UACM
Universidad Autónoma de la Ciudad de México
Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

La construcción de una identidad virtual a través del avatar en Second Life

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA

Daniela Arely Gaspar Vallejo

Directora del Tesis

Dra. Maribel Reyes Calixto

Ciudad de México, julio de 2022.

UACM
Universidad Autónoma de la Ciudad de México
Nada humano me es ajeno

CA Coordinación Académica

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO
COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Agradecimientos

A la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, por ser una institución que me ha brindado de herramientas, conocimientos y un ambiente digno en el cual poder estudiar e investigar, de participación integra por parte de sus estudiantes y profesores, así también, al servicio de su comunidad en todo momento.

A la doctora Martínez Matías Graciela por haberme guiado en el camino de la investigación a través de sus enseñanzas, lecturas, actividades y conversaciones, así como también, por haberme impulsado con gran valor y no defraudarme durante este largo y arduo camino.

A mi directora de tesis, Calixto Reyes Maribel por haberme guiado con una gran atención y carisma, dedicarme el tiempo necesario, y dotarme de observaciones y correcciones necesarias para sacar a flote este trabajo de investigación que, para muchos, no es un tema tan fácil de entender, y que ella ha entendido con claridad.

A Draxtor Depres por haber hecho mi relación más estrecha y profunda con Second Life desde las primeras sesiones de Second Life Book Club y darme el valor para poder hablar de este mundo virtual que ha cambiado, poco a poco, mi forma de redescubrirme, conocer otras personas y culturas, y conocer otros mundos, que a su vez, conectan con nuestra realidad.

A mi querida familia: mi mamá y mi papá, Elena y Felipe, por darme la vida, por siempre y en todo momento estar para mí desde mi infancia, apoyándome incondicionalmente con todo su amor y comprensión, por haberme educado de la mejor manera y ser la persona que soy hoy en día; a mi hermanita, Sandy, por ser una excelente hermana, que con altas y bajas durante nuestro crecimiento, me ha guiado, al igual que mis padres, por un buen camino, me ha enseñado cosas inigualables y me ha mostrado un verdadero amor fraternal; a mi cuñado, Cesar, por ser un excelente cuñado, cuidar y amar siempre a mi querida hermanita, enseñarme nuevas cosas que cada día me sorprendan, realizar salidas agradables entre los tres, y por convertirse como un hermano más para mí en el que puedo confiar y apoyarme; a mis abuelitos, Tere y Carlitos, por haberme cuidado durante

mi niñez, haberme querido con mucho amor, y haber sido mis mejores segundos padres.

A mis allegados: mi novio, Gianluca, por haber estado a mi lado durante mucho tiempo, compartir momentos amorosos, divertidos y gratos, y por amarme como soy a pesar de la distancia; a mis amigos de la universidad, Alier y Chío, por estar a mi durante la mitad de la carrera, demostrarme que, a pesar de nuestras diferencias, me han otorgado su amistad y confianza sin fronteras, y por entregarme los mejores momentos que nunca creí vivir con amigos de verdad; a mi amigo, Julián, por ser otro de mis pocos y mejores amigos, darme igualmente una confianza inigualable, haber pasado ratos divertidos y agradables, y por considerarme una hermana a pesar de la distancia.

Índice

Introducción 1
Capítulo 1. La computadora y las nuevas expresiones de realidad 6
1.1 Dispositivos de la información y ecología de los medios 6
1.2 Invención y evolución de la computadora 14
1.3 Second Life, un antecedente de las redes sociales 25
Capítulo 2. Subjetividad digitalizada 31
2.1 Una nueva sociedad, sujetos virtuales 31
2.2 El mundo virtual de Second Life 41
2.3 Second Life y la llegada de la pandemia 52
Capítulo 3. La creación de una segunda identidad 57
3.1 Identidad personal 57
3.2 El reflejo del self 60
3.3 Avatar: un segundo yo 63
Capítulo 4. Cómo me defino en el metaverso 77
4.1 Metodología cualitativa 77
4.2 Etnografía virtual 78
4.3 Proceso de investigación 82
Conclusiones 120
Bibliografía 129
Anexos 141

Introducción

La era digital, o también, conocida como la era de la información, comprende una gran parte del siglo XX hasta florecer velozmente en el siglo XXI. La apresurada expansión y avance tecnológico ha acortado y modificado de manera simultánea las maneras de relacionarse socialmente: establecer nuevas relaciones, conocer gente, y comunicarse a distancia, casi desde cualquier localidad y en cualquier momento del día.

