaje corporal físico que existe fuera de lo virtual, no solo a través de gestos, sino también mediante la selección de signos exteriores como el color de cabello, la vestimenta, la constitución física, etc. y todo un estilo particular.

---

<sup>59</sup> El autor define la tecnología como "cultura material", que considera la concepción sociológica apropiada, véase su exposición en Fischer, 1992, Pág. 1-32: "La tecnología es similar a la idea de cultura material".

<sup>60</sup> Velandia, César. Anti-Hodder (Diatriba contra las veleidades post-modernistas en la arqueología post-procesual de Ian Hodder). En Rupestre/web, <http://rupestreweb.tripod.com/hodder.html> Julio de 2002



Por otro lado, algo que se pierde en la comunicación digital, si uno no se conecta con micrófono óSecond Life brinda la posibilidad de hacerlo pero esto no impide ingresar en este mundo al usuario que no tenga este artefacto, ya que un avatar puede conversar con otro a través del sistema de chat ó, es el tono de voz de quien emite un mensaje, lo cual nos otorga un aspecto importante de aquello que se dice, pues nos ayuda a lograr una comprensión más óptima e integral de lo expresado por nuestro interlocutor. Por otro lado, a través de las expresiones que pueden realizar los avatares, en cierto modo se recupera otra de las características o dimensiones de la comunicación, que va más allá de aquello que se dice y tiene en cuenta asimismo el contexto en el cuál se realiza, aquello que no se expresa con palabras pero si con gestos, aquello que está envuelto en el proceso de comunicación y que también comunica.

Para estudiar los procesos comunicacionales que se llevan a cabo en el ciberespacio debemos conocer al otro como interlocutor, a los habitantes de Second Life, sus marcos de referencia: relaciones, concepciones, códigos, vivencias, visiones, valoraciones, estereotipos, creencias, expectativas que comparten los integrantes de esta comunidad.

## Lenguaje multimedia

Logan <sup>61</sup> plantea que en la historia de la humanidad ha habido cinco lenguajes de transmisión de conocimiento: la oralidad, la escritura, las matemáticas, las ciencias y el lenguaje digital. El concepto hace referencia también al conjunto de significados según Barthes.

El lenguaje digital al que hace alusión Logan se relaciona con el lenguaje de la informática, de la computación, es el de la multimedia, tiene un carácter semiótico incluyente óo polisemióticoó que abarca en su interior tanto el texto, como el audio, el vídeo, los gráficos y las animaciones.

El nuevo tipo de discurso que surge es el discurso virtual o electrónico, *discurso virtual* (por el espacio donde se elabora) o *electrónico* (por el medio tecnológico que lo propicia); lo mismo se refiere al concepto de escritura. Si se trata de la noción de signo en el hábitat computacional, se le designaría de manera semejante: el *signo virtual* o *electrónico*.

---

<sup>61</sup> Logan, Robert; (1995) *El quinto lenguaje. Aprendiendo en la era de la computadora*, Ed. Stoddart, 1995, Canadá.

El Hipertexto (también manifiesta sus rasgos distintivos en el espacio del libro impreso) permite al lector establecer una multiplicidad de itinerarios de acceso (o de lectura). Presenta enormes cantidades de información con todas las modalidades sígnicas. Se diferencia de la hipertextualidad que puede existir en el espacio del libro (que se da a través de la relación con otros libros) porque no se construye linealmente, tampoco a partir de los centros hacia la periferia. Se caracteriza por un cambio esencial de los papeles entre el autor (como un agente activo) y el lector (como un agente pasivo) en lo que se refiere a la producción discursiva.

En Second Life un individuo puede leer lo que escribe un avatar en el chat público, a la vez que lee una conversación en privado que está manteniendo sobre algún tema en particular (pero que no desea compartir con el resto de los residentes de SL que pueden estar transitando en ese momento) y sumado a esto ver las instrucciones (por escrito) que le proporciona el juego, todo esto según el orden de lectura que prefiera cada usuario e intercambiando y representando él mismo los roles de emisor y receptor.

Desde el punto de vista de la teoría de signo, el carácter innovador de la escritura electrónica se descubre en la heterogeneidad semiótica (lenguaje multimedia).

Es evidente que presenciamos un movimiento de la expresión lingüística hacia una expresión polisemiótica, donde lo verbal y lo visual (al igual que lo auditivo) se conjugan de manera distinta: sin la necesidad de separar y formar campos semióticos independientes ni prioritarios. Ya que en SL el sujeto puede leer lo que un avatar está leyendo, hablar con él, responderle, escuchar la música que un dj está transmitiendo en vivo, ver los movimientos de los otros personajes del juego (cuando bailan, cuando caminan por las calles de Second Life) es decir comprender la realidad que allí se desarrolla a través de un lenguaje integral y complejo, que comunica desde diferentes códigos.

Es innegable pensar en la transformación del lenguaje cotidiano, pues es evidente que se han instalado en nuestras prácticas discursivas términos que revelan hasta qué punto nos hemos apropiado de la cultura digital: Internet, correo electrónico, páginas web, módem, formatos de archivo, velocidad de conexión, servidor, webcam, escáner, foros de discusión, chats, cibercomunidades, medios virtuales, hipertextos, portales, etc.

Además del uso del inglés se ha generalizado el uso de metáforas, las cuales aportan algo de transparencia y familiaridad a este nuevo entorno: ventana, escritorio, navegador, página, menú, carpeta y papelera, entre otras; expresiones de las que casi cualquier usuario se apropió.

## Comunidades virtuales

En Internet se recrean situaciones de la vida cotidiana, una de ellas es la formación de grupos, llamados cibergrupos, congregaciones electrónicas, comunidades en línea, comunidades electrónicas, pero el término más empleado es el de *comunidades virtuales*. Las comunidades humanas están modificándose por las tecnologías de la comunicación. Desde los intercambios y vínculos que se realizan con y en Internet se transforman y surgen este tipo de comunidades tan peculiares, siempre despiertas, siempre disponibles, comunidades alternativas.

Básicamente se la puede definir como un espacio virtual, en donde un grupo de sujetos interactúan para satisfacer sus necesidades o desarrollar determinados roles, con un objetivo en común (intercambiar información, expresarse, establecer vínculos sociales, debatir). Es una nueva forma de relación social que no requiere una ubicación física específica.

Su propósito es crear, deconstruir y reconstruir la cultura –una cultura digitalizada, una cibercultura– pero desde nuevos principios y códigos, en otro escenario diferente: el ciberespacio. Son lugares para el intercambio de emociones y pensamientos (además de datos). Se refiere a un grupo de personas interconectadas que interactúan<sup>62</sup>. Burbules y Callister mencionan a la escritura, la publicación, las interacciones virtuales e incluso el idioma inglés como condicionantes del ser parte de una comunidad.

En muchas de sus formas resultan del desarrollo del chat, como un derivado de este, ya que el mismo permite establecer relaciones sociales mediante la red.

Los foros constituyen foros de debate o grupos de discusión (í ), y que se corresponden en nuestra tradición cultural con la función de las tertulias y los clubs de discusión, y hasta de las peñas y las pandillas (la denominación inglesa chat [charla] se corresponde bien con la acepción española), afirma Román Gubern<sup>63</sup>.

<sup>62</sup> Parodias de la virtualidad y las Redes del Aprendizaje en [www.quadernsdigitals.net/datos\\_web/hemeroteca/r\\_1/nr\\_595/a\\_8157/8157.html](http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_595/a_8157/8157.html)

<sup>63</sup> Gubern, Román *El Eros Electrónico*, Ed. Taurus, (2000), Madrid, España, pág. 138.

Las palabras que se emiten en la pantalla tienen el alcance y la permanencia que posee la comunicación más convencional, pueden alentarnos, consolarnos, informarnos, lastimarnos.

Anteriormente la noción de comunidad (nación, familia, religión, etc.) nos remitía a la idea de proximidad, homogeneidad y familiaridad. Las comunidades tradicionales se nutrían de esas características. A pesar de que unas ciertas particulares comunes son compartidas por los miembros de las nuevas comunidades, las que le dan a estas la identificación por parte de sus miembros logrando así una cierta cohesión; la cercanía y familiaridad no suelen estar presentes en estas comunidades que surgen a partir de la Red (si bien los lazos que se establecen entre los usuarios nos podría dar idea de un dejo de familiaridad, por el trato que llegan a establecer entre ellos). La comunidad virtual gracias a las TIC –fundamentalmente a Internet–, se independizó de los límites impuestos por la geografía. La Red sirve tanto para conectar a individuos a las comunidades locales como para liberarse de estas.

El término comunidad virtual puede emplearse para describir al conjunto de relaciones alternativas que se originan a partir de Internet como motor de las mismas, las cuales surgen en un plano diferente al tangible. Es el lugar en donde se simula una vida común. En este tipo de comunidades –forma social, espacio de colaboración unido a la cibercultura – no hay un centro, es horizontal, no hay estructuras jerárquicas, por lo tanto equilibran desigualdades. Se da en ella una producción simbólica de mundos compartidos. Constituyen otra forma de cambio (pueden revolucionar el mundo social, tienen efectos reales, así como las tradicionales óen comportamientos y percepcionesó y tangibles sobre este) y organización. Elegir una comunidad significa escoger quién es uno.

Los integrantes de una comunidad virtual sienten una cierta lealtad hacia esta: realizan una actividad en forma conjunta, tienen sentimientos y objetivos afines. Además de compartir información, estos sujetos hacen surgir nuevas actitudes y poseen creencias similares.

Una comunidad virtual es una forma particular de òsociedadö en donde las relaciones, los vínculos y las interacciones entre sus miembros se llevan a cabo dentro de un espacio diferente al físico, se deja òatrás el cuerpoö –esto no quita que los miembros de una comunidad virtual puedan establecer también un contacto cara a cara–. Va más allá de una cultura en particular, por eso se dice que es transcultural por los tipos de lazos que se establecen entre sus miembros.

También Rheingold la identifica a esta como una contracultura. Tanto la comunidad como sus productos simbólicos forman parte de la realidad social.

La comunicación de la comunidad virtual está mediada por la computadora. A través de la Red, las comunidades virtuales, unen personas de distintas partes del mundo en discusiones públicas. «Las comunidades virtuales son agregados sociales que surgen de la Red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético» sostiene Rheingold<sup>64</sup>. Constituyen un instrumento tanto de socialización —es una nueva manera de conocer personas— como de esparcimiento. Con estas interacciones humanas (y en su interior) surgen formaciones ciberculturales. La manera de conocer a otros sujetos es diferente a la comunidad tradicional, en esta uno se encuentra y luego puede llegar a conocerlo; en contraposición, en la comunidad virtual, uno puede conocer a la persona y después decidir encontrarse.

Involucra a un conjunto de individuos que comparten objetos en común, tanto simbólicos (ideas, identidades, cualidades, etc.) como físicos (propiedades, por ejemplo); cuyas relaciones se prolongan en el tiempo y respetan ciertas reglas, códigos de conducta, todo lo anterior mediatizado por la PC. En la mayoría de las comunidades la conversación se desarrolla en un tono informal, cercano.

Existen tres lugares primordiales para el ser humano: donde vive, donde trabaja y donde se reúne para disfrutar. Este último es donde las comunidades pueden surgir, denominado también «Tercer lugar». En los mismos predomina la igualdad social; es además el espacio público e informal, donde la conversación es la actividad principal, mediante la cual se desarrolla y se aprecia la personalidad y la individualidad humana. Rheingold a lo anterior agrega «el carácter de un tercer lugar está marcado por un talante lúdico»<sup>65</sup>.

Se genera a partir de las comunidades virtuales una nueva cultura y una nueva clase de lugar del cual el sujeto se apropia (no de transitoriedad), que no sólo cambian las percepciones del ser humano que interactúa dentro de ellas, sino también los pensamientos y las personalidades.

---

<sup>64</sup> Rheingold, Howard; (1994) *La comunidad virtual: Una sociedad sin fronteras*, Ed. Gedisa, (1996), Barcelona, España, Pág. 20

<sup>65</sup> *Ibidem*, Pág. 44.

El lugar es según Marc Augé<sup>66</sup> un espacio en el cual se puede ver la identidad de los que lo ocupan, los vínculos que establecen y la historia que tienen en común. Es además un territorio retórico y un espacio de reconocimiento compartido (puntos de referencia social, espacial y temporal). La percepción de estar dentro de un lugar se despliega a partir de un sentimiento de familiaridad y reconocimiento. También los usos determinan un lugar, cuando el sujeto se apropia de alguna manera y no es un mero *õpasarö*, habita en él por algún tiempo considerable. Un espacio se transforma en lugar a partir de la apropiación del mismo, de relacionarse con este y en este con otras personas; cuando los sujetos adaptan sus actividades al mismo y además se lo adecua según las necesidades de los residentes. Incluso el lugar puede ser condicionante para la constitución y mantenimiento de comunidades, sostienen Burbules y Callister.

Los bienes colectivos de un grupo ligan a los individuos aislados en una comunidad. Los tres tipos de bienes colectivos son: capital social de la Red, el capital de conocimiento – la comunidad virtual involucra una diversidad intelectual disponible, sin barreras temporales ni espaciales, es como una *õenciclopedia vivienteö* – y la comunión.

Uno de los pilares fundamentales donde se asienta y sostiene es la comunicación. Sin embargo ambos términos *öel de comunidad y el de comunicaciónö* no deben tomarse como semejantes, ya que un individuo puede comunicarse con otro sin formar por eso una comunidad.

A partir del uso de la computadora han surgido comunidades virtuales, relaciones sociales cada vez más extendidas en la postmodernidad. Este tipo de comunidades *ócolectivos culturalesó* se forman y funcionan dentro del ciberespacio, espacio que existe dentro de las redes y sistemas de las tecnologías de comunicación. En las comunidades virtuales las personas hacen casi todo lo que realizan en la vida real pero sin los cuerpos físicos.

Estas comunidades son nuevas formas de interacción humana, de colectivos culturales, espacios de acercamientos, que liberan al individuo de las limitaciones sociales de la identidad, de la imposibilidad física y de las restricciones del espacio geográfico. Lo determinante en estas comunidades es la acción colectiva en el ciberespacio. Tienen además una dimensión simbólica que une a los integrantes de la misma, los cuales experimentan sensaciones de pertenencia.

En las comunidades virtuales, muchas veces, personas de carne y hueso hablan sobre ellas y sus problemas de la vida en el *õmundo tangibleö*.

---

<sup>66</sup> Augé, Marc *Los no-lugares*. Disponible en: <http://terrenoparasilencios.blogspot.com/2009/03/marc-auge-los-no-lugares.html>. Consultada el 23 de septiembre de 2010.

En un principio estas comunidades quedaban limitadas a la pertenencia exclusiva a las mismas por parte de científicos y expertos en informática, pero hoy en día están constituidas por todo aquel que acceda a la Red y establezca algún tipo de vínculos ó más o menos duraderosó con otros cibernautas. Por esto puede sostenerse que en la actualidad equilibran las desigualdades provenientes de estructuras jerárquicas y promueven un cierto sentimiento de ñfraternidad interconectadaö entre los internautas que participan activamente de la misma. Es una comunidad en donde la multiplicidad y la diferencia proliferan. Los sujetos que constituyen una comunidad buscan en ella satisfacer ciertas necesidades o deseos; o desempeñar ciertos roles. También intercambiar información, brindar o recibir apoyo sobre ciertas cuestiones, conversar, socializar, debatir, entre otros.

Puede decirse asimismo que se trata de grupos de intereses que, mediante la circulación fluida propiciada por la Red, intercambian productos simbólicos con otros grupos que comparten intereses semejantes, sin límites espaciales o temporales. Tanto las comunidades como los productos que estas generan no se hallan en un mundo diferente, sino que se sitúan dentro de la realidad social. Al ser de muchos a muchos –una de sus particularidades–, las comunidades virtuales, posibilitan acelerar y democratizar el acceso al conocimiento.

Hay diferentes tipos de comunidades virtuales: grupos de correo electrónico, foros de discusión, chat, redes sociales, dimensión del usuario múltiple<sup>67</sup>. Este último define al tipo de comunidad que se genera en Second Life, ya que este sistema brinda la posibilidad de que los internautas se conviertan en el personaje que deseen y visiten mundos imaginarios en los que pueden participar –junto con otros internautas– de juegos y otras actividades. Además de ser considerada también como una red social.

Es un lugar donde existe un trabajo de participación. Una de sus primeras aplicaciones fue la posibilidad de pensar conjuntamente sobre diferentes temáticas durante un tiempo considerable, individuos provenientes de diversas culturas.

Las comunidades virtuales permiten que una gran mente piense sobre una cuestión determinada, lo que aporta además la experticidad colectiva y a su vez la resolución de problemas en forma conjunta. Hace resurgir el poder de la cooperación. Se trata de volver a recuperar el sentido de comunidad que paradójicamente hicieron perder las tecnologías.

---

<sup>67</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad\\_virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad_virtual)

Burbules y Callister consideran que desde las interacciones con y en la red, surgen o evolucionan comunidades. En este caso virtuales, que incluyen la participación con diversos objetivos: exploraciones de los sujetos con algún fin particular, entretenimiento en momentos de ocio, etc. Se forman en el ciberespacio y funcionan allí principalmente.

### **Interacción en Second Life**

Una de las dimensiones para poder pensar el concepto de comunicación es analizar la interacción, la cual hace referencia a la comunicación entre sujetos. Es uno de los aspectos más importantes para comprender los fenómenos comunicativos, ya que se necesita un otro a quien dirigir el mensaje. Los sujetos se vinculan entre sí a través de interacciones –procesos sociales–. Estas se fundan en una relación de comunicación. Sea cual sea el plano en el que se lleve a cabo, presencial o virtual, se necesita que ambas partes tengan algo en común, que compartan algo, para que se pueda establecer la interacción. El lugar en donde las interacciones se llevan a cabo es en la vida cotidiana.

Los vínculos que se establecen en la Red a través de Second Life son instantáneos, rápidos, intensos. Este tipo de uso implica una praxis relacional, que supone socialización y conocimiento. Son también descorporizados, fragmentados y anónimos. Se transforman las variables espaciales de las relaciones, traspasando lo local y trasladándose hacia lo global.

Las relaciones sociales se llevan a cabo en un nuevo escenario, pero además los vínculos sociales que surgen a partir de esto son de nuevos tipos. La vida social también pasa por los mundos virtuales<sup>68</sup> –ya no depende sólo del mundo físico, no es este el único referente de sentido–, tejiendo una ciberrealidad.

La socialización se da alrededor de la pantalla, se interactúa a través y mediante esta. No debe confundirse que por estar mediatizada por una pantalla, es menos intensa o no incluye afectos. Aquí la variable relacional se hace presente, podríamos decir que es la justificación del juego, lo que le da sentido. Cobra importancia lo social, la vinculación entre iguales y por qué no, entre

---

<sup>68</sup> Cáceres, Jesús Galindo. *Comunidad virtual y cibercultura: el caso del EZLN en México*. Estudios sobre las culturas contemporáneas, junio, año/vol. III, n° 005 Univ. De Colima; Colima, México.



diferentes. Este tipo de interactividad que surge en Second Life ó como en otras ñuevas tecnologíasóó facilita la comunicación e intercambio superando obstáculos de lugar y tiempo. Por lo que podemos sostener que el medio posee un papel socializador.

La interacción puede ser entendida como la acción recíproca entre dos o más sujetos sociales, acción que los modifica de una u otra manera. Es la materia prima de la comunicación. Es en la interacción comunicativa entre las personas donde, preferentemente, se manifiesta la cultura. La cultura –dimensión simbólica de la estructura social– que se origina de esta interacción es una *cibercultura*. La cibercultura constituye una nueva forma de orden social, de sociedad, de relación e interacción, de concepción de la vida. La cultura está modificándose ñpor la presencia de nuevos objetos simbólicos tales como la comunidad virtual, el hipertexto o la telepresencia. Hay una nueva forma de percepción y pensamiento, una nueva mentalidad que vincula en formas inéditas al tiempo y al espacio, a los individuos, a los grupos y colectividades. La nueva cultura implica no sólo nuevos objetos simbólicos, también nuevos sujetos, una nueva forma de unir a sujetos y objetos en un espacio cognitivo sorprendente y deslumbranteó<sup>69</sup>.

La interacción obra sobre las interfaces óelemento de conexión que facilita el intercambio de datosó. Las interfaces digitales son ñsimultáneamente lugar, prótesis y comunicaciónñ. Este tipo de interfaz (digital) es a su vez una interfaz gráfica que se va construyendo al interactuar los usuarios con sus ordenadores en un lenguaje natural de la intuición, asociación, curiosidad y experimentación<sup>70</sup> óen contraposición al lenguaje lógico que se requería anteriormente para interactuar con la PC– en un contexto común –que comparten en este caso particular los habitantes de Second Life–. El concepto de interfaz gráfica también se relaciona a la idea de manipulación de objetos computacionales: iconos, imágenes de síntesis<sup>71</sup>, mouse, teclado, monitor, cámara web, micrófono, entre otros; así como los programas, son tipos de interfaz entre el usuario y la PC. Estos propician la interacción, pues son el contexto, el espacio, para que la interacción se lleve a cabo. Otro ejemplo de interface fuera del entorno informático es el picaporte de una puerta, ya que el mismo me permite interactuar para poder pasar de una habitación a otra.

---

<sup>69</sup> Ibidem. Pág 20.

<sup>70</sup> Comba, Silvana y Toledo, Edgardo. *La seducción de las superficies: la interfaz gráfica y sus recursos*, en Tesis de Maestría ñDel cálculo a la comunicación: usos sociales y modos de conocerñ, Universidad Diego Portales, Santiago de Chile, 2001.

<sup>71</sup> Son las imágenes digitales que se crean combinando ceros y unos.

Anteriormente, –previamente al surgimiento de la interface gráfica–, la PC era utilizada para funciones vinculadas al cálculo, y al almacenamiento de datos, por usuarios expertos y para actividades como el comercio y la industria, pero posteriormente pasa a ser empleada en el hogar, para el desempeño de tareas para las cuales se utilizaba la máquina de escribir, el fax, entre otros.

En la actualidad la conexión a través de Internet abre nuevas posibilidades de comunicación e interacción. En el diálogo y en el intercambio se reconstruye también la identidad. La cual está constituida por dimensiones múltiples. Sumado a esto cambia según quién sea nuestro interlocutor. Vive del reconocimiento de los demás. Expresa y otorga sentido a la vida.

La base de Second Life es la interacción entre los avatares y mediante estos, es el eje del juego. Un avatar, como decíamos anteriormente, tiene apariencia humanoide, en 3D, es una especie de perfil como el de las redes sociales pero incorporado (toma la figura de un cuerpo con diferentes características físicas). Es aquello que nos representa en el mundo virtual, lo que somos (en otra parte, no por eso menos real), lo que mostramos de nosotros, lo que a su vez vemos de nosotros y de los demás. Eso que es vivido como real, tan real como lo tangible. Es decir, el sujeto traslada su corporeidad encarnándose en una forma gráfica y digital, experimentando la sensación de estar ahí. Los avatares cobran vida en las palabras, los gestos, las acciones que realizan sus dueños, formando parte de la realidad, siguiendo su lógica, representando a ese alguien (parecido o no) que está detrás de la pantalla. Los usuarios los modelan, los maniobran. Por medio de este cuerpo digital interactúan a través de la computadora –mediante la cual acceden al mundo virtual– con los demás habitantes del metamundo. La interacción tiene que ver con la participación de los sujetos en el ciberespacio.

La *simulación* es un recurso que se encuentra en el fundamento de la interfaz gráfica. El lenguaje crea un modelo de realidad de la que pretende hablar, es por eso que se distancia de la realidad y la simula. Los iconos que se visualizan en la pantalla de nuestro ordenador simulan ser objetos cotidianos de nuestra realidad, como un cesto de residuos, carpetas que organizan la información por temáticas, etc., se parecen a los verdaderos objetos. Los objetos de simulación intentan recrear en un mundo virtual las experiencias que el usuario tiene en ese mundo real<sup>72</sup>.

---

<sup>72</sup> Comba, Silvana y Toledo, Edgardo. *La seducción de las superficies: la interfaz gráfica y sus recursos*, en Tesis de Maestría *Del cálculo a la comunicación: usos sociales y modos de conocer*, Universidad Diego Portales, Santiago de Chile, 2001.

En SL son innumerables las simulaciones: se simulan países, monumentos representativos, playas, locales de venta, restaurantes, plazas, vestimentas, peinados, comportamientos (una danza por ejemplo).

El texto continúa siendo el medio primordial de la interacción on-line, ya sea mensajes enviados a una sola persona o los que se mandan a un conjunto de ellas. Otro de los condicionantes y en cierto punto limitante de la relación entre sus miembros suele ser la lengua inglesa.

Hay varias maneras de ser "criaturas on-line". Los usuarios emplean un gran abanico de estrategias para autorepresentarse: ya sea ñrealesö (como su verdadero nombre, su firma, entre otras, para mostrarse a los demás); otras imaginarias, como en el caso de Second Life (a través de nombres creados para cobrar una identidad en el mundo virtual, mediante avatares, etc.). Es erróneo establecer una división categórica entre lo real y lo simulado, ya que en las interacciones ñfísicasö (cara a cara) hay algo del orden de la interpretación y de la fantasía; incluso una persona por más que haya creado un ñdisfrazö, máscara o personaje para que lo supla, sigue estando representada. En el entorno digital uno puede optar por mostrar aspectos de la personalidad o no hacerlo, o dejarse ver de formas particulares.

Cada persona representa un rol<sup>73</sup>. En esa representación, cuando un individuo se pone en la presencia de otro, generalmente estos tratan de adquirir información recíproca, lo cual genera conocimiento. Esto define la situación y permite saber por anticipado lo que espera un sujeto de otro. De esta manera se sabrá cómo actuar para lograr la respuesta esperada. Esta información puede obtenerse también de indicios de la conducta y aspecto e incluso se puede llegar a aplicar estereotipos (ya que uno supone que individuos con ciertas características tiende a actuar de determinada manera).

Cuando un sujeto se expresa, entran en juego una actividad significativa de dos clases: la que da (tiene que ver con los símbolos verbales que emplea, es la comunicación tradicional) y la que emana (acciones propias del actor transmitidas por fuera de esa información que comunica, expresión no verbal, contextual, probablemente involuntaria).

Si un actor social representa en diferentes momentos el mismo papel para la misma audiencia presumiblemente se llevará a cabo una relación social.

---

<sup>73</sup> Goffman, Ervin. *La Presentación de la persona en la vida cotidiana*.

Disponible en: <http://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2011/05/goffman-erving-la-presentacion-de-la-persona-en-la-vida-cotidiana2.pdf>

La actuación tiene lugar cuando la actividad de un participante influye en un momento determinado sobre otro u otros.

Cada persona muestra diferentes fases de sí a los distintos sujetos que lo rodean, dependiendo del contexto en el que se encuentre y de la relación que establezca con ellos. Lo que se vincula con los roles que se desempeñan en los diferentes entornos.

El fin del actuante es representar una situación, la que considera como realidad.

Pensamos que lo que se vive en Second Life es intervención del actor social en ambas regiones, la anterior, allí donde desarrolla su actuación, representando el papel que elige desarrollar y por otro lado es también una conjunción con la región posterior, allí donde el actor se relaja y descansa de la actuación que lleva a cabo en su vida física podríamos decir. Interpreta su papel con total libertad, este mundo virtual es a su vez escenario de representación y trasfondo escénico. Por otro lado puede jugar a ser otro, a representar esa otra faceta de sí mismo que por algún motivo elige no representar entre sus pares cara a cara.

Los momentos en los que el actor se relaja, pueden implicar una expresión mayor que la representación propiamente dicha.

Al habitar en los mundos virtuales las identidades de las personas se transforman con el uso de la tecnología. Las actividades que uno realiza en la cotidianeidad, los gustos, las formas de emplear el tiempo, las relaciones sociales que se establecen, las experiencias que se viven, todo esto cambia en ese instante en el que uno tiene vivencias on-line, y es ahí cuando se da la unión entre lo "on-line" y "off-line".

### **Capítulo III: Estrategia metodológica**

El enfoque que atraviesa este estudio es el *interpretativo*, porque se propone comprender las formas en que se articulan los navegantes virtuales en la sociedad de la información, a través de las estructuras significativas puestas en marcha por medio del lenguaje (que circula por la Red), para poder captar también el sentido de la acción social. El análisis que se hace es de tipo inductivo (de lo particular a lo general).

El objeto de estudio es la relación que un sujeto puede establecer con otros en la sociedad de la información —específicamente en Second Life—, a partir de la apropiación de las tic's y las prácticas sociales que surgen en ese entorno. Este objeto se construyó por la vinculación de ciertos conceptos que dejan traslucir el fenómeno estudiado desde dos perspectivas de abordaje interrelacionadas (semiológica lingüística y socioantropológica). El discurso digital, vehiculado a través de Internet en un entorno como Second Life, como medio de significación que otorga sentido a las prácticas sociales —acciones sociales colectivas— que se generaron en SL a través de la interacción entre sujetos.

Las diferentes **técnicas** nos permiten recolectar, organizar la información, examinar relaciones o conjunto de relaciones que definen un proceso. Las que se utilizarán serán principalmente la *exploración bibliográfica*, *método etnográfico* en el universo virtual a través de una *observación participante* y *observación no participante*. Además realizaremos un *análisis conversacional*, *entrevista semiestructurada: presencial, administrada vía e-mail y realizada en el juego*. Nos parece fundamental ser parte del mundo virtual de Second Life (para tal objetivo creamos una cuenta), para de este modo, compartir el mismo código con los demás usuarios y llegar a una comprensión más óptima de los actores que participan particularmente en el metamundo.

Exploración bibliográfica: búsqueda y recuperación de información.

Método etnográfico digital: permite la aprehensión de los significados culturales del grupo social que se analiza. Es un enfoque proveniente de la antropología. Al realizarse en un escenario digital adquiere la denominación de netnografía. La metodología para realizar netnografía es similar al procedimiento que se efectúa cuando se desarrolla la etnografía, es decir, mantiene sus rasgos metodológicos. Combina la observación y la participación cultural.

Los pasos que deben seguirse en la etnografía digital son:

- 1) Relacionarse con los miembros de la comunidad.
- 2) Estudiar los códigos lingüísticos y éticos de la comunidad que se quiere estudiar (su lenguaje, símbolos, normas).
- 3) Identificar a los diferentes miembros de la comunidad: los tipos y estatus de membresía (su nivel de integración) de aquellos que suelen realizar actividades dentro de la misma.

En un espacio de interacción en línea se establecen construcciones de sentido variadas, al igual que en una interacción ócara a caraö.

Este tipo de etnografía investiga las interacciones para conocer la trama constitutiva de la sociedad digital. El objetivo de la netnografía es estudiar Internet, también las prácticas en línea y sus significaciones para la gente. Internet es además de un medio de comunicación, un artefacto cotidiano y lugar de encuentro que posibilita la constitución de comunidades y el surgimiento de una nueva forma de sociabilidad<sup>74</sup>.

Observación participante: observación que se extrae de la participación en la vida cotidiana de la comunidad, se centra la mirada en las actividades e interacciones socioculturales de la gente, comprendiendo las razones y el significado de costumbres y prácticas tal como los mismos individuos las entienden y viven.

Observación no participante: que se llevará a cabo desde una posición de no intervención en el lugar de la acción.

Análisis conversacional: se reconoce la conversación como forma social del lenguaje, de ñhacer cosas con las palabrasö conjuntamente con otras personas.

Entrevista semi-estructurada: consiste en una guía de preguntas que se efectuarán a partir del encuentro cara a cara, vía mail y en el escenario digital. Para poder lograr la comprensión de las vivencias digitales a partir de lo que el sujeto emite en su discurso. Obteniendo a partir de esta datos descriptivos<sup>75</sup>.

---

<sup>74</sup> *Metodología y Etnografía Digital (conectiva)*. Disponible en: <http://infovis.lacoctelera.net/post/2010/04/17/metodologias-y-etnografia-digital-conectiva>.

<sup>75</sup> Ver Pautas de observación y entrevista en **Anexo I**

## **Capítulo IV: Resultados de la investigación**

### **Introducción a las experiencias digitales**

Siguiendo a Scolari<sup>76</sup> podría decirse que la metáfora que prima en Second Life es la *metáfora espacial* (o tridimensional), la cual se refiere a la interacción con otros sujetos u objetos dentro de un espacio virtual. La metáfora espacial describe las interfaces, cuenta nuestras experiencias con las máquinas digitales.

Scolari sostiene que en una narración digital existen tres gramáticas: la del texto, la de la página y la de la interacción. Esta última es la que alcanza un mayor significado e importancia para el usuario.

La suposición de que las interacciones "cara a cara" son más sinceras o verdaderas que las que se producen en el entorno virtual, son refutadas por los miembros de una comunidad como Second Life. Todas las interacciones son mediadas en mayor o menor medida. Las comunidades tanto *on* como *off line* tienen cada una tanto de real como de virtual, no se puede hacer la distinción, en las dos ambos aspectos se entremezclan y es imposible trazar nítidamente sus límites. Se puede afirmar que este mundo es una mezcla de *ófantasía* y realidad, en donde prima una conversación real. Hay una constante intersección, un encuentro entre lo físico y lo virtual.

Muchos internautas consideran a los ambientes del ciberespacio como vitales, atrayentes y de gran relevancia, incluso para varios, más aún que otros lugares por los que circulan en el mundo tangible, esto queda demostrado con las largas horas invertidas en ellos.

Las comunidades se encuentran fuertemente sujetas a espacios de interés y a cuestiones que les competen como miembros, puntos primordiales que influyen y determinan la individualidad y bienestar de sus integrantes.

El movimiento y la localización permanecen aún cuando nos situemos en entornos virtuales.

En el momento en que un cibernauta desde cualquier ubicación espacial, puede establecer una comunicación instantánea que incorpora voz e imagen, la noción de acción, percepción y

---

<sup>76</sup> Scolari, Carlos. *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, editorial Gedisa, 2004.

comunicación se modifican y se construyen desde un nuevo lugar. Estas tres –acción, percepción y comunicación– aparecen mediadas por la tecnología en el ciberespacio, si reflexionamos al respecto, podremos caer en la cuenta que éstas son siempre mediadas por ciertos procedimientos, tamices de interpretación y convenciones sociales.

En Second Life se puede interactuar desde el chat integrado en el software, mediante conversaciones orales o mediante reuniones off-line que se originan con el uso de SL. A partir de la relación que algunos sujetos establecen en Second Life, la interacción continua en encuentros que se llevan a cabo cara a cara, sin mediación de la PC.

Esta plataforma social permite dialogar (ya sea con una persona o grupo) conocer, opinar, gesticular para acompañar y darle más énfasis a las palabras orales, expresar ideas y sentimientos (también a los gritos si así se desea).