Si bien, y como antecedente de este suceso, durante los años noventa, el discurso sobre el alejamiento de los viejos medios para dar paso a los nuevos, la revolución digital, causo mucho estruendo acerca del Internet, ya que se pensaba que haría posible y de manera más sencilla, acceder a todos los contenidos mediáticos viejos (radio, televisión, periódico, etc.) en uno solo, a la vez que crearía nuevas formas de interactividad y experiencias, señalo el profesor estadounidense en medios de comunicación, Jenkins Henry (2006, pág.16).

Así mismo, el surgimiento de Internet se contempla en la creación del proyecto ARPAnet (Advance Research Project Agency Network), el cual, en 1969, emplea un sistema de conexión masivo, el protocolo TCP/IP, en la Universidad de California, permitió que entre computadoras existiera una red de transmisión de información y comunicación simultánea.

Mientras que para 1987, al tener un alojamiento mayor de más de 20,000 computadoras interconectadas, el proyecto tuvo una modificación y mejoría en el sistema de conexión en 1991, conociéndose posteriormente y haciendo su debut al público como *World Wide Web*, o red informática mundial, permitiendo un acceso a Internet de manera global.

Por ende, se entiende que el Internet es un conjunto de redes de transmisión interconectadas, con ayuda de los protocolos ya mencionados, y como resultado de este proceso, emerge el ciberespacio, el lugar donde ocurren dichas comunicaciones y conexiones, albergando elementos y unidades dentro de sí, como es el caso de la página web, Pierre Levy menciona: “número de personas y de ordenadores conectados (...) un nuevo espacio de comunicación, de sociabilidad, de organización y de transacción, pero también, un nuevo mercado de la

información y del conocimiento.” (2007, pág.17). Por otra parte, el concepto de ciberespacio retoma fuerza y popularidad nuevamente y tiempo después con la llegada de la novela de Neal Stephenson: *Snow Crash* (1992), novela que le dio una nueva representación, transformándolo como una especie de *universo alterno* o mundo virtual, en donde las personas tienen la capacidad de explorar una realidad virtual mediante el avatar.

Actualmente, este concepto se ha puntualizado como *metaverso*, transformación que surgió a partir del anuncio en 2021 por parte de Mark Zuckerberg, CEO de Facebook, por la iniciativa de desarrollar su propio “metaverso” y cambio de nombre de la compañía, pasando a llamarse *Meta*. No obstante, la noción del concepto se mantiene exactamente igual, aludiendo a todos aquellos espacios tridimensionales que solo habitan dentro de la virtualidad.

Probablemente, surge la interrogante: ¿por qué estudiar mundos virtuales?, pues bien, esta investigación nace a partir de intereses, experiencias, aficiones e indagaciones personales en cuanto a los mundos virtuales, los cuales se presentan como una nueva experiencia dentro de la brecha de los videojuegos y redes sociales, amplios horizontes que permiten crear, expresar y socializar de manera inmersiva con otros usuarios. He de referir, que algunos de estos mundos virtuales, como parte esencial de mi historia, han sido, por mencionar algunos: Habbo (2000), Gaia Online (2003), IMVU (2004), Neopets (2005), Roblox (2006), Ourworld (2007), TinierMe (2009) y VRChat (2014).