No sólo es posible interactuar con otros habitantes a través de los avatares; además es factible crear contenido, edificios, espacios de convivencia, grupos de interés/amistad, eventos (como exposiciones de arte; recitales en vivo, gracias a equipos multimedia ubicados en los hogares de los artistas), productos y servicios.

La realidad virtual que se constituye en Second Life es de tipo social, en donde muchos individuos, de cualquier parte del mundo participan con sus avies; varios de los cuales permanecen más tiempo socializando que jugando. Esto sugiere que el objetivo para varios está en ser un punto de encuentro y un momento de interacción.

## **Implicancias de Second Life para sus habitantes**

### Características generales del usuario

De las observaciones y entrevistas efectuadas se puede decir que en cuanto al género de las personas que se conectan, sus edades, nacionalidades, su dedicación (hay docentes, médicos, empleados, estudiantes, microemprendedores, jubilados incluso, etc.), no aparece un patrón que prevalezca, ya que son variadas las características de los usuarios que habitan en Second Life. Algunos sujetos son muy abiertos y expresivos; otros en cambio son de pocas palabras.



Con respecto al género, el residente de SL suele representarse en este mundo virtual, como es en la vida tangible, así lo manifestaron todos los entrevistados. Aunque uno de ellos reveló que encontró casos en que mujeres se hicieron pasar por hombres y viceversa. Por lo general crearon un sólo avatar para vivir en esta segunda vida.

Muchos sostienen que se muestran a sí mismos como realmente son. Sin embargo también reconocen que hay personas que dejan ver en este entorno las facetas que suelen esconder en sus relaciones físicas, por tratarse de características que la sociedad reconoce como negativas del ser humano como el ego, la envidia.

Pocos revelan su identidad del mundo tangible, y transmiten sólo algunos aspectos de su vida física. De todas maneras esto tiende a modificarse cuando las personas adquieren confianza.

Algunos entraron, se quedaron habitando en este mundo, y llevan años viviendo una vida digital. Otros lo abandonaron al tiempo de conocer este entorno, en apenas un par de semanas.

Por lo general ingresan a SL por curiosidad para ver de qué se trata, cómo es, qué se puede hacer para experimentar; cuando sus ocupaciones de la vida física se lo permiten, luego de cumplir con sus obligaciones allí. También cuando tienen pocas posibilidades de conocer gente en otros ámbitos de la vida tangible por tener que permanecer mucho tiempo en sus trabajos o en sus hogares (por discapacidad motriz, por ejemplo). Sumado a esto porque se sienten solos y este universo les otorga un cierto acompañamiento al poder interactuar con otra persona. Y porque les significa además un lugar donde canalizar frustraciones o problemas del mundo tangible, un espacio donde sentirse contenidos y cómodos de alguna manera.

Los usuarios suelen conectarse e interactuar con los otros avatares a la noche. Frecuentemente permanecen un promedio de dos a cuatro horas por día en el mundo digital, pero no lo hacen diariamente.

Aunque el nivel de conexión y permanencia es importante al principio (llegando a alcanzar las diez horas por día), cuando todo es furor y quieren conocer su funcionamiento; posteriormente tiende a disminuir el tiempo en el metaverso (de dos a cuatro horas).

Con respecto a esto una habitante de SL afirmó: «Después llega la parte que no es novedad, pero quizás tenés alguna cosa ahí adentro que vos decís bueno, me quedo por fulanito, pero mi amigaí uy, los extrañuí ya después dijiste, ¿qué hago acá?» pero si no tenés nada que no sea como yo, la radio, o tenés una pareja, te terminás yendo, ya está, cumplió su ciclo.

## Relaciones sociales

Uno de los rituales predominantes que tiene lugar en este espacio es el de la simulación, la cual cumple un papel muy importante en la sociabilidad. Sociabilidad que además involucra, como ya mencionábamos, el anonimato y la descorporeización (si bien el avatar es el cuerpo digital).

Otro ritual que se desarrolla en este entorno digital es el de consumo, el cual es un consumo socializante. La mayoría de los habitantes de Second Life manifiestan que consideran a este mundo como un lugar para establecer relaciones sociales (muchos lo piensan como una especie de evolución de los anteriores sistemas de chat), un sitio en el que se puede conocer gente, donde uno puede expresarse libremente (resguardándose tras su avatar); en SL es más simple desenvolverse a la hora de contar cosas personales, admitió uno de los avatares.

No tienen una preferencia por conectarse en vez de tener un encuentro en persona, sólo que SL brinda la posibilidad de socializar desde la comodidad del hogar o lugar de trabajo.

Uno de los habitantes de este mundo paralelo afirmó: «La diferencia en el diálogo es que uno en ese mundo virtual es más cara, uno puede decir: ¡Qué buena que estás! o ¡haceme un streptose nena y cosas que no son sencillas decirles cara a cara. El factor de no tener a la otra persona mirándola a los ojos es importante para aquellos que son tímidos. Uno puede cancherearla más fácil por acá». Además otro residente agregó: «Los tímidos dejan de serlo y terminan haciendo o diciendo cosas que tal vez en la vida real no harían».

Asimismo un entrevistado afirmó: «Al no estar presente físicamente en el momento de conocer o entablar una comunicación con la otra persona, ciertas reglas de conductas sociales no son respetadas como la sinceridad o la cordialidad».

Además, uno de los usuarios de SL señaló: «También está el caso de las personas casadas, que acceden a aceptar cuanta invitación masculina o femenina les llegue, pero en sus vidas diarias por supuesto no lo harían. Parece ser que las infidelidades vividas en un mundo virtual como este, no son consideradas desde el mundo físico como del todo válidas, o con el mismo peso que si se desarrollaran en la vida física, ya que una acción como la mencionada tendría otra repercusión si se llevara a cabo en el mundo tangible. Sin embargo, algunas veces conductas como éstas desencadenaron divorcios, o peleas de parejas del entorno físico, pero son la minoría.

Uno de los hechos que llamó nuestra atención fue el de un chico de diecisiete años. Este adolescente que estaba algo deprimido y tenía problemas con sus padres, ingresó al metamundo y se hizo adoptar por otra pareja, se hace aconsejar, poner límites etc. Este es uno de los miles de sucesos curiosos que tienen lugar en este universo tan particular.

Un usuario afirma que cuando la gente va a la discoteca es para estar con las personas que quiere estar, para relacionarse, no va a bailar. Otro residente de Second Life comentó que lo que te lleva a volver a conectarte es volver a ver gente, o conocer gente, no es el juego en sí, es mantener las relaciones...

Aunque a veces el contacto se pierde debido a que los otros personajes abandonan el juego o porque la química que se vivió al ingresar y conocer a la otra persona se fue; por lo general siguen vinculados con alguno de los amigos que conocieron al principio, e inclusive por otros medios de comunicación digitales como msn, skype, twitter, otro juego de red. También ese lazo se mantiene aún luego de haber abandonado Second Life. Uno de los entrevistados sostuvo: «Entrás, conocés a alguien y si te cae muy bien, le das el lujo que salga del juego y pase a formar parte de tu agenda del celular, del msn, del facebook y a veces del círculo íntimo de uno».

Otros incluso continúan la relación que se originó en SL en el mundo físico, se conocen en el metamundo, profundizan su amistad o se enamoran, hablan por teléfono y viajan a la ciudad donde esté su amor para reencontrarse fuera del mundo virtual y a partir de ahí empieza su noviazgo. Lo que es digno de destacar es que el amor surge en SL... después de todo el amor es así, insólito a veces y nace en el lugar menos pensado y en el momento más inesperado...y entonces ¿Por qué no en Second Life?

Lo anterior nos indica que la socialización es fuerte y el sentido de comunidad se extiende, deja de limitarse sólo a SL, y se amplía a todo el universo digital, hasta llegar inclusive al contacto físico.

### Expresiones comunicacionales

Las conversaciones que se desarrollan en este mundo son sobre diferentes temas, como sucede en el mundo tangible, y la profundidad de los mismos está dada en el otro que se escucha. Si un

usuario se siente cómodo con su interlocutor el diálogo será más extenso y profundo, y viceversa, tal como sucede en el entorno físico.

Los tintes de la conversación dependen de los interlocutores, de la situación, y de los intereses de las personas que participan de la charla. En ocasiones tienen como mero objetivo pasar el tiempo, distender el ambiente, se trata solamente de hablar de cosas banales; pero en otras oportunidades los temas tratados refieren a política, y además tocan lo profundo, pues tiene que ver con discusiones filosóficas, existenciales, como la naturaleza del ser humano, su origen, por nombrar al azar alguno de los tópicos allí tratados. Otras temáticas refieren: al lugar de procedencia y ocupación en la vida tangible, edad, nacionalidad, nombre del usuario. Además se habla de música, de sexo, incluso en ocasiones se dialoga en doble sentido.

Entre personas que recién entran en contacto suelen ser superficiales, pero adquieren mayor compromiso, solidez e interés a medida que los miembros de este mundo digital se conocen con mayor profundidad. Cuando esto sucede pueden llegar a hablar con mayor soltura de su vida física y de su vida privada. Una entrevistada comentó: «Por ahí mis amigos saben que yo tengo que rendir, o que no puedo estar porque tengo que salir por ahí alguien dice, hoy tengo que ir a buscar a mi hermana que viene del aeropuerto», aquello de lo cual se habla depende de los participantes comunicacionales y del grado de acercamiento emocional al que se haya llegado con ellos.

Un residente afirmó: «A veces te quedás callado sin nada que decir o continuás la conversación de otra persona hasta que te das cuenta que te estás divirtiendo y seguís».

Hay quienes utilizan esta plataforma para hacer catarsis, y suelen compartir sus dramas sentimentales, o problemas de la vida tangible (ya sea individuales o sociales). Esto queda demostrado en lo que compartió una de las entrevistadas, «Viene alguien y te dice «estoy bajoneado» y le digo «¿qué te pasa hoy?», afirmó».

Varios de los habitantes virtuales coinciden en que «se hacían charlas de cosas que sucedían ahí mucha información no te daban».

Además comentaron que varias conversaciones tienen que ver con herramientas, aplicaciones y acciones que te permite este entorno como: qué cosas se le podía poner al personaje, dónde se podía conseguir tal ropa, si iban a tal lugar, o hacían tal cosa, etc.

Si bien cuando la socialización con una misma persona adquiere continuidad y aparece allí una apertura, en el común de los casos se refleja resistencia a temáticas que tienen que ver con cuestiones fuera de la pantalla, del mundo tangible (aunque tarde o temprano en algún momento o en algún aspecto, la vida off line se mezcla y fluye en la vida on line). Un usuario afirmó: «Uno tiene que socializar no metiéndose en la realidad física, sino en la realidad de Second Life. O sea vos estás en SL, preguntame cosas de Second Life, qué hago en SL. ¿quién soy? bueno soy eso, el nickname.». Generalmente las personas se abren sobre su vida tangible una vez que alcanzan un cierto grado de confianza (que no es tan sencillo de lograr) con el otro avatar, en una primera instancia varios se rehusan a hablar sobre esa cuestión. «Se puede llegar a establecer relaciones de amistad pero es diferente», afirmaba una residente.

No se detectó la presencia de un lenguaje propio del juego, sí términos específicos que tienen que ver con el entorno como: «avie» (forma corporal), «skin» (piel), «alter» (hay personas que tienen un segundo avatar, a estos se los llama así). Asimismo «SL» se emplea para referirse en forma más breve a Second Life y «RL» a Real Life. También se observaron «modismo» o abreviaturas provenientes de los habitantes de diferentes países (ps= «pues» en Venezuela; u= «you» en una isla de habla inglesa). Uno de los entrevistados comentó: «Se usan términos que tienen que ver con el contexto, con lo que está ahí adentro. A lo mejor te dicen: «No hagas. ¿y te tiran una palabra, y ¿qué es eso? ¿vos no sabés que es eso, un código interno, ¿no hacer con el personaje esto? te explicaban, molestar al otro por ejemplo, y lo llaman de una forma». Y expresiones que se vinculan con los comandos que se emplean en este universo como «tp», es pedir teletransportación.

Las formas de vestirse van variando. Hay diversidad de atuendos y estilos sensuales, elegantes, informales, rockeros, punks, darks (asimismo se ha observado gente de apariencia vampírica). Cualquier vestuario está permitido, «nada te lo impide y nada se juzga», afirmó uno de los entrevistados. «Lo que uno lleve puesto por ahí depende del estado de ánimo», por lo menos en mi caso», comentó un avatar. Comúnmente suelen ser prendas sexys y provocativas, «por lo general las chicas andan con poca ropa, todo muy cortito», expresa una de las entrevistadas. De todos modos esta es una característica que se observa tanto en personajes femeninos como masculinos. Además pueden usarse disfraces (por ejemplo de la Guerra de las Galaxias, de hadas, ángeles) y accesorios como carteras. Los personajes suelen tener cuerpos esbeltos, sensuales, bien formados y «tonificados». Las maneras en que los usuarios representan a sus personajes y los visten, manifiestan que se le da una cierta importancia al tema de la

imagen. Uno de los habitantes de Second Life expresó «si vos te hacías un avatar petisito, panzóni te ignoraban, el aspecto físico influía muchísimo en tu relacióni era una locura, se daba que muchos se iban a hablar a mujeres que estaban re despampanantes, nada más porque eran voluptuosas». «Te criticaban en el sentido que tu avie era muy básico» afirmaba otro residente. Mucha gente se representaba de una manera determinada para «captar la atención», porque en la realidad física no podía; un entrevistado sostuvo «porque yo me hago un estereotipo y encajo, y en la vida real no puedo ser ese estereotipo y no encajoi ». Otra de las residentes del mundo virtual afirmó «a mí lo que me pasa es, por ahí acá en la *vida real* muchas veces los flacos no te dan ni cinco porque soy gordita, ya tengo una edadí la mayoría de los flacos ni me mira porque está mirando a las de 18í ». Esto nos da un panorama de cómo mucha gente, a través de la apariencia de su avatar construye un «tipo ideal» (de belleza y juventud) aceptado por la sociedad off line, porque en algún punto padecen un cierto «rechazo» por su apariencia física del mundo tangible, y en Second Life se sienten más cómodos y libres para interactuar desde otra «forma representada», desde otro cuerpo. Es curioso como en un mundo «incorpóreo», lo corpóreo toma tanto peso y relevancia.

Se comunican a través del chat o del micrófono, esto último es más práctico. De todas maneras hay sitios que no admiten voz, por lo cual, la comunicación se lleva a cabo mediante la palabra escrita fundamentalmente o de gestos.

Lo esencial del juego es establecer la comunicación con otros avatares, por lo que estos suelen permanecer en lugares en donde se comparten los mismos códigos de comunicación, el mismo idioma. Uno de sus habitantes sostuvo «No tenía gracias si vos estabas dando vuelta por la isla y no te comunicabasí la idea era relacionarte más que jugar».

Otras de las formas de comunicación que allí se perciben es la que simula la «comunicación» desde un medio masivo como Second Life News, el cual incluye avisos.

La revista más leídas en SL es «Best of Second Life» Magazine (BOSL) que cuenta también con su versión en español (sobre artistas, moda, etc.) a cargo de Frolic Mills y Thalia Heckroth.

### Espacios sociales

Los habitantes de SL suelen reunirse a conversar en discos fundamentalmente, también en eventos como recitales. Muchas de las primeras charlas se entablan en el sector de los tutoriales, con «principiantes», que están en la misma situación al comenzar esta experiencia virtual.

Comúnmente no existen islas más visitadas que otras pero a muchos les agrada las de Argentina o las de temas de este país, principalmente sujetos de nacionalidad argentina y aún gente de España (con los que según nos comentaban hay muy buena relación), Chile, Uruguay. Otro individuo comentó: «No tengo un sitio preferido, simplemente me conecto y acepto las invitaciones de la gente que quiere estar conmigo o yo con ellas, hay personas que siempre van al mismo lugar, yo voy variando, depende de mis ganas.»

«A veces ganan en «popularidad» los lugares en los que los diseñadores están día tras día diseñando el sitio, y a veces «conquista» un lugar hecho simplemente con césped, agua y nubes. Sólo hay que mirar el mapa y ver dónde está la mayoría. SL argentina es uno de los más asistidos», sostuvo un residente.

Los lugares más frecuentados dependen de la isla y de los escenarios y eventos que estas ofrecen, hay algunas en donde el punto de encuentro es una discoteca, una playa, un bar, un parque, un recital. Hay varios sectores de concurrencia, ninguno convoca el máximo de gente. Dependiendo de la isla se juntan en uno u otro lugar.

«Hay gente que sólo se conecta para ir a lo que se llama «sandbox» son lugares con poco entorno visual justamente para no hacer lentas las conexiones, que consisten en estar con otras personas y hablar por voice o de forma textual. Sólo vas y escuchás u opinás lo que querés es lo equivalente a ir a un bar y rodearte de conocidos, son las mismas charlas», comentó un entrevistado.

Una residente de SL aseveró «la gente va donde hay gente». Con esta afirmación interpretamos que sea el lugar que sea en el que se reúnan los habitantes de este mundo virtual, el hecho de nuclearse en sitios en donde hay otros avatares nos indica que lo que prevalece es el sentido de sociabilidad.

Los lugares visitados por los avatares son representaciones de escenarios pertenecientes al mundo «físico» como países (Argentina, Francia, etc.). También espacios públicos: playas, discos, parques. O sitios que se utilizan como homenaje a alguna celebridad o persona que marcó historia en la vida off line (uno de los habitantes recordó que se hizo en SL un reconocimiento a Michael Jackson). Pero también existen espacios fantásticos salidos propiamente de la imaginación «por ejemplo laberintos o «Tierra Media» basada en la obra de Tolkien», contó un ciudadano de SL.