Por otro lado, esta investigación se enfoca exclusivamente en el metaverso de Second Life (2003), por las siguientes razones: primeramente, al tratarse de una plataforma pionera en mundos virtuales, segundo, a causa de un interés profundo y personal hacia la plataforma, y tercero, a sus 18 años de vida, Second Life es uno de los mundos virtuales que sigue innovando en cuanto su motor gráfico, interfaz, software, y marketing. En consecuencia, el apartado que se estudia en esta investigación y dentro de SL es el de identidad, donde, como objetivo principal, se buscará estudiar cómo se construye una identidad virtual, y así también, sus formas de expresión desde una subjetividad digitalizada, a través del avatar.

Para poder explicar y entrar un poco más en detalle a cerca de esta identidad, podemos apreciar el concepto de *selfi,* conocido como sinónimo de *autorretrato*, que, desde su contexto histórico, este concepto se retoma en el siglo XIX donde las primeras auto fotografías personales fueron tomadas por el empresario y pionero en la fotografía: Robert Cornelius y la duquesa Anastasia Nikolaevna.

En el año 2002 es cuando la palabra selfi tuvo su primera aparición a través de foros en internet y más tarde en las primeras redes sociales. Explica la escritora del periódico *The New Yorker*, Kate Losse, en su nota *The return of the selfie* (2013) la aparición masiva de las selfies comenzó a generarse durante los años 2006 y 2009 en las redes de MySpace y Facebook, las cuales muchas de estas fotos, en un principio, eran tomadas en espacios privados, “Un autorretrato aficionado, cegado ante el flash, frecuentemente tomado frente al espejo del baño. Las selfies eran para personas sin amigos (...) ahora que la selfie está de vuelta, documentan todo, desde nuevos peinados hasta zapatos nuevos.”

Realizando una reflexión sobre las primeras selfis en aparecer, aquellas que eran en solitario, puede plantearse que se trataba de una forma para desenvolverse y capturarse a sí mismo de manera significativa, es decir, una fotografía con un resultado idealizado de lo que somos y como queremos mostrarnos, algo único de sí mismos para el mundo de las redes sociales.

De acuerdo con el teórico en medios visuales, Nicholas Mirzoeff, expresa que la selfi “describe el drama de nuestra propia representación cotidiana de nosotros mismos en tensión con nuestras emociones internas, que no siempre podemos expresar como deseamos” (2016, pág.37).

Es entrañable que, desde lo digital, los sujetos son capaces y más predispuestos a expresarse desde su intimidad, e igualmente, cumplir deseos que en la realidad no pueden ser posibles. De acuerdo con la doctora estadounidense en ciencia y tecnología, Sherry Turkleen, en su conferencia *Connected, but alone?* (2012) refiere que la tecnología se ha convertido en una herramienta para definirnos en

complejidad, pero también, para estar solos pese al miedo que tenemos al tratar de exponer nuestra intimidad.

De este modo, en el terreno de la virtualidad, el comunicar lo oculto o lo ignorado por otros se vuelve más sencillo de recrear, “en estas nuevas condiciones de producción del yo, donde todos tienen la posibilidad de trascender públicamente y diversificar su yo, la actuación de la intimidad se ha vuelto un acto de naturaleza profundamente reflexiva” (Winocur, 2015, pág.6).

En Second Life y otros metaversos similares, el avatar, además de ser una representación tridimensional para la exploración e interacción dentro del mundo, es la muestra integra de la personalización y construcción de una nueva identidad, tal como lo menciona Sherry Turkle en su libro: *la construcción de la identidad en la era de Internet* (1997), instaura que la construcción de identidad dentro de los mundos virtuales se ve proyectada desde la cultura de la simulación a través del ordenador, la obtención de experiencias desde la frontera real y virtual, dando como resultado la configuración de un yo único, pero también múltiple, el cual genera experiencias que pueden evocar lo filosófico, la intimidad y nuevas formas de relacionarse.

El objetivo principal de la presente investigación se concentra en conocer cómo se fabrica la identidad virtual en la plataforma de Second Life, a partir de la interacción y realización de entrevistas a residentes hispano hablantes. Por otro lado, la investigación se consolida con parámetros *online* o propias del metaverso, en otras palabras, no se incluye información que tenga que ver con la vida real del residente, sino que, todo se encuentra relacionado a la plena formación de vida en SL.