Se trate del lugar que se trate, todo tiene su encanto si concurren allí otros sujetos. La asistencia de público a los mismos determina la permanencia, la estadía, de estos «individuos digitales».

Tal como en la vida off line cada lugar, virtual en este caso, puede ser visitado por extranjeros. Con la idea de extranjero hago referencia a que tal como en el mundo físico, las personas nacen o se nacionalizan en un determinado lugar, mi personaje por ejemplo está registrado en Argentonía, por lo tanto, si me traslado a otro sitio, fuera de allí, sería como forastero. Las personas viajan a otros territorios para conocer su cultura, su gente, sus costumbres. Objetivos que solemos tener cada vez que visitamos un lugar desconocido, para enriquecernos de lo que otro país y su gente tienen para ofrecer.

### Especificaciones del juego y aportes de los usuarios

Si bien es un juego, no está planteado como tal: los personajes no evolucionan, no hay niveles a alcanzar, puntajes que lograr, monstruos que matar, obstáculos o misiones que superar, ni poderes especiales en este juego como en otros aunque existen islas específicas que simulan ser por ejemplo un videojuego del estilo Resident Evil, u otras islas en donde se puede jugar a las damas o al ajedrez, u otro sitio en donde juegan a ser vampiros y deben cumplir determinados cometidos; estos son casos muy particulares, no es la generalidad en SL .

Los estados de ánimo de los personajes se perciben al interactuar, no contando este mundo virtual con ningún indicador visible (como barras o colores utilizados para mostrarlos como en otros juegos). Algo curioso para mencionar es que los avatares podían hacer uso de estupefacientes o tomar alcohol. Por ejemplo al drogarse el pj salía volando, sin control, representando (de manera exagerada) la sensación física de relajación y aflojamiento corporal y mental, que en la vida tangible pudiera sentir un individuo luego de consumir ese tipo de sustancias.

Los avatares no poseen necesidades fisiológicas, tampoco mueren por falta de atención o conexión, pueden pasar meses sin que una persona entre a su cuenta y sin embargo conserva su personaje.

Hay reglas generales de conducta pero también existen normas particulares. Las reglas dependen de la isla, hay algunas en las que se permite realizar algunas cosas que en otras están prohibidas en ciertas islas se podía gritar o sacar un arma, por más que no la uses, en otras no, aseveró un habitante de esta tierra digital.



De la infinidad de cosas para comprar que Second Life ofrece, la mayoría de los entrevistados no compró nada, ya que mucho se obtiene de canjes y regalos.

Los principales beneficios son en cuanto a la socialización y al aprendizaje cultural que surge de esta plataforma. «Como es una red social con interfaz gráfica podés conocer gente y a su vez no sólo chatearí podés interactuar virtualmente, hacer otras cosas, además de hablarí», afirmó un usuario. Otro avatar comentó entusiasmado: «Lo que tiene de bueno es que vos cuando hacés vínculos podés compartir cosas que en una red social común no podés hacer: ver una película, escuchar música, al mismo tiempo que la otra persona, cosas así». Una de las entrevistadas sostuvo: «Te permite conocer cultura y formas de ser de gente que de otro modo quizás es más difícil que conozcas».

Algunos afirmaron que este metamundo es igualmente un buen sitio para aprender el idioma inglés, ya que muchos de los conectados hablan esa lengua; y otros ingresaron a SL porque les parecía que allí podían realizar una buena práctica en lo que a administración de empresas se refiere.

El hecho de representarse con un «cuerpo» permite ver además otras cuestiones que el chat no refleja «el avie te da como más idea, a su vez es como que te libera más, entonces podés escribir y ver cómo se comporta», afirmó una entrevistada.

Otro habitante sostuvo: «Lo mejor es que permite desenvolverse cómodamente en lo que a relación se refiere, a personas que por ahí no pueden en su *vida real* hacerlo, ya sea por ser discapacitados, ser tímidos, o tener alguna enfermedad como la obesidad. Siempre este tipo de personas son retraídas y se quedan en casa todo el tiempo, son en cierto modo esclavas de su cuerpo, no pueden salir y cuando salen lo hacen pocoí y esto es como un «recreo» para sus vidas. Las ponen contentas, se sienten queridos, valorados etc. Les sube el autoestima en muchos casos».

También muchos aseveran que es el lugar perfecto para hacer ciertas cosas que en el mundo real no se permiten por razones culturales, morales, etc. o no es posible por cuestiones de disponibilidad económica o por pertenecer al universo de la fantasía «como viajar alrededor del mundo, volar (sin necesitar un avión, sino por medios propios, «como un pájaro, pero sin alas»), montar una ballena, pedirle a alguien casi sin conocerla/o si quiere tener sexo, etc.»; en donde

uno puede dejar aflorar su personalidad sin ser juzgado, donde el alter ego<sup>77</sup> puede transitar tranquilo y manifestarse sin temor a nada, ya que no hay una exposición de lo privado o íntimo de la persona (a menos que esta lo desee).

Para poder desenvolverse en este mundo virtual es indispensable poseer un conocimiento básico del manejo de la PC, mouse y teclado. Es requisito indispensable además contar con bastante paciencia y tiempo para poder aprender ciertas cuestiones más técnicas del juego o para aprender los términos y los controles, sobretodo el inventario<sup>1</sup> que es un lío<sup>2</sup> afirmó un entrevistado.

Al comenzar muchos encontraron dificultad en el manejo de la plataforma, por la gran carga de información que contiene este mundo, es muy amplio y la interfaz tiene muchas cosas, principalmente el inventario (donde uno guarda su ropa, sus gestos, su agenda de amigos y lugares favoritos); pero luego se habituaron al metaverso. Al principio no entendés absolutamente nada<sup>3</sup> tenés toda una interfaz y comprender cómo es el mundo, dónde podés ir, te dan cosas y no sabés dónde guardarlas<sup>4</sup> al ser tanta carga de información al principio te mareas<sup>5</sup> afirmó uno de los entrevistados. Esto coincide con lo que expresaron unos cuantos avatares, se les dificultó mucho al empezar, tuvieron que transcurrir largas horas, días incluso, para poder desenvolverse en SL. Es un juego bastante complejo, tiene muchos gráficos e íconos. Si bien hay un tutorial que explica ciertas cuestiones básicas, es algo extenso, a muchos le cansa la lectura, quieren jugar y aprender jugando. De todas maneras hay mucha gente dispuesta a ayudar a los recién llegados. Uno de los habitantes de este mundo virtual comentó: Siempre hay gente para ayudarte, es regla social de SL que si no entendés algo del programa, te lo expliquen, es muy raro que alguien no te de una mano, debería estar ocupada o ser una desagradecida de verdad. Todos hemos pedido ayuda, nadie aprendió solo a usarlo<sup>6</sup> acá vemos reflejado también sentimientos de solidaridad y compañerismo que mencionaremos posteriormente .

Cuando se interrogó a los habitantes de SL acerca de que le implementarían a este mundo tan particular, algunos sostuvieron que sería interesante que contara con una función que permita ver al otro avatar con la cámara web. Otros sugirieron también la incorporación de más sitios gratuitos dentro del metamundo, en el que se pueda adquirir accesorios para modificar la imagen física del avie y además que el manejo del inventario sea menos complejo ya que a veces es complicado cuando uno quiere buscar un objeto que tiene guardado allí.

---

<sup>77</sup> Con este término me refiero a esa segunda personalidad que habita en el interior de un sujeto, diferente a la propia, la cual realiza las acciones que normalmente no hace esa persona. Es la parte animal o violenta que tenemos en el inconsciente. Lo que a uno le parece mal de su propia personalidad. Es lo opuesto a los valores y creencias que cada cual posee.

### Agrupamientos y características

Los grupos se establecen entre gente que decide unirse en calidad de amigos. Hay agrupamientos conformados por el lugar de procedencia del mundo físico, los que comparten un mismo idioma, o los que suelen ir a la misma isla. Los grupos se constituyen aun entre sujetos que tienen en común maneras de pensar, edad o ciertas actividades aseveró un habitante de este mundo virtual.

No se reconoce claramente un líder. Algunos mencionaban que podría llegar a ser el dueño de SL, o el dueño de la isla, al ser los que imponen las reglas de cada lugar muchos le atribuyen tal cualidad. Hay administradores y moderadores del lugar que si no respetas ciertas reglas te echan del lugar, afirmó un residente.

Otro avatar señaló cada grupo tiene el suyo, uno que lleva la batuta pero no siempre es líder, acá uno hace lo que quiere y está con quien quiere.

No existen nacionalidades en el juego, si sujetos de diferentes procedencias geográficas del mundo tangible que habitan en este metaverso. Pero en Second Life todos son habitantes por igual.

En ocasiones se producen enfrentamientos, uno de los entrevistados comentó por ahí cae alguno con un arma y empieza a matar, y esto es motivo de disturbio en el mundo virtual. Otras veces las discusiones giran en torno a que disco tiene más concurrentes (esto genera bastante competencia). Supe que un grupo se peleó con otro porque uno opinó mal o estuvo con la chica del otro, etc. Como en real life las causas son temas amorosos por lo general, o porque escucharon que uno dijo tal cosa del otro que no le gustó, exclamó un habitante de Second Life.

### **Prácticas realizadas en SL**

Por lo general las prácticas que se realizan en esta plataforma se limitan a la socialización y al aprendizaje principalmente cultural, a través del diálogo con otros habitantes de SL. Un residente de este metaverso afirmó lo primordial es el vínculo, estar con otras personas

haciendo algoí sea chateando, buceando, jugando, o escuchando un partido de fútbol, lo que seaí ö

õA veces las actividades las hago solo y mientras tanto conozco gente o también puede ser en forma grupal, de común acuerdoí uno es libre y hace lo que deseaö afirmó un ciudadano de SL. Esto nos lleva a pensar que si bien en ocasiones suelen movilizarse individualmente, siempre, en algún punto el sentido del juego es estar õen relaciónö con otro sujeto.

Al iniciarse en el juego, generalmente los usuarios hacen recorridos o paseos para conocer las diferentes islas de este mundo virtual, en forma individual o grupal. De igual manera, los residentes más antiguos también disfrutan de las visitas a lugares con bellos paisajes õla curiosidad del diseño del entorno es algo que admiroö, relató un habitante de este territorio digital al respecto, a lo que agregó: õIr a lugares para interactuar con otras personas también es entretenidoö.

Otra de las acciones que se observan que se realizan con frecuencia es el traslado del personaje a través del vuelo (dentro de la isla, en forma individual o grupal), ya que de esta manera el avatar se mueve con mayor velocidad. También la teletransportación se emplea para hacer viajar al avie de una isla a otra. Uno puede ir solo al presionar un comando o porque otro pj lo lleva hacia el sitio donde se encuentra.

Un usuario afirmó que varias de las acciones que realiza en SL se asemejan a un documental interactivo, porque lo que sigue prevaleciendo es fundamentalmente el sentido de la vista, uno vive experiencias pero no con el mismo entusiasmo que si las viviera õen carne y huesoö.

Muchas de las prácticas que se despliegan en el metaverso, en este entorno donde los humanos interactúan en el ciberespacio, son similares a las que se desarrollan en el mundo tangible; pero a su vez surgen prácticas nuevas, dentro de las últimas puede hacerse mención de la creación y manipulación de scripts, mediante los cuales los avatares accionan y modifican algún aspecto en este mundo (estos permiten por ejemplo sentarse en un king kong inmenso y sacar fotos, pasear sobre una abeja gigante, etc.). Algunas se realizan en forma individual, teniendo una implicancia para otros (para seguir con el ejemplo, cuando se crean los scrips otro avatar puede también utilizarlos), por lo tanto también es una práctica social; otras se realizan completamente en forma colectiva y de eso contamos con varios ejemplos: recitales, reuniones en bares,

conferencias, clases . El compartir un evento que se plantea desde un lugar específico en el mundo físico y se traslada al escenario virtual, pero del que pueden formar parte cualquier avatar en forma interactiva, desde el sitio en el que se encuentre, es otra de las nuevas prácticas sociales que se pueden mencionar.

«Siempre hay algo nuevo de acuerdo al momento, ahora me enteré que hay un lugar para gente que quiera jugar a los vampiros tipo saga crepúsculo» Siempre hay actividades nuevas porque hay lugares nuevos así como paisajes o boliches. Ahora hay uno de moda que es de ir a matar zombies», afirmó un residente de Second Life.

Los avatares conversan y comparten ideas con personas de todas partes. Desde la comunicación que brota en la interacción, surge un enriquecimiento conceptual –si se quiere–, desde el intercambio de aportes, experiencias, saberes.

Además los habitantes de Second Life trabajan (en los diferentes oficios que mencionábamos con anterioridad), hacen negocios, obtienen beneficios económicos –y también pierden dinero si las cosas no salen bien– compran y venden diferentes objetos que están disponibles en el mercado de SL (como tierras, ropa, accesorios, así como también ojos con diferentes diseños –formas, colores, con estrellas en vez de iris– ¡ hasta bebés), se cuentan chistes, practican pesca mientras charlan, toman fotografías, se divierten, diseñan su ropa (porque en este mundo se reproduce también la costumbre de vestirse como decíamos anteriormente), participan de eventos culturales (recitales como el de Soda Stereo, Charly García, además de los antedichos; exposiciones artísticas, bailes típicos como tango que se lleva a cabo en la tanguería de la Recoleta de Argentonía, etc.), se obsesionan por las relaciones con otra persona y se persiguen, hacen correr rumores, practican en un dojo o conversan en posición de loto o meditación, aprenden juntos en las diferentes instalaciones educativas que se instalaron en este entorno o a partir de experiencias compartidas, saludan a los cumpleañoseros, charlan «comiendo helado», se reúnen en bares y comparten ahí una cerveza, música, baile y diálogos (uno de los conocidos bares argentinos es «El Azulejo»), sueltan sus penas, y un sin fin de etcéteras. También allí participan de concursos, por ejemplo, en lo que va del año se realizó: Zunga Open 2011 con premios incluidos (1° premio L\$500; 2° L\$ 300, 3° L\$ 100); también el Bikini Open 2011, a los que se suma el ya realizado concurso de belleza Miss Primavera (el cual comprendía un desfile aparte de la elección).

Cuando se difunden los diferentes eventos y actividades que tendrán lugar en este mundo virtual, se los comunica en dos horarios: el de real life y el de Second Life.

Muchas de las prácticas mencionadas son acciones cotidianas (como trabajar, conducir un auto, comprar objetos) que suelen realizar los individuos en el entorno físico. Algunas se reproducen o simulan con bastante exactitud y otras son transformadas pero igualmente representadas.

Estos entornos virtuales bien funcionan también como entornos educativos, los cuales significan un cambio en el e-learning. Se trata de una producción a la par entre docentes y alumnos. En SL se dictan clases y cursos para poder desenvolverse adecuada y cómodamente en este universo digital: clase de construcción nivel cero (para los nuevos personajes virtuales, para que a partir de esta se pueda aprender a crear objetos) y de construcción básica, de creación de ropa, de nivel uno con voice, de scripting, entre otras.

Con relación al aprendizaje gestado en Second Life quiero mencionar una situación que me pareció interesante, mi avatar fue notificado desde el SL a RL, por medio de un correo electrónico, de la postergación de una clase por inconvenientes técnicos que tuvieron los profesores encargado de la misma.

Pero también hay cursos que pueden ser de gran interés en el entorno tangible como uno denominado "mandatario Provisional" acerca de los retiros, las jubilaciones, los servicios a jubilados y pensionados; otro de astronomía que se dictó en Buenos Aires de SL.

Muchos sostienen que es un lugar para vincularse emocionalmente con alguien, de corazón a corazón, dejando de lado las meras apariencias, ya que si bien uno tiene una cierta representación "física" de su cuerpo –"materializado" en el avatar– no necesariamente este se condice con la apariencia real de la persona física; uno de los avatares afirmaba "las almas afines comparten sus emociones, en principio, en este espacio virtual". Como vemos las relaciones pueden también empezar a fluir y a desarrollarse en el ciberespacio –específicamente en este metaverso– para extenderse y ampliarse luego en el "mundo real", (o no). En este espacio uno se enamora de "la esencia de la persona, de su temperamento", sostenía uno de los habitantes de esta "segunda vida", que a su vez agregaba "este entorno nos permite conocer la belleza real de los usuarios, la verdadera"; lo cual nos lleva a pensar que lo importante son los vínculos que se generan ya sea a través de nuestro cuerpo tangible, o desde ese cuerpo "descorporeizado", de mero contenido simbólico, constituido por una representación gráfica conformada por píxeles; lo que se rescata de todo esto es que de la manera que sea, en

cualquiera de los mundos, siempre los que ponen en juego la interacción son los sujetos que se vinculan.

Es interesante que más allá del involucramiento amoroso las personas puedan relacionarse con otras, de otras latitudes, sin que intervenga un contacto físico. De esta manera podemos conocer gente y vincularnos con ella sin la necesidad de trasladar nuestro cuerpo tangible hacia uno u otro lugar, y sin embargo podemos interactuar con sujetos de diferentes partes del mundo y en distintas islas de SL, y ahí aprender además sobre su cultura, estilos de vida, bailes tradicionales, monumentos característicos, etc. Por ejemplo en la isla de Argentina hay réplicas en este mundo virtual de los espacios turísticos más relevantes como Puerto Madero, Palermo, Recoleta, Barrio Norte. Allí aparecen además el obelisco, el Planetario porteño, el monumento a la bandera (construido por Eric Perry, fue una de las obras que mayor impacto tuvo dentro de la comunidad argentina), iconos representativos de nuestra cultura. Y están representadas también las principales regiones de la Argentina: Buenos Aires, Córdoba, Rosario, Mendoza, Cuyo, el Litoral, la Patagonia. Así como en Francia uno puede observar la torre Eiffel –e incluso ascender por la misma, hasta la mitad de la torre y a la cima, tal como en RL – y el Museo Louvre –aunque en su interior no están las obras que se exhiben en el mundo real, sino las de artistas del metaverso–.



**Imagen del obelisco que se erige en la isla de Argentina**

Como afirmábamos con anterioridad, no podemos pasar por alto que en este mundo también los sujetos se involucran en un plano no racional, sentimental y emocionalmente. Explotan en ira, se quieren, se odian, se elevan el ánimo – un residente de este mundo expresaba que se molestó cuando estando meditando otro habitante de SL interrumpió su tranquilidad y la de otros ciudadanos con sus gritos. Es también el lugar de escape para otros, el espacio perfecto

para esconderse del mundanal ruido» sostuvo uno de los residentes de Second Life. (Desarrollaremos esto más adelante).

Si bien todo lo de este mundo virtual y lo que se hace allí podría formar parte de lo que llamamos entretenimiento (o entretención para ser más precisos); los espacios especialmente dedicados para eso además de las discotecas, de los lugares de juego y casinos, puede hacerse referencia también a los cines (como los que cuenta Argentonía), muchos de los habitantes de este entorno son habitués de los mismos. Podemos mencionar incluso las fiestas que se realizan en esta plataforma 3D, como la de Halloween y la Fiesta Flogger en Neptuno, la Fiesta de Queen, que se desarrollaron en Buenos Aires; además de la Fiesta por el Día de los Enamorados.

En cuanto a las prácticas culturales podemos citar que se han llevado a cabo en el entorno de Linden Lab encuentros virtuales de poesía (hasta contaban sus lectores con un micrófono para que los poemas leídos en español y en inglés se escuchen de una manera más óptima, logrando con este artefacto darle más realismo y asemejarse aún más a este tipo de práctica desarrolla off line). Varios de sus concurrentes se sentaron en sillas para oír con atención. Una de las primeras jornadas de lectura finalizó con una caminata al río y un campamento alrededor del fuego. Algunos poemas del libro «Cosmorama» recibieron calurosos aplausos y movimientos aprobatorios. Existe también en el metaverso un caso de actuación teatral en este entorno digital, se puede hacer mención de un poema que fue actuado; a partir de este se armó un guión, posteriormente se seleccionó una locación y se hizo actuar a un personaje.

Las prácticas deportivas tienen su lugar en esta plataforma virtual. Y como no podía faltar... ¡los avatares en el metaverso también juegan al fútbol! Se vivió en el sim (lugar virtual de SL) Etnia la Copa Mundial 2007. En esta isla funcionó el magnífico estadio Gaia. Y fue donde se llevó a cabo este encuentro que movió tantos sentimientos, tantas pasiones. Al principio costó dominar la pelota por cuestiones técnicas pero poco a poco esto fue mejorando.

Obviamente no podían dejar de estar presentes las tribunas que alentaban a cada uno de los «seleccionados» con banderas, gorros, cornetas, vinchas, bengalas, bombos, cantos –y uno que otro insulto y empujón «cuando la cosa se ponía difícil» para el equipo al que uno apoyaba–, se pudieron observar todos los «condimentos» que en una cancha no pueden dejar de estar presentes.

La selección argentina se posicionó tercera, segundo quedó el equipo brasilero y campeones fueron los italianos.



Lamentablemente tiempo después el estadio fue demolido por sus creadores, de eso hablaremos más adelante.



Mundial de Fútbol 2007 en la isla Etnia de Second Life

### **Articulaciones entre las prácticas sociales de ambos mundos y sus repercusiones**

Lo que acontece en el mundo físico repercute en el mundo virtual, por ejemplo una de las entrevistadas mencionaba los mundiales de fútbol off line. Este hecho provocaba que los diseñadores de Second Life ofrecieran remeras de los seleccionados. Además se comentaban los resultados de los partidos que se iban disputando.

A raíz de una conversación generada en el mundo virtual se cambian también formas de pensar y realidades del mundo físico. Como nos contó una usuaria, a partir del apoyo recibido en este metaverso, personas deprimidas decidieron tomar las riendas de su vida y buscar trabajo. También muchas veces nos da una noción de qué piensan las personas del mundo tangible en que viven, de su realidad en este. Un residente de SL comentó: «Se arman debates sobre temáticas de actualidad que de cierta manera terminan cambiando la mentalidad de las personas. Porque los pensamientos acá también existen, que sea virtual no significa que las ideas no existan. Es lo mismo debatir estando presente que estando en una PC, lo que cuentan son las ideas.»

Por su parte una entrevistada sostuvo: «Te da una idea de cómo está la sociedadí destruida, por lo que hacen ahí adentro. No tienen límites, no tienen moral en muchos casos, me refiero a

que hacen cualquier cosa. Esto parece indicar que muchos comportamientos también se reproducen en el mundo virtual, lo que la gente es afuera, lo traslada a lo digital.

Sujetos que se encuentran solos o con alguna discapacidad motriz, se apropian de este entorno y lo hacen parte de su realidad diaria, utilizándolo como compañía.

En ocasiones la vida virtual se entreteje con la tangible, interconectándose prácticas de una con prácticas de la otra. Algunas veces experiencias virtuales pueden formar parte de la vida cotidiana de los usuarios. Uno de los entrevistados manifestó a mí en lo personal me gusta leer con música y uso los djs de SL para hacerlo, es como una especie de radio personal y además podés interactuar con otros usuarios.

Mucha gente que trabaja de sereno, o está haciendo guardia en un hospital, se conectan en el trabajo. Por ahí te dicen -Ya vengo, tengo que hacer una horneada de pan, es panadero, y deja el avatar ahí, todo el tiempo, tres horas, y después llega y -acá estoy. Encima anuncian que se van, que vienen se lo toman como parte de la vida. Esto refleja que el juego y la realidad física se conectan y forman parte de la realidad total de la persona, de sus experiencias diarias, de su vida cotidiana.

### Sensaciones y sentimientos que se viven en el entorno digital

El jugador experimenta mediante Second Life una participación activa, interacción con otros usuarios, sumergimiento en otra realidad que lo espera al otro lado de la pantalla -escenario en donde la acción se simula-. Los sujetos sienten que no hay una separación entre lo que sucede en el mundo tangible y lo virtual, perciben que lo que acontece en el ciberespacio les pertenece, se apropian de eso, se consideran parte de ese escenario, pues son ellos quienes deciden lo que allí sucede a través de su avatar. Hay una mutación en las formas de comunicación y la manera como se organiza la percepción según Piscitelli. No sólo dan origen a sensaciones distintas, sino que además realizan mediaciones y establecen vinculaciones con el juego mediante el uso que le dan al ordenador.

Para muchos este mundo es tan natural, está tan internalizado por el usuario que incluso llegan a borrarse los límites entre la realidad y la simulación de la pantalla. A veces por más tonto que parezca te olvidás que es sólo una PC conectada, a veces caminás y escuchás murmullos de gente encarándose con preguntas como: -¿cómo te llamas? -¿qué linda sos! -¿Hace mucho

que venís acá? etc. Y a medida que te alejas las voces se van «apagando» como ocurre con el efecto doppler<sup>78</sup> en la realidad, nos comentó otro de los avatares.

De acuerdo a lo que se observa en este contexto virtual los jugadores experimentan una impresión de libertad, cada uno hace lo que siente, lo que más le gusta, expresa sus pensamientos sin limitaciones, no existe la vergüenza, porque nadie es juzgado por el otro (por la vestimenta, o por lo «loco» o atrevido de sus actos). Casi podríamos decir que esta libertad va más allá de los límites geográficos, temporales, físicos. En este mundo tan lleno de fantasía y aventura, todo vale (siempre que esté dentro de los códigos de la «buena convivencia»).

Sin embargo otros expresaron no apreciar ningún tipo de sensación (fundamentalmente los menos involucrados con el juego), uno de ellos afirmó: «Seguimos estando frente a una pantalla, no lo vivís de la misma manera es distante». Otros manifestaron haber sentido: bronca, celos, frustración, impotencia. Uno de los habitantes de este ambiente digital exclamó: «Hay personas que juegan a esto y no sólo juegan sino que sienten, se ponen a llorar, se gritan por micrófono se separan, se vengan etc.», reacciones y comportamientos propios de «desilusiones amorosas».

Las influencias se establecen de uno a otro mundo principalmente desde lo simbólico, desde el flujo de información que circula, desde los intercambios a nivel social, desde los sentimientos. En varias oportunidades, los sujetos se involucra tanto en esta vida virtual, la viven con la misma intensidad que a la vida física, que «muchas veces mucha gente se ha ido lastimada, saturada, porque le dan dicho de todo, porque se ha sentido engañada, defraudada con un montón de gente, pasa, y se son infieles y engañan como en la *vida real*, porque tenés la opción de ponerte como no conectado y estás en el juego, y si te movés por donde sabés que la otra persona no se mueve, nunca se entera», expresaba una de las entrevistadas.

Igualmente los que están más implicados a Second Life manifestaron percibir sentimientos de camaradería, de amistad «en determinada situación he aceptado consejos de amigos de SL sobre mi vida cotidiana cuando lo he necesitado. La amistad tanto virtual como presencial es la misma, no deja de ser amistad y procurar que la otra persona esté bien es igual», de cariño «cuando te preguntan de tu vida diaria, cuando te retan cuando algo hacés mal, cuando te felicitan etc.», sostuvieron dos habitante del metaverso. «Es fácil engancharse con la otra persona por SL, depende de la personalidad de cada uno, a veces podés ganarte el cariño de alguien en un par de

<sup>78</sup> El efecto Doppler tiene que ver con la variación de la longitud de onda cuando el objeto que la emite o la recibe se encuentra en movimiento. El tono de un sonido emitido por una fuente que se aproxima al observador es más agudo que si la fuente se aleja.

horas como en la vida real, le podés caer bien, tanto que al otro día quiera verte de nuevo, afirmó un residente. Se reconoció que muchas veces lo que hace que un individuo vuelva a ingresar a un mundo con tales características es el interés por la otra persona, lo cual trasluce un cierto aprecio por los seres humanos representados a través de avatares.

Con respecto al nivel de intensidad con que esta afectividad se vive en la virtualidad, una entrevistada respondió: «Depende del grado en que vos te involucres dentro del juego. Igual si vos, sin darte cuenta te dejás manejar por esos sentimientos, que es lo que le ha pasado a mucha gente, terminás dejando SL, porque te afecta». Otro habitante de SL sostiene: «Creo que se potencian por el ambiente, uno está cómodo en su casa, relajado, no está preocupado por si la otra persona lo verá bien arreglado, de si está bien vestido. Lo único que debe preocuparse es lo que debe decir, a diferencia de la vida diaria en donde tenemos que tener en cuenta como nos vemos, el lenguaje corporal, etc. Al ser menos estresante el hecho de interactuar, te relajás más y decís cosas sin tener en cuenta esos puntos. Uno es más yo, podría decirse».

Lo que acontece en Second Life influye en la vida «material». Existen novios que finalizaron su relación porque se siente «más conectados» a otra persona que habita on line que a su propia pareja. «Hubo divorcios en la *vida real* por lo que pasó en la vida virtual, hubo gente que se terminó juntando con alguien que conoció en el juego. Siempre hay repercusiones. Porque es muy difícil, por más que vos digas estoy con un personaje, el personaje está a tu cargo, en algún momento la careta se te cae y fluye lo que sos», afirmó una entrevistada. Otra de las cuestiones que afecta la vida física tiene que ver con las horas en que uno transcurre en el mundo virtual «Ahora no tanto, pero hubo un tiempo en el que yo estaba muy metida en el juego, y descuidé mucha gente y me han reclamado mucho. Nunca se enteraron que yo los descuidé por estar en el juego», mencionó una residente de Second Life.

Otra persona expresó «el tema de la radio es mi catarsis, ahí yo resuelvo como no puedo hacer radio acá, hago radio ahí. Como que me reconfirmó que es el lugar dentro de los medios, que yo quiero estar». En ocasiones como estas vemos que una práctica llevada a cabo en este entorno sirve como prueba y reafirma la «vocación» de una persona.

Otro de los casos que se pueden mencionar, en cuanto a los sentimientos de comunidad que se originan a partir de los fuertes lazos establecidos en este mundo, es el que hallé vinculado al sim Etnia, el cual, comentábamos anteriormente, es en donde se situaba el estadio Gaia (sede del mundial en SL). Este lugar, que contaba con variedad de ambientes, instalaciones, además del

monumental estadio, era muy reconocido por los residentes, también se realizaban allí búsquedas del tesoro (con L\$3000 de premio). Este espacio del que tanto se apropiaron muchos, lugar de expresión, de deporte y de pasión, fue demolido. Varios de los que allí concurrían comparten lo que enunció uno de los habitantes de este mundo virtual y lo recuerdan como un espacio òcargado de alegrías, de planes, de historia, de momentos sobre todoö. Tenía no solo realismo sino humanismo y sensibilidad. Otros sostenían que allí no importaba la nacionalidad, "todos eran unoö. Los usuarios que concurrían a Etnia con frecuencia afirman que en ese espacio encontraron lo que òvinieron a buscar en este mundo virtualö, eso que buscaban era la calidez humana y la confianza. Por lo que vemos, estemos en el lugar que estemos, las características humanas no dejan de sentirse, de vivirse, de transmitirse, adquiriendo por todo esto una fuerte impronta de òrealidadö, una realidad con carácter social.

A los entrevistados, en su mayoría, este mundo no les significó la resolución a cuestiones personales, pero sí reconocen que hay personas que por complejos o dificultades (por ejemplo por timidez, etc.) les aportó en gran manera, ya que estos sujetos se sintieron más cómodos y òcontentidosö a la hora de vincularse. Sin embargo hay quien afirmó que cuando tenía ciertas cosas que solucionar de la vida física, sus amigos del mundo virtual han aportado mucho con consejos.

Consideran que lo que cambió en ellos es en cuanto al entendimiento y la comprensión de lo que un mundo virtual con tales características abarca, òVa más allá de un simple juegoö, agregó uno de los sujetos entrevistados. A otros les cambió la vida, el hecho de poder trabajar en un entorno como este y obtener dinero virtual (dólares Linden) que después pueden cambiar y òmaterializarö en el mundo físico, òes sorprendente saber que pueden comprarse cosas con la plata que obtienen ahíö, exclamó uno de los individuos.

## **Implicancias colectivas entre lo virtual y lo tangible**

### Política y economía en la virtualidad de SL

Desde el ámbito político principalmente se pueden observar las implicancias de las acciones que llevan a cabo los habitantes de Second Life y que repercuten en Real Life (RL), que toman forma en el òmundo tangibleö: los cacerolazos y protestas no han quedado fuera de SL.

Puede hacerse referencia, además de los casos que ya se citaban, a la situación que se vivió en el Second Life Chile. Los manifestantes protestaron virtualmente. Más de cuarenta internautas compartieron su descontento por las modificaciones en el sistema de transporte chileno, para tal fin se reunieron en frente de la réplica virtual que la Casa de gobierno Chilena posee en Second Life. Sumado a eso se extendieron pancartas, hubo desnudos y un incendio a un colectivo. Esta acción hizo que se conozca el problema y que se discuta sobre el mismo.

Asimismo fue elegida esta plataforma cuando se estaban por desarrollar las elecciones en España, uno de los residentes de SL sostuvo el candidato de menor popularidad había hecho una especie de conferencia dentro de Second Life, se hizo un avatar, puso un horario, un día y la gente se conectaba y le hacía preguntas. Esto demuestra que de alguna manera este sujeto quería comunicar o influir a través de la propaganda política en las opiniones, para obtener resultados fuera de los límites de lo digital. Por lo que vemos los vínculos se extienden y fusionan.

También desde el reconocimiento que se realizó a Raúl Alfonsín luego de su fallecimiento. SL declaró duelo nacional en el metaverso el 1° de abril de 2009. Esto se pudo observar concretamente con la bandera –representación de un colectivo– izada a media asta (acción que repite la ritualidad que se realiza en situaciones como estas en RL). Implicando un gesto de respeto, de solidaridad, por parte de un grupo de personas (en este caso los habitantes de Argentonía) para honrar a la persona que ya no está. Al emplearse un símbolo patrio, la bandera en esta posición, se comunica el duelo oficial, acontecimiento del mundo real al que se adhiere desde este mundo virtual. Es un acto de recordación y despedida hacia la persona fallecida, una muestra de dolor y una costumbre que se realiza en situaciones similares.



**Homenaje a Raúl Alfonsín en Argentonía tras su fallecimiento.**

Otra de las acciones del orden de lo político en el mundo virtual, es que, como mencionábamos antes, en las elecciones presidenciales argentinas de 2007 se abrieron comicios para votar a los candidatos, y 1940 avatares hicieron uso de esta opción y se acercaron al cabildo a emitir sus votos. Elisa Carrió fue quien obtuvo la mayor cantidad de sufragios, representando estos el 27,65 por ciento de los votos, la siguió Cristina Fernández de Kirchner con el 21,27. Hubo incluso votos en blanco, el 5 por ciento de los residentes eligió esa opción y el 2 por ciento decidió impugnar. El vínculo entre lo virtual y lo tangible estuvo dado en los candidatos políticos, sujetos que en la vida física se postulaban para ocupar la presidencia; si bien el sufragio tuvo validez sólo en el entorno digital.