En el primer capítulo se presentan los antecedentes históricos de la computadora, su evolución a través del tiempo y la configuración de su uso. Se expone, con ayuda de la teoría *Ecología de los medios*, retomada por el teórico en comunicación Carlos Scolari, un esquema cronológico de cómo ha ido evolucionando la computadora desde sus inicios hasta la actualidad, de modo que la última generación se convierte en un enlace sustancial para razonar sobre los mundos virtuales y Second Life.

Posteriormente, se introduce el nacimiento de Second Life y su contexto como antecedente de las redes sociales.

El segundo capítulo expone, a través de las obras de los autores: Nicholas Mirzoeff, Paul Virilio y Octavio Islas, como es que la vida social se transfiere a la virtualidad y como se refleja dentro de Second Life. Consecutivamente, en los últimos apartados, se muestra de manera general, como se encuentra construido un mundo virtual, a partir de los autores: Sherry Turkle, Richard Bartle y Edward Castranova, hasta finalmente, situarlo con Second Life. Adicionalmente, se instaura un apartado con relación a la pandemia covid-19, en donde se argumenta su conexión con el uso de la comunicación a distancia, el posible futuro de los medios tecnológicos y la incentivación, a través de campañas de marketing, para incrementar el número de usuarios activos en Second Life.

El tercer capítulo se enfoca en el concepto de identidad personal, como se encuentra conformada y su relación con el self, aquella manifestación de la identidad, reflejo e interacción con otros, mediante los autores: María Cortina Izeta, Gilberto Giménez, Carl Rogers y Frederic Munné. Posteriormente, se relaciona y da una continuación de la identidad personal con relación al avatar y juego de rol, de modo que se profundiza la creación de una segunda identidad dentro de Second Life.

Por último, en el cuarto capítulo se presenta el proceso metodológico, donde se usa el método cualitativo y la etnografía virtual como técnica de investigación. De manera introductoria se explica lo que implica el método cualitativo con los autores: Taylor, Bogdan y Sampieri, y lo que concreta la etnografía virtual mediante los autores: Christine Hine, Sarah Pink y Tom Boellstorff. En el apartado final, se da paso al proceso de investigación, como es que se llevó a cabo y cuáles son los datos que fueron obtenidos a partir de las entrevistas realizadas, finalizando con hallazgos y resultados obtenidos.

Capítulo 1. La computadora y las nuevas expresiones de realidad

1.1 Dispositivos de la información y ecología de los medios

La sociedad de la información es un término que se construyó con base en la obra del sociólogo japonés Yoneji Masuda: *La sociedad informatizada como Sociedad Post-Industrial (1984).* Dicho termino es relativo al nacimiento de los medios de comunicación de masas, ciencias de la información, y como tal, la revolución industrial. El sociólogo Manuel Castells (1996), describe que la revolución de la tecnología y la información apertura la libertad a la difusión de material de distintas sociedades y culturas, culminando en la aparición del internet. Por otra parte, señala que la capacidad particular que tenga cada sociedad para manipular la tecnología, así como los propósitos de su uso, definirá el proceso de su transformación.

De acuerdo con este contexto y en conjunto al objeto de estudio, a continuación, expondré sobre la teoría *la ecología de los medios,* acuñada por el teórico canadiense Marshall McLuhan (1964) y conceptualizada finalmente por el sociólogo americano Neil Postman (1968) como uno de los precursores. Por último, retomaré al investigador argentino en comunicación Carlos Scolari (2015), quien reanuda y extiende la teoría con el relato de la narrativa transmedia, en este punto, será en donde se analizará en comparación a la teoría en la plataforma virtual de Second Life.

El termino *ecología de los medios* fue introducido formalmente en 1968, durante la 58ª reunión anual del Consejo Nacional de Maestros de inglés, celebrada en Wisconsin. El tema principal de la reunión se centraba en cómo mejorar la enseñanza del idioma, puesto que, se debatía si el interés y las formas de enseñanza serían capaces de cambiar con la ayuda y a través de otros medios distintos a los presenciales (Postman, 1970).

En la reunión, Postman expuso en sesión la presentación de la conferencia “Ecología de los medios: el inglés del futuro”, la cual, fue publicada como un destacado capítulo dentro del libro *The Shape of the Future in American Secondary Education (1970).* "La ecología de los medios observa cómo es que los medios de

comunicación afectan la percepción, entendimiento, sentimientos y valor; y como nuestra interacción con los mismos facilita o impide nuestras oportunidades de sobrevivencia" (Postman, 1970, pág. 161).

Postman (1970) señala que: "La palabra ecología implica el estudio de los entornos: su estructura: contenido, e impacto sobre las personas [...] un entorno es, después de todo, un complejo sistema de mensajes que impone a los humanos en maneras de pensar, sentir y comportarse" (pág. 163).

La propuesta de Postman, entorno a la ecología de los medios, implicaba un cambio dentro de las estructuras de los entornos educativos y apostaba por la incorporación de los medios dentro de las actividades escolares. Esta incorporación se visualizaba como parte de nuevas experiencias dentro del entorno escolar, lo cual, pretendía tener la capacidad de evolucionar, como lo hace mención, de una diferente percepción, entendimiento y valor. Por supuesto, se trataba de uno de los enfoques precursores para la colocación de la educación en el nuevo mundo mediático.

Es cierto que estos cambios se trataron de un gran desafío para los docentes, pero también, de nuevas oportunidades en la configuración dentro de los modos de enseñanza. Tal fue el caso de la puesta en escena del cine dentro de la educación con la propuesta: *Screen Education,* dentro de la educación elemental británica de 1930. En un inicio, el video servía como un apoyo visual que ayudaría a mejorar el entendimiento durante las clases, no obstante, tuvo una transformación de suma importancia, convirtiéndose más tarde en objeto de estudio y concibiéndose el termino de “apreciación cinematográfica” el cual parece en el artículo *Sight and sound* de la revista del instituto cinematográfico británico de 1934.

En consecuencia, el cine tuvo una adaptación dentro del ecosistema, ya que su introducción dentro de los ámbitos educativos habla por sí de una expansión en las interacciones sociales; Buckingham (2007) menciona:

> Los estudiantes desarrollarán cada vez más entornos mediáticos ‘personalizados’, en los que tendrán derecho de seleccionar y usar

> para cada una de sus necesidades. Los estudiantes tendrán acceso a tecnologías de producción de medios fuera del aula, mientras los medios de comunicación de masas como la televisión seguirán siendo importantes y controlados por las masas (pág. 116).

Con relación a una especialización y construcción de los entornos mediáticos, la ecología de los medios se ve configurada a partir de este pensamiento, en el cual, la universidad de Nueva York retoma la teoría de McLuhan a partir de Neil Postman y se establece la asignatura de ecología de los medios en 1931.

En mención a este aporte, el investigador argentino en la comunicación y medios digitales, Carlos Scolari, ha sido relevante para la amplificación de la teoría al haber empleado dos interpretaciones nuevas en los conceptos: ambiente y especie en su trabajo *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones (2015).* Inicialmente, Scolari (2015) apela:

> El termino *ecología de los medios* condiciona la interacción de estos con los seres humanos a través de un reconocimiento de carácter cultural y simbólico. Igualmente, distingue una diferencia sustancial de la palabra ecología, al expresar que este término no es exclusivo de la biología, mientras que, en el campo de los medios, refiere a un entorno completo de símbolos, lenguaje, imágenes y números que se adaptan a los mecanismos fundados por el hombre a través de la tecnología (pág. 128).

En su interpretación del término *ambiente* a partir de Postman (1985), describe que cualquier tipo de medio de comunicación es capaz de generar un medio que afectara a las personas que los utilizan a niveles individuales, desde los perceptivos y cognitivos. En continuidad, el termino de *especies*, que a partir de McLuhan (1964), define que los propios medios son aquellas especies que habitan un ambiente en donde ocurren relaciones e intercambios entre sí, cambios que son afectados por el tiempo y transiciones como también a nivel