También en la economía, tal como sucede en la RL en donde los negocios abren y cierran si no funciona, así las grandes empresas que no han tenido éxito en este entorno 3D se han retirado, al igual que tiendas a las que les ha ido mal con sus ventas, como es el caso de American Apparel.

### Medios de comunicación

*Lanata PM*, programa que conducía el periodista Jorge Lanata –que hasta diciembre del 2007 iba de lunes a viernes de 17 a 20 hs, en AM 1030 por Radio Del Plata–, se emitió en ese año desde un estudio de Argentonía. El staff de este programa contaba con columnista como Reynaldo Sietecase, Romina Manuel y Norberto òEl Rusoö Vereá, Verónica Castañares y Maximiliano Montenegro entre otros. Los residentes de este ciberplaneta tenían la oportunidad

de visitar el estudio, teletransportándose allí. Para tal fin el periodista contó con su personaje denominado Lanatrón.



**•Lanatrón•, avatar que Jorge Lanata creó en Second Life**

Pablo Mancini redactó una nota para el suplemento Señales del diario La Capital de la ciudad de Rosario en el cual desarrolló algunas particularidades de la vida en este entorno 3D. Esto demuestra el interés de los medios del mundo material por tratar en sus páginas una temática proveniente del ámbito digital.

La TV también se hace presente en Second Life, TVN es un canal de Chile que se situó en el metaverso. Además la serie CSI: New York, en uno de sus capítulos implicó al mundo virtual. A partir de esto se desarrolló un movimiento e involucramiento social en donde los residentes simulaban ser los investigadores de la serie, parte del equipo de CSI en SL, y recorrían la isla que replica el centro de Nueva York en busca de casos por resolver. La isla cuenta además con un laboratorio y la base de CSI entre otras cosas.

La revista Noticias adelantó sus tapas en SL, antes de que el ejemplar salga a la calle. Argentonia produjo las gráficas para la vía pública del entorno virtual. Es así que la misma pudo verse plasmada en uno de sus edificios. A su vez la mencionada revista publicó un artículo –Alejandro Casar estuvo a cargo de su redacción– sobre las vivencias de un avatar recién creado.





**Publicidad exterior de la revista Noticias, sobre uno de los edificios de SL.**

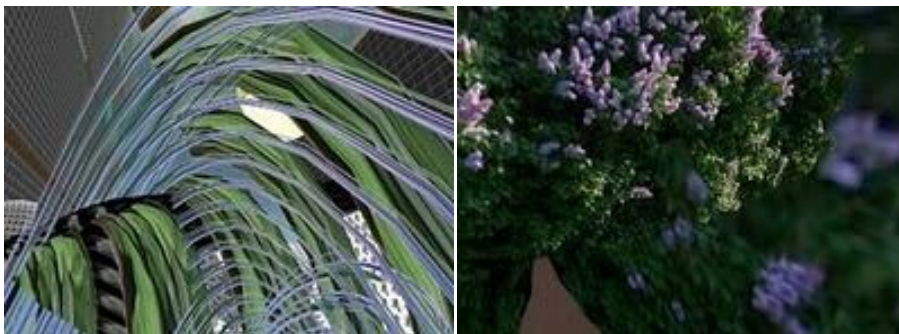
Es posible también realizar llamadas y enviar mensajes desde SL. Los avatares que se registren en la isla de Vodafone obtienen un celular virtual que se puede sincronizar con su móvil de RL (real life). Desde estos es factible recibir llamadas y mensajes, y llamar y enviar sms. Lo cual nos da la pauta de una integración en las comunicaciones de los teléfonos móviles de ambos mundos.

### Arte

En lo que al arte respecta, una articulación entre ambos entornos –el digital y el físico– que podemos rescatar es la novedosa experiencia de la que formó parte la Galería de arte Wussman, de Buenos Aires, ya que se expusieron fotografías tomadas en Second Life. Nat Oliva (nombre en SL) es Nat Fortuna en la vida òde carne y huesoö, en los dos mundos se desempeña como fotógrafa, y fue la responsable de que se lleve a cabo esta performance. En la inauguración la fotógrafa estuvo presente de manera virtual, se la proyectó en las paredes, en las cuales se la veía interactuando desde SL. Además se mantuvo en comunicación con los allí presentes vía chat.



**Nat Oliva desde SL proyectada en las paredes de la Galería Guzmán**



**Dos de los trabajos realizados por la fotógrafa Nat Oliva**

Hubo también una maratón Solidaria llamada *Maratón Arte, paz y Diversidad 2011*, evento de alcance mundial que se desarrolló en febrero del año pasado, el 15 y 16. El objetivo era sensibilizar acerca de los problemas que en relación a estos tópicos, están afectando al planeta y a la humanidad. Constó de distintas actividades y eventos culturales. También se podía apreciar la variedad ecológica de todos los climas del planeta. De ella participaron poetas, cantantes, actores, escultores, músicos, y õpersonas comunesö deseosas de formar parte de este gran movimiento. Finalizó con una muestra itinerante en galerías y museos de Second Life.

El suceso fue abierto a todos los que tenían ganas de participar y colaborar independientemente de la organización, creencia política o religiosa. Si bien tuvo localización en este entorno digital, la repercusión del mismo fue tanto virtual como no virtual.

Lo que quiso transmitir a través de esta maratón fue la idea de un cambio positivo, la valorización de la diversidad cultural, el arte como expresión del alma, para que se tome conciencia acerca de la unidad y la armonía entre los seres humanos, para que se escuchen voces de paz. Fomentaba además la libertad y el despojo hacia actitudes discriminatorias.

También se realizó en una galería multimedia de Second Life, la *I Muestra de Arte Argentino*. Esta estuvo focalizada en cuatro artistas –Xul Solar, Emilio Pettoruti, Antonio Berni y Lino Spilimbergo– que reflejaron el contexto cultural de los años 20 y 30 del siglo pasado. La encargada del diseño conceptual de la misma fue la profesora de Filosofía e Historia del Arte Clara Rustamova. Cada cuadro incluía un podcast explicativo. Este es un ejemplo más de las interrelaciones que se producen entre ambos mundos. Artistas del entorno físico han hecho una participación, a partir de sus obras, también en lo virtual.

### Salud

En el Día Mundial de la Lucha Contra el Sida, se llevó a cabo una Campaña de Prevención del VIH/Sida (en diciembre de 2007) en el mundo virtual. La misma estuvo organizada por la Fundación Zoe, junto con la Oficina de Derechos Humanos de la Secretaría de Cultura de la Municipalidad de Rosario, la Escuela Media y Técnica Manuel Bahía, y la Escuela Media y Técnica Luis Laporte.

Algunas de las actividades que en el metaverso se desarrollaron fueron:

- Galería Fotográfica: con imágenes de famosos víctimas del Sida.
- Stand de la Fundación Zoe: en el que se regalaron camisetas y el conocido y tan representativo lazo rojo.
- Zona de debate: sobre el Sida y las formas de transmisión y prevención.
- Fiesta de disfraces alusivos: que contó con bandas y DJs en vivo. El mejor de todos recibió L\$500.
- Concurso Fotográfico: apuntó a que todos los avatares tomen fotografías bajo la temática òprevención del Sidaö. Los tres primeros puestos fueron premiados (a través de una votación previa) con: L\$2500 el primer puesto, L\$ 500 el segundo y L\$250 el tercero.

El que no fue partícipe desde la interacción con su avatar in world tenía la posibilidad de seguir o enterarse lo que en el mundo virtual sucedía desde una transmisión en vivo en el Bar El Cairo.



**Stand que la Fundación Zoe montó el Día Mundial de la Lucha Contra el Sida**

Las acciones que nombramos refuerzan el mensaje que en el mundo òrealö transmite la institución a partir de diferentes actividades de concientización y prevención que realiza (como por ejemplo el ramillete de preservativos inflados, los õcondones voladoresö, que tenían alguno de los colaboradores de la organización sumado a la entrega gratuita de preservativos en la Plaza Pringles en la ciudad de Rosario).

Esta plataforma ayuda a solucionar de alguna manera el estrés postraumático de los ex combatientes. Como varios de los soldados que regresan sufren problemas psicológicos, el Departamento de Defensa de EEUU, está empleando la interactividad que supone este mundo virtual para brindar herramientas a las personas que sufren este estrés. El Nacional Center for Telehealth and Technology (conocido como õT2ö) de dicho país está experimentando a través de la base que instaló en SL. Se simulan los síntomas para determinar si ellos o alguien cercano necesitan atención y se brinda información sobre a dónde recurrir por asistencia<sup>79</sup>.

### Educación

Una de las primeras experiencias educativas en SL fue la proyección en los cines del entorno virtual (en Argentionia) del video producido por la Red de Escuelas Medias de la Secretaría de Educación del Gobierno. En este video los docentes cuentan sus experiencias empleando las TIC en el aula.

<sup>79</sup> [http://ayuda-secondlife-blogspot.com/2011\\_02\\_01\\_archive.html](http://ayuda-secondlife-blogspot.com/2011_02_01_archive.html)

El video fue presentado además en el IV Encuentro Red de Escuelas Medias. Evento organizado por el Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y la Red Porteña Telemática –el mismo se llevó a cabo en òmundo realö en el Auditorio de la Fundación Osde de la Ciudad de Buenos Aires–.

La Universidad Pública de Navarra cuenta con su sede en SL. Desde allí se imparten clases reales, por ejemplo el Máster en TIC´s y entornos virtuales de Formación, uno de sus módulos, el de Realidad Virtual Aplicada en Educación es transmitida desde el metamundo. Además el avatar profesor de otras cátedras puede elegir dar clases desde dentro de SL (grabado con una cámara) o desde afuera a la manera tradicional.

### Cuidando el medioambiente

Acciónatura, ong ecologista española, junto con Unión FENOSA, empresa que cubre las necesidades energéticas de los españoles lanzaron un proyecto denominado òBosque Virtualö. Lo que se quiere lograr con el mismo es la reforestación de cincuenta hectáreas de la selva amazónica en Brasil para reducir el CO2 de la atmósfera. Además de los donativos para la reforestación se está educando sobre el cuidado del medioambiente.

Para formar parte de este òmovimientoö hay que completar una encuesta sobre la eficiencia energética en el hogar (recibiendo además consejos sobre el tópic). Cada dos personas que contesten la encuesta, se planta (de manera simbólica) un árbol virtual en Second Life<sup>80</sup> y Unión FENOSA dona 1 ¤ a Acciónatura para su proyecto<sup>81</sup>. Además cada vez que un blog o página web se hace eco de esto, dona cinco euros al mismo fin.

### Solidaridad en el metamundo

Se realizó en un sim llamado Chile Puerto, un evento cuyo fin era la recolecta de fondos para ayudar a los damnificados del terremoto de Chile. Dos cantantes estuvieron ofreciendo su show allí junto con un DJ y después se recogieron lindens, se trató de una acción conjunta para colaborar con Teletón Chile de Real Life –el Teletón está organizado por la Fundación Teletón, consiste en una emisión televisiva ininterrumpida durante veintisiete horas por todas las cadenas

---

<sup>80</sup> SL cuenta además con una casa bioclimática que òenseñao como emplear mejor la energía al òinteractuarö con los elementos de la vivienda.

<sup>81</sup> *El bosque virtual*. Disponible en: <http://latierratienefiebre.com/category/activismo/>

televisivas de ese país, en el que cooperaban además los medios de comunicación radiales y escritos—.

### **Diferencias entre las prácticas realizadas en uno y otro entorno**

Se observa que se toma a este entorno como una especie de laboratorio experimental, como lugar de prueba, por ejemplo una de las entrevistadas sostuvo: «Nosotros lo que queremos es hacer radio en serio por internet, nos estamos preparando para eso, para salir del juego, acá estamos practicando, en realidad hace año y medio que estamos, siempre lo tomamos como un trampolín».

En ocasiones la gente realiza en SL las actividades que en la vida física no puede realizar por ejemplo por no tener el conocimiento o por poseer alguna discapacidad física, «a veces voy a surfear, a tirarme en paracaídas, a nadar» son cosas que en la vida real no las sé, declaró un entrevistado. O porque al ser demasiado costosas no puede concretarlas en el espacio físico. Ahí radica una de las discrepancias entre las acciones de un entorno y otro, uno puede simular actividades que de otro modo no podría llevarlas a cabo.

Otra diferencia en los vínculos podría estar también presente en cuanto al aspecto psicológico de la persona, o a nivel de la personalidad. «Como que la timidez se te va a la hora de acercarte a una chica o que esa chica se acerque a vos para conocerte. ¿te gusta? ¿te interesa? simplemente vas, le hablás por privado y la charla se inicia. En la vida cotidiana eso no sucede, no siempre uno va a hablarle a la persona que le gusta en la calle o boliche», dijo uno de los habitantes de esta tierra virtual.

Por lo general las prácticas realizadas en este entorno digital tienen que ver con una representación, una reproducción de prácticas del ambiente físico (comprar, asistir a recitales, ir a la discoteca, casarse, etc.) la diferencia está dada en el contexto en que la gente interactúa.

Los entrevistados, en su mayoría, no mostraron preferencias por realizar en Second Life una actividad que es posible desarrollar en el mundo tangible. Aunque agregaron que puede llegar a significarle una ventaja para aquellos que tienen miedo o inseguridad (y siente que SL los

óliberao en cierto modo de eso); o para los que deseen tener õconductasö que en el entorno físico moralmente están mal vistas (como õmantener relaciones sexualesö con personas desconocidas; seducir a personas casadas, etc.)

## í y no bajan los brazos

Como todo artefacto tecnológico, toda plataforma que está a prueba, a veces prospera y otras no. Todo depende de los usuarios, de las opciones que el entorno le brinda, y el funcionamiento del mismo. Second Life a algunos gusta, hasta el punto de permanecer largas horas en este metamundo; pero para otros fue una cuestión pasajera, de mera curiosidad –que respondía a las amplias expectativas desarrolladas por las estrategias de marketing– crearon su cuenta, lo probaron, pero no resultó lo esperado y al poco tiempo abandonaron sus avatares.

El panorama de SL no es del todo positivo, muchas empresas se han retirado y el laboratorio ha disminuido su plantilla de empleados. Las últimas cifras anuncian que este servicio de interacción ha reducido sus miembros activos a quinientos mil miembros. Su boom queda atrás, dejando paso a un entorno menos concurrido. De todas maneras todavía sigue siendo importante, ya que continúa siendo el mundo virtual más frecuentado –dejando de lado a los videojuegos–.

A pesar de todo siguen en pie, reinventándose, adaptándose y mejorando en sus aplicaciones, brindando nuevas y mejores alternativas a los residentes que aún hoy permanecen allí.

La razón por la que algunas personas abandonan el juego es por aburrimiento, una de las entrevistadas comentó: õTe cansás, es la rutina y es cuando pasa la novedadí a la mayoría le sucede eso, es como juguete nuevoö. Además otra de las causas se debe a que sólo querían saber de qué se trataba y al ver cómo funciona este metaverso y al no encontrarlo sencillo , lo dejan. Otro de los motivos fue el no llegar a establecer relaciones õestablesö con otros avatares. De todas maneras, a pesar de su alejamiento, también quedó demostrado el interés por volver a entrar y probar las actualizaciones de SL.

Es por esto que han surgido nuevas versiones de SL, incorporando nuevos viewer (visores) –estos son múltiples programas de interfaz– la última es la 3.2.1.244864. Los õreajustesö posibilitan intercambiar archivos (de texto, presentaciones, videos), compartirlos, editarlos en

forma conjunta y colaborativa en tiempo real, logrando una productividad avanzada; visualizar aplicaciones del escritorio, una navegación web multimedia integrada (ingresar a páginas como la de YouTube para ver videos, jugar juegos Flash desde SL, escuchar audio desde mp3, acceder a entornos de aprendizaje moodle), cualquier superficie puede convertirse en un navegador web estándar y compartirse a su vez con otros internautas. También se puede disponer de una iluminación en tiempo real tanto de luces como de sombras (esta característica suma en lo visual, en la calidad de las gráficas, para darle detalles de realismo al escenario en el que se desplazan los personajes), para que la experiencia vivida en este entorno sea más amena, más cuidada y sencilla. Este último aspecto tiene una importancia mayor sobretodo en nuevos usuarios ya que asemeja los elementos de un navegador web. Además es posible poseer diferentes voces y tener un mayor número de grupos –antes veinticinco y ahora hasta cuarenta grupos, lo que permite mantener una relación òcontinuaö con más personas– y facilita también la comunicación que entre ellos se establece. La versión *Second Life Viewer 2*, por ejemplo, se consolidaba como plataforma sería y estable, empleada por empresas y formadores de diferentes puntos del globo para òlocalizarö allí reuniones, sesiones formativas y dirigir y organizar comunidades en tiempo real<sup>82</sup>. Cuenta con un panel lateral para controlar casi todo in-world y una apariencia más fácil de usar.

Dentro de lo que permiten las nuevas versiones de SL, uno de los entrevistados indicó òcada vez hay más movimientos reales, como por ejemplo vi a chicas que al caminar o correr se les mueven los pechos, el viento que sacude el pelo, determinados gestos faciales que cambian en el avie al realizar algunas acciones. Por ejemplo si escribo -Jajajaaajaø el avatar mueve su cara imitando una carcajada.ö

Cuando comenzamos con las investigaciones, las redes sociales como Facebook y Twitter, ó las cuales surgen en el 2004 y 2006 respectivamenteó, si bien ya existían, no tenían en Argentina la repercusión y afianzamiento con que cuentan en estos días. La primera, según una estadística<sup>83</sup>, posee una ventaja del cincuenta porciento sobre sus competidores. La segunda, por su parte, ha logrado su popularidad por ser sintética, práctica y por el tiempo real de la

---

<sup>82</sup> *Nuevo visor de Second Life: Viewer 2, un gran paso para la colaboración y la formación en el mundo 3D online*. Disponible en: <http://3dspaces.novatierra.com/en/home/my-blog/nuevo-visor-de-second-life-viewer-2-un-gran-paso-para-la-colaboracion-y-la-formacion-en-el-mundo-3d-online.html>.

<sup>83</sup> Bolívar, Carlos, *Estadísticas afirman que en las redes sociales -Facebookøes la más fácil de usar*. Disponible en: <http://www.entreclick.com/estadisticas-afirman-que-en-las-redes-social-facebook-es-la-mas-facil-de-usar/>, fecha de acceso disponible: 9/02/12. Extraídas del sitio webcreible.



información difundida y compartida allí. Ambas cobraron mayor furor en nuestro país entre el 2010 y el 2011<sup>84</sup>.

En la actualidad las más usadas son las mencionadas anteriormente. De todas maneras MySpace y LinkedIn, son otras de relevancia.

Son simples de utilizar y rápidas, ya que al no tratarse de sitios tan pesados, con una interfaz sencilla, uno puede desenvolverse en estas con velocidad y sin mayores complicaciones. Tampoco requiere de máquinas con demasiados requisitos técnicos para acceder a las mismas.

Además se pudo observar una tendencia a la simplificación de la plataforma, ya que a pesar de ser Twitter una red social sencilla, se está apuntando a facilitar aún más la navegación del internauta, ¿Hay menos lugares donde hacer clic y por tanto menos cosas que aprender para manejar Twitter? afirmó Jack Dorsey, patrón de la red.

A través de las mencionadas es posible (al igual que con SL) ser quien uno es o ¿jugar a ser otra persona? excepto en el caso de Facebook, principalmente los motivos por los cuales los sujetos participan de una red son para crear o continuar con sus relaciones de parentesco o amistad, para compartir intereses similares, intercambiar conocimiento sobre algo, mantenerse informados, para desarrollar y experimentar sentimientos de pertenencia. Es una forma de conexión con sujetos de círculos cercanos, profesionales, sujetos ¿famosos? (artistas, estrellas del mundo de la música, políticos), con gente que quizás no conocemos pero podemos conocer a través de este medio e incluso con empresas, locales de venta, productos y servicios que emplean esta herramienta para posicionarse en el mercado, para estar más al alcance de sus consumidores o posibles compradores. Facilitan la comunicación interpersonal así como permiten establecer lazos en el ámbito internacional. Nos posibilitan socializar y establecer vínculos infinitos y realizar actividades varias, es así que cada quien las emplea según sus fines.

En comparación con Second Life, tanto Facebook como Twitter, LinkedIn, y otros, reproducen de forma más ¿fidedigna? la realidad del mundo tangible, están menos ligadas a la fantasía.

## Aproximaciones finales

La mejor manera de definir Second Life es como una ¿red social con interfaz gráfica e interactiva?. No quedan dudas que este es todo un universo rico para analizar. Las personas que pudieron vivir el sentido de comunidad permanecieron, los demás, se fueron.

---

<sup>84</sup> Ver gráfico en Anexos III

Algunos conocen SL y se van, pues sólo se registraron para oëchar un vistazo de lo que allí acontecía, porque no se sienten atraídos por este entorno, y también hay quienes abandonan el metaverso porque les parece un tanto complicado omanejarse ahí y no tienen mucha paciencia para quedarse y aprender; otros permanecen *in world* por mucho tiempo –incluso más del que destinan a las actividades del o mundo físico–, desarrollando una ocontinuidad relacional como avatares tanto con el entorno digital en sí y con las acciones que en ese espacio se pueden realizar, como con los otros miembros de esta comunidad; y en otros casos van y vienen, dependiendo del tiempo que les demande las obligaciones y ocupaciones de o real life. Cada cual decide dónde quedarse, por qué y cuánto tiempo permanecer conectados con esta realidad virtual.

El objetivo de gran parte de los entrevistados es esencialmente: ver de qué se trata, conocer gente y establecer vínculos hay quienes ingresan a este mundo para hacer amigos o buscar una pareja, y en algunos casos también para trabajar en SL .

Se ha mencionado que además los individuos lo utilizan para distenderse como ofuente de distracción, de entretenimiento . Incluso para sentirse acompañados y queridos.

Muchos sujetos muestran un cierto interés por mantener el anonimato. Pero siempre, por alguna razón ciertos aspectos de la vida tangible hacen su aparición en este escenario digital. Además, por algún motivo, no se quiere admitir que uno es partícipe de experiencias digitales en un mundo virtual. Algunos también revelaron que suelen poner o excusas a sus amigos, a su familia, para poder permanecer en el juego. Simplemente desde algún punto los atrapa este metaverso y deciden vincularse allí, pero les cuesta admitirlo.

Hagan lo que hagan estos habitantes de lo virtual, quedó demostrado que la práctica que prevalece es la de establecer relaciones sociales. Este espacio digital se utiliza tanto para extender los vínculos con el mundo físico como para establecer nuevos lazos en un universo imaginario. A veces se emplea como escape de la realidad, pero también para muchos constituye una o realidad alternativa, cuyos valores pueden ser más humanos y democráticos que aquellos de la sociedad tangible.

La base es la comunicación, el diálogo y la interacción. No se entra a jugar, sino a estar con la gente. Se mostró que un personaje puede realizar actividades en forma individual, pero pronto se cansa y prefiere estar donde hay otras personas con las cuales poder intercambiar vivencias.

Se produce sentido tanto en la emisión como así también en la recepción. Significados que los sujetos van construyendo en su vida digital, en los vínculos sociales que entablan.

Tanto lo virtual como lo físico constituyen la realidad de estos individuos, su cotidianeidad. Uno y otro aspecto contribuyen a esta sociedad digital que habita en un mundo como SL.

La realidad se conforma a partir de la interacción de los diferentes actores sociales. Desde lo que se dice y se escucha, desde lo que se muestra (a partir de lo que se hace comportamientos y acciones ) y se ve, y desde los pensamientos e interpretaciones que se reflejan en los anteriores.

Es decir, en el lenguaje de lo que se expresa y en aquello que se hace, se construye contenido y sentido.

Es curioso como esos vínculos evolucionan, progresan, hasta llegar incluso a entablarse muchas amistades entre sujetos que no se conocen en el medio físico, sólo en el ciberespacio, y en ese entorno cuentan sus cosas más íntimas (dependiendo de los interlocutores). E incluso los sujetos en cuestión confían a veces más en los avatares de SL con quienes han llevado a cabo algún tipo de interacción en un período de tiempo corto, que en personas físicas que conocen desde hace mucho. Esto nos da una idea de la noción de realidad con que los avatares perciben el contexto social que allí se gesta, la continuidad en los lazos sociales.

Second Life es una estructura que sostiene vínculos entre sujetos, en donde no sólo se puede interactuar a través del diálogo sino que además es posible compartir actividades (como bailar, pasear, nadar, esquiar, navegar en barco).

En este escenario hay actuaciones, interrelaciones, cosas compartidas, momentos en común, y así van surgiendo las experiencias y anécdotas. De esta manera los mundos se entrecruzan, se enlazan, y los intercambios entre ellos van conformando la realidad toda, a partir de las prácticas que en ambos se desarrollan.

Las sensaciones y sentimientos existen, con más o menos magnitud, pero no dejan de fluir por lo virtual. Porque al ser personas las que están detrás de esos cuerpos animados, en algún punto empiezan a involucrarse con su avatar y la subjetividad del individuo de carne y hueso hace su aparición en el metaverso.

Si bien se deja ver que para muchos, esta vida virtual forma parte de su vida física, se observa una distinción que hacen en su discurso cuando hablan de *vida virtual* y *vida real*, refiriéndose con la segunda expresión a su vida tangible. Además aunque para varios se vuelve algo natural, se reconocen diferencias en las relaciones sociales establecidas en uno y otro entorno.

En síntesis:

Dependiendo de la vida que hayan construido en este ambiente digital se decide continuar o no la estadía allí. En el caso en que los vínculos hayan sido más estrechos o que hayan encontrado alguna actividad que los atraiga o los reditúe económicamente, los usuarios deciden quedarse, de otro modo, cuando finaliza la etapa exploratoria se retiran, o las conexiones en este mundo se vuelven más espaciadas.

Sin embargo siempre prima en un ambiente digital como Second Life, un sentido de comunidad entre quienes forman parte de esta sociedad virtual. Es el objetivo primordial para casi la totalidad de los avatares. Las relaciones sociales son las prácticas sociales que prevalecen.

Lo que las personas esperan de este mundo virtual la mayoría de las veces lo obtienen, por lo que los resultados logrados de esta práctica digital son generalmente positivos.

## ANEXOS

### Anexo I

#### **Pauta de observación:**

-¿Los residentes se encuentran en grupos o en forma individual? ¿Conversan entre ellos? ¿Si se encuentran solos están realizando alguna actividad o sólo permanecen parados?

#### **(interacción en el ciberespacio)**

-¿Son los avatares en su mayoría de género femenino o masculino?

-¿Cuál es la actividad más frecuente que realizan? **(comunidad)**

-¿Qué acciones desarrollan los habitantes de SL? **(práctica social)**

-¿Realizan algún tipo de ritual? (casamientos, fiesta de bienvenida a nuevos habitantes, etc.)

#### **(tipo de cultura que se genera en SL)**

-¿Cómo es la vestimenta del común de los residentes? **(expresión personal)**

-¿Qué marcas de lo cotidiano se traslucen en SL?

- ¿A qué tipos de necesidades sociales responden las prácticas sociales digitales que se llevan a cabo en Second Life?

#### **Pautas de entrevista presencial:**

##### Características del usuario

- ¿Qué edad tenés? **(para identificar a grandes rasgos al usuario de SL)**

- ¿Se condice tu género de la vida física con el de tu avatar en la vida virtual? **(para identificar a grandes rasgos al usuario de SL)**

- ¿Cuál es tu ocupación en la vida tangible? **(para identificar a grandes rasgos al usuario de SL)**

- ¿Hace cuánto que sos residente de SL? (En el caso de haber dejado el juego, ¿durante cuánto tiempo lo fuiste?) **(continuidad en el mundo virtual)**

- ¿Con qué periodicidad jugás? ¿Aproximadamente cuántas horas al día? (Si abandonaste el juego, ¿con qué frecuencia lo hacías?) **(nivel de penetración / grado de involucramiento de lo virtual en la vida tangible)**

Relaciones sociales

- ¿Seguís en contacto con los primeros personajes que conociste en SL? En el caso de responder negativamente, ¿por qué no? (**sentido de comunidad y socialización**)
- ¿Mantenés algún vínculo fuera de SL con sus jugadores?, ¿intercambian mails? ¿te encontraste presencialmente con alguno de ellos? (**sentido de comunidad y extensión de la socialización**)
- ¿Esos vínculos se extienden en otra plataforma digital? ¿Cuál? (**integración en la vida virtual en general**)
- ¿Existen diferencias en las relaciones sociales que se producen en el entorno físico y las que se llevan a cabo en este mundo virtual? (En ambos casos justificar la respuesta) (**vínculos sociales on y off line**)

Actividades

- ¿Qué actividad sueles realizar en SL? ¿La desarrollas individualmente o en grupo? ¿Cuál es la que realizás con más frecuencia? ¿Cuál es la que más te gusta hacer? (**práctica-práctica social**)
- ¿Encontrás diferencias al realizar una misma actividad en SL y en el mundo físico? ¿Cuáles? (**prácticas**)
- ¿Existe alguna acción que pueda ser ejecutada en ambos mundos pero que elijas realizarla en el entorno virtual? ¿Cuál? ¿Por qué? (**práctica**)
- ¿Qué actividades nuevas, distintas a las de la vida física, surgen en esta comunidad virtual? (**prácticas - nuevas prácticas**)

Espacios/Lugares

- ¿En qué isla (lugar) de SL te gusta permanecer?, ¿por qué? (**lugar**)
- ¿Dentro de una isla de SL, cuál es el lugar más frecuentado, más concurrido, por los habitantes del metaverso para conversar, intercambiar ideas, compartir puntos de vista? (bares, parques, etc.) (**espacio / esfera pública**)

Implicancias entre el mundo virtual y el tangible

- ¿Creés que las acciones, que se desarrollan en el mundo virtual, pueden repercutir en el mundo físico? (social, político, económico, religión) ¿Podrías mencionar algunas? ¿De qué manera influyen? (**influencia / implicancias del mundo virtual en el mundo real colectivo - nivel de penetración de lo virtual en la vida tangible**)

-¿Consideras que pudiste resolver alguna cuestión de tu mundo tangible a partir del mundo virtual? (**influencia / implicancias del mundo virtual en el mundo real personal**)

- ¿SL ha cambiado tu vida cotidiana? ¿De qué forma?, ¿podrías citar algunas situaciones o ejemplos?

#### Expresiones / Comunicaciones en SL

-¿Cuáles son los temas de los que sueles hablar en SL? (**comunidad / comunicación**)

-¿Hablás de tu vida física en este espacio digital? ¿y de tu vida privada?

- ¿Cuál es tu forma de comunicarte en este mundo virtual? (Chat, voz, gestos, otros, ¿Cuáles?) (**comunicación / interacción**)

- ¿Cuál es la vestimenta más común que se usa en SL?, ¿por qué crees que sea?, ¿qué es lo que te transmite según tu punto de vista? (**cultura/ comunicación**)

-¿Cuáles son los sentimientos / emociones que experimentas en este mundo virtual? ¿Considerás que son más o menos intensos que los del mundo tangible, que se viven de la misma manera o que se potencian? (**grado de inmersión y realidad que experimentan los usuarios**)

- ¿Tiene Second Life una especie de lenguaje propio (como el simlish de los Sims) o algún término / palabra que recuerdes haya surgido en este entorno virtual? (**comunicación / códigos comunes**),

- ¿Cuál considerás que son los conocimientos mínimos que se requieren para que se pueda formar parte de esta comunidad virtual, y para que se produzca el entendimiento y los lazos entre sus miembros? (**comunicación / códigos comunes**). ¿Encontraste alguna dificultad para desenvolverte en este metaverso? En caso de responder afirmativamente ¿de qué tipo?

#### Subgrupos/ liderazgo

- ¿Existe algún tipo de bando / equipo entre los personajes de SL? ¿Se producen enfrentamientos?, ¿por qué causa? (**comunidad / vínculos / interacciones**)

- ¿Existe algún especie de líder en el mundo virtual? (**organización social-autoridad**)

- ¿Hay nacionalidades en este entorno, o todos son habitantes de Second Life sin distinción?

#### Especificaciones del juego

- Si tuvieras que rescatar una característica positiva de SL, ¿qué sería lo mejor de este mundo virtual? (**práctica /sentido de comunidad**)

- ¿Qué es lo que buscás en el juego? ¿Superó tus expectativas? (**sentido que sus residentes le otorgan al juego**). ¿Considerás que tu/s objetivo/s se comparten con el resto de los habitantes de SL? (**sentido de comunidad**)
- ¿Los avatares tienen algún tipo de meta a cumplir en Second Life? (por ejemplo, aumentar la fuerza, u otras habilidades). ¿Tienen necesidades?, ¿de qué tipo?
- ¿Los usuarios establecieron alguna regla / norma además de las ya dadas? (alterar la paz, insultar, andar desnudo, etc)
- ¿Los personajes òmuerenö? ejemplo: falta de atención como en los Sims.
- ¿Cuáles de las acciones que te permiten realizar las nuevas versiones de SL desarrollas? (**prácticas sociales que permite la actualización de SL**).
- En el caso de haber abandonado el juego, ¿qué te llevó a eso?

### **Pautas de entrevista por mail:**

#### Características del usuario

- ¿Hace cuánto que sos residente de SL? (En el caso de haber dejado el juego, ¿durante cuánto tiempo lo fuiste?) (**continuidad en el mundo virtual**)
- ¿Con que periodicidad jugás? ¿Aproximadamente cuántas horas al día? (Si abandonaste el juego, ¿con qué frecuencia lo hacías?) (**nivel de penetración / grado de involucramiento de lo virtual en la vida òtangibleö**)

#### Relaciones sociales

- ¿Seguís en contacto con los primeros personajes que conociste en SL? En el caso de responder negativamente, ¿por qué no? (**sentido de comunidad y socialización**)
- ¿Mantenés algún vínculo fuera de SL con sus jugadores?, ¿intercambian mails? ¿te encontraste presencialmente con alguno de ellos? (**sentido de comunidad y extensión de la socialización**)
- ¿Existen diferencias en las relaciones sociales que se producen en el entorno òfísicoö y las que se llevan a cabo en este mundo virtual? (En ambos casos justificar la respuesta) (**vínculos sociales on y off line**)



Actividades

- ¿Qué actividad sueles realizar en SL? ¿La desarrollas individualmente o en grupo? ¿Cuál es la que realizas con más frecuencia? ¿Cuál es la que más te gusta hacer? (**práctica-práctica social**)
- ¿Encontrás diferencias al realizar una misma actividad en SL y en el mundo físico? ¿Cuáles? (**prácticas**)
- ¿Existe alguna acción que pueda ser ejecutada en ambos mundos pero que elijas realizarla en el entorno virtual? ¿Cuál? ¿Por qué? (**práctica**)
- ¿Qué actividades nuevas, distintas a las de la vida física, surgen en esta comunidad virtual? (**prácticas - nuevas prácticas**)

Espacios/Lugares

- ¿Dentro de una isla de SL, cuál es el lugar más frecuentado, más concurrido, por los habitantes del metaverso para conversar, intercambiar ideas, compartir puntos de vista? (bares, parques, etc.) (**espacio / esfera pública**)

Implicancias entre el mundo virtual y el tangible

- ¿Creés que las acciones, que se desarrollan en el mundo virtual, pueden repercutir en el mundo físico? (social, político, económico, religión) ¿Podrías mencionar algunas? ¿De qué manera influyen? (**influencia / implicancias del mundo virtual en el mundo real colectivo - nivel de penetración de lo virtual en la vida tangible**)
- ¿Consideras que pudiste resolver alguna cuestión de tu mundo tangible a partir del mundo virtual? (**influencia / implicancias del mundo virtual en el mundo real personal**)
- ¿SL ha cambiado tu vida cotidiana? ¿De qué forma?, ¿podrías citar algunas situaciones o ejemplos?

Expresiones / Comunicaciones en SL

- ¿Cuáles son los temas de los que sueles hablar en SL? (**comunidad / comunicación**)
- ¿Hablás de tu vida física en este espacio digital? ¿y de tu vida privada?
- ¿Cuál es tu forma de comunicarte en este mundo virtual? (Chat, voz, gestos, otros, ¿Cuáles?) (**comunicación / interacción**)
- ¿Cuáles son los sentimientos / emociones que experimentas en este mundo virtual? ¿Considerás que son más o menos intensos que los del mundo tangible, que se viven de la

misma manera o que se potencian? (**grado de inmersión y realidad que experimentan los usuarios**)

#### Subgrupos/ liderazgo

- ¿Existe algún tipo de bando / òequipoõ entre los personajes de SL? ¿Se producen enfrentamientos?, ¿por qué causa? (**comunidad /vínculos / interacciones**)

#### Especificaciones del juego

- Si tuvieras que rescatar una característica positiva de SL, ¿qué sería lo mejor de este mundo virtual? (**práctica /sentido de comunidad**)

-¿Qué es lo que buscás en el juego? ¿Superó tus expectativas? (**sentido que sus residentes le otorgan al juego**). ¿Considerás que tu/s objetivo/s se comparten con el resto de los habitantes de SL? (**sentido de comunidad**)

- ¿Cuáles de las acciones que te permiten realizar las nuevas versiones de SL desarrollas? (**prácticas sociales que permite la actualización de SL**).

- En el caso de haber abandonado el juego, ¿qué te llevó a eso?

#### **Pautas para la entrevista en el juego:**

- ¿Por qué jugás en SL? ¿Hace cuánto que lo haces?

- ¿Con qué periodicidad te conectas? ¿Cuántas horas al día?

- ¿Mantenés algún contacto fuera de SL con sus jugadores?, ¿mails? ¿encuentros presenciales? chat?

- ¿Qué actividad sueles realizar en SL? ¿La desarrollas individualmente o en grupo? ¿Cuál es la que realizás con más frecuencia? ¿Cuál es la que más te gusta hacer?

- ¿Dentro de una isla de SL, cuál es el lugar más frecuentado, más concurrido, por los habitantes del metaverso para conversar, intercambiar ideas, compartir puntos de vista? (bares, parques, etc.)

- ¿Cuáles son los temas de los que sueles hablar en SL?

- ¿Qué es lo que buscás en el juego? ¿Superó tus expectativas?

## Anexo II

Las nuevas versiones de Second Life tienden a ir mejorando sus aplicaciones, sumando posibilidades a las acciones que en este entorno se pueden llevar a cabo e ir corrigiendo errores o problemas. Para algunos internautas les resultan cómodas y fáciles de manejar, implicándoles un verdadero beneficio; pero otros se acostumbraron y están conformes con las versiones ño tan actualesö. Sin embargo hay versiones antiguas que se pueden conservar, pero, en otros casos la versión queda obsoleta teniendo que actualizarla para que la plataforma funcione. Algunas de ellas son:

### Second Life Viewer 1

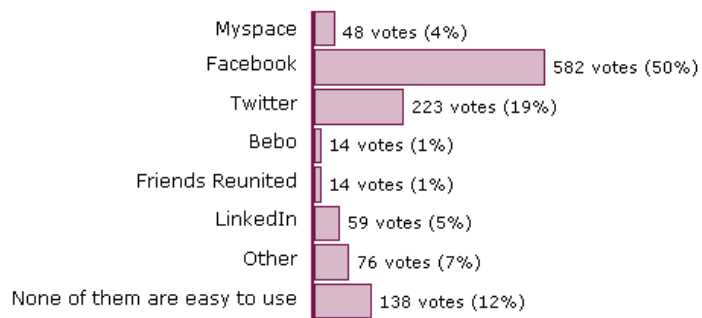
- Viewer 1.10.6.0
- Viewer 1.11
- Viewer 1.13
- Viewer 1.18.3
- Viewer 1.18.5.3
- Viewer 1.20.17
- Viewer 1.21.6.99587
- Viewer 1.22.11.113941
- Viewer 1.23
- Viewer 1.23.4.123908
- Viewer 1.23.5.13
- Viewer 1.24.4.3007
- Viewer 2
- Viewer 2.1
- Viewer 2.2.0.212
- Viewer 2.3.0.214726
- Viewer 2.4.0.216
- Viewer 2.5
- Viewer 2.5.1
- Viewer 2.6.1
- Viewer 2.6.3.227
- Viewer 2.7.1
- Viewer 3.0.3.240895

Viewer 3.1.0.243

Viewer 3.2.1.244864

### Anexo III

El siguiente gráfico plasma el resultado de las estadísticas extraídas del sitio webcreible. Nos indica en porcentaje (según los votos) de cuáles son las redes sociales más fáciles de usar.



## BIBLIOGRAFIA

a) Libros:

BARBERO, Martín. *De los medios a las mediaciones*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1987, p 228.

BURBULES, Nicholas C. y CALLISTER, T. A. (2001). *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*, Barcelona, Editorial Granica.

CARO; Arturo e ISLAS; Octavio. *Second Life. Invéntese una vida digital y conviva con ella*. México, Editorial Alfaomega, 2008, p 9.

CASACUBERTA SEVILLA, David. *Creación colectiva*. España, Editorial Gedisa, 2002, pp. 33-34.

CASTELLS, Manuel. *La era de la información: surgimiento de la sociedad red*. Madrid, Siglo XXI editores, pp. 56-59

GUBERN, Román. *El Eros Electrónico*. Madrid, España, Ed. Taurus, (2000), p. 138.

KATZ, Elihu; BLUMLER Jay y GUREVITCH Michael. *Usos y gratificaciones de la comunicación de masas*, Barcelona, en M. de Moragas (ed.) *Sociología de la Comunicación de masas*, Gustavo Gili, 1986, pp.136-137; pp.143-144; p. 152; p. 158.

LASH, Scott. *Crítica de la información*. Bs. As. ó Madrid, Amorrortu editores, p. 43.

LEVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona- Bs. As.- México, Editorial Paidós, 1998, p. 17; p. 90.

LOGAN, Robert. *El quinto lenguaje. Aprendiendo en la era de la computadora*. Canadá, Ed. Stoddart, 1995.

MCLUHAN, Marshall. *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, México, Editorial Diana, 1968.

MUMFORD, Lewis. *Preparación cultural. Técnica y civilización*, Madrid, Editorial Alianza, 1982.

MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Bs. As. - Barcelona- México, Editorial Paidós, p. 103.

ONG, Walter. *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. Fondo de la Cultura Económica, 1982.

PISCITTELLI, Alejandro. *Ciberculturas*. Barcelona, editorial Paidós, p. 63.

RHEINGOLD, Howard; (1994) *La comunidad virtual: Una sociedad sin fronteras*. Barcelona, España, Ed. Gedisa, 1996, p. 20 y 44.

SIEGEL, Lee. *El mundo a través de una pantalla*. Tendencias Editores, 2008.

SCOLARI, Carlos. *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, editorial Gedisa, 2004.

SFEZ, Lucien. *Técnica e ideología, un juego de poder*. Siglo XXI editores p. 27.

TURKLE, Sherry. *La vida en la pantalla*. Barcelona, España. Editorial Paidós, 1997

VASILACHIS, Irene. *Métodos cualitativos I*. Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1992.

b) Artículos de revistas académicas:

BARBERO, Martín J. "De los medios a las prácticas", en: G. Orozco Gómez (coord.), Cuadernos de Comunicación y Prácticas Sociales, México, Proicon, Universidad Iberoamericana, No.1, 1990.

BOSSHART, Louis y MACCONI Ilaria. Media Entertainment. Revista Communication Research Trenes. Volumen 18-Nº3. (1998). Centre for the Study of Communication and Cultura. Saint Louis University. Traducción: COMBA, Silvana. Adaptación: COMBA, Silvana; MATEO, David y TOLEDO, Edgardo

CACERES, Jesús Galindo. Comunidad virtual y cibercultura: el caso del EZLN en México. Estudios sobre las culturas contemporáneas, junio, año/vol. III, nº 005 Univ. De Colima; Colima, México. pp. 20-21.

CASTRO, Pedro y otros. "Teoría de las Prácticas Sociales"; dirección en internet: <http://revistas.ucm.es/ghi/11316993/articulos/CMPL9696330035A.PDF>

COMBA, Silvana y TOLEDO, Edgardo "Comunicación digital: una reflexión sobre los usos sociales de la computadora", Revista Temas y Debates Año 7 Nº 6 y 7, Noviembre 2003.

COMBA, Silvana, "Televisión y realidad virtual: la ilusión de estar ahí", en Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación, Volumen 5, Escuela de Comunicación Social, UNR, Rosario, Año 1999/00

COMBA, Silvana y TOLEDO, Edgardo. "La seducción de las superficies: la interfaz gráfica y sus recursos", en Tesis de Maestría "Del cálculo a la comunicación: usos sociales y modos de conocer", Universidad Diego Portales, Santiago de Chile, 2001.

- DARI, Nora Liliana. "Entre Riesgos y promesas. Educación Digital". *Redie Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Vol 6, Núm 2, 2004. Disponible en: <http://redie.uabc.mx/vol6no2/imprimir-contenido-dari.html>
- HAX, Andrés, Clarín.com; "Second Life", el mundo virtual que esta reinventando la ficción; dirección en Internet: <http://www.clarin.com/diario/2006/09/03/sociedad/s-05415.htm>, fecha de acceso disponible: 28 de Octubre de 2007.
- MITCHAM, Carl, "Tres formas de ser con la tecnología", Madrid, Revista Anthropol n° 14, 1989, p. 13.
- NEGROPONTE, Nicholas, "Ser digital", en su versión on-line <http://es.scribd.com/doc/50946/Nicholas-Negroponte-El-mundo-digital>, fecha de acceso 5 de mayo de 2011, p. 2.
- OROZCO GOMEZ, Guillermo "De las disciplinas a los saberes. Hacia una reestructuración de la comunicación desde la academia", México, Col. Comunicación, Identidad e Integración Latinoamericana N° 4, CONEICC-FELAFACS, 1992, pp. 121-124.
- PIÑUEL RAIGADA, José Luis. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 21(2/3), (2007) [http://www.aufop.com/aufop/uploaded\\_files/articulos/1211813083.pdf](http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1211813083.pdf)
- RODRIGUEZ, Gabriel, "¿Hasta cuándo con el discurso sobre el impacto de la tecnología?", Santiago de Chile, en Revista ILET (Instituto Latinoamericano de Estudios Transnacionales), Año 1, N° 2, junio 1988.
- WASHINGTON, Uranga. "Gestionar desde la comunicación, gestionar procesos comunicacionales" *Oficios Terrestres*. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Universidad Nacional de La Plata. 2001. Año VII. N° 9/10. p. 98.

c) Citas de textos, fuentes y/o documentos tomados de Internet:

- AUGE, Marc "Los no-lugares". Disponible en: <http://terrenoparasilencios.blogspot.com/2009/03/marc-auge-los-no-lugares.html>. Consultada el 23 de septiembre de 2010
- BOLIVAR, Carlos, "Estadísticas afirman que en las redes sociales -Facebook- es la más fácil de usar". Disponible en: <http://www.entreclick.com/estadisticas-afirman-que-en-las-redes-social-facebook-es-la-mas-facil-de-usar/>, fecha de acceso disponible: 9/02/12.
- COBO, Cristóbal "Webdósfera". Disponible en: <http://webdosfera.blogspot.com/>

DE UGARTE, David; DEUGARTE.COM Contextos, dirección en Internet:

[http://www.deugarte.com/wiki/contextos/Second\\_Life](http://www.deugarte.com/wiki/contextos/Second_Life), fecha de acceso disponible: 24 de octubre de 2007

ECHEVERRÍA, Javier, òTecnocuerpos ticsö, dirección en internet: [www.mecad.org/e-journal/numeroq/html/sesion\\_01\\_16.htm](http://www.mecad.org/e-journal/numeroq/html/sesion_01_16.htm), fecha de acceso disponible: 28/03/07, Pág. 3

GOFFMAN, Ervin. òLa Presentación de la persona en la vida cotidianaö.

Disponible en: <http://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2011/05/goffman-erving-la-presentacion-de-la-persona-en-la-vida-cotidiana2.pdf>

SUNKEL, Guillermo òLa cultura desde el consumoö en

<http://perio.unlp.edu.ar/teorias2/textos/m4/sunkel.pdf>

TSE-TUNG, Mao òSobre la Prácticaö. Disponible en:

<http://www.marx2mao.com/M2M%28SP%29/Mao%28SP%29/OP37s.html>

URANGA, Washington òMirar desde la comunicaciónö. Una manera de analizar las prácticas sociales. Artículo disponible el 3 de mayo de 2011 en: <http://catedrab-dcv.wikispaces.com/file/view/mirar-desde-la-comunicación.pdf>

VELANDIA, César. Anti-Hodder (Diatriba contra las veleidades post-modernistas en la arqueología post-procesual de Ian Hodder). En Rupestre/web,

<http://rupestreweb.tripod.com/hodder.html> Julio de 2002

òEtnografía Digitalö Disponible en: <http://etnovirtual.wordpress.com/2007/05/28/etnografia-digital/>

[http:// infovis.lacoctelera.net/post/2010/04/14/en-se-basa-planteamiento-una-investigacion-en](http://infovis.lacoctelera.net/post/2010/04/14/en-se-basa-planteamiento-una-investigacion-en)

<http://es.wikipedia.org/wiki/MUD>

òLos Simsö Disponible en:

[http://www2.meristation.com/v3/des\\_analisis.php?id=3761&idj=4181&pic=XBX](http://www2.meristation.com/v3/des_analisis.php?id=3761&idj=4181&pic=XBX). Consultada 19 de mayo de 2011

[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-81042010000100011&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-81042010000100011&script=sci_arttext).

Consultada el 20 de mayo de 2011.

òAnálisis videográfico: la diferencia sexual en los videojuegos. Los Simsö. Disponible en:

[http://www.psicologoescolar.com/VIDEOJUEGOS/mepsyd\\_analisis\\_videojuegos\\_los\\_sims.htm](http://www.psicologoescolar.com/VIDEOJUEGOS/mepsyd_analisis_videojuegos_los_sims.htm). Consultada 19 de mayo de 2011

[http://es.wikipedia.org/wiki/Los\\_Sims\\_%28saga%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Los_Sims_%28saga%29). Consultada 19 de mayo de 2011

[http://es.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life), fecha de acceso disponible: 25 de octubre de 2007



“Second Life Argentina”. Sitios Argentina, dirección en Internet:

<http://www.sitiosargentina.com.ar/second-life/>, fecha de acceso disponible: 28 de Octubre de 2007

Hacia una Teoría Comprensiva de la Práctica Social: Notas de Reflexión acerca de la Distinción de Bordieu. Disponible en:

<http://www.robertexto.com/archivo5/distincion.htm>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad\\_virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_virtual), fecha de acceso disponible: 19 de Octubre de 2007.

<http://www.monografias.com/trabajos16/comunidades-virtuales/comunidades-virtuales.shtml>

Activ@mente, dirección en Internet: <http://www.activamente.com.mx/vrml/>, fecha de acceso disponible: 25 de Octubre de 2007

“Parodias de la virtualidad y las Redes del Aprendizaje” en

[www.quadernsdigitals.net/datos\\_web/hemeroteca/r\\_1/nr\\_595/a\\_8157/8157.html](http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_595/a_8157/8157.html)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad\\_virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad_virtual)

<http://www.portaled.com/node/167>

“Metodología y Etnografía Digital (conectiva)”. Disponible en:

<http://infovis.lacoctelera.net/post/2010/04/17/metodologias-y-etnografia-digital-conectiva>

[http://ayuda-secondlife-blogspot.com/2011\\_02\\_01\\_archive.html](http://ayuda-secondlife-blogspot.com/2011_02_01_archive.html)

“El bosque virtual”. Disponible en: <http://latierratienefiebre.com/category/activismo/>

“Nuevo visor de Second Life: Viewer 2, un gran paso para la colaboración y la formación en el mundo 3D online”. Disponible en:

<http://3dspaces.novatierra.com/en/home/my-blog/nuevo-visor-de-second-life-viewer-2-un-gran-paso-para-la-colaboracion-y-la-formacion-en-el-mundo-3d-online.html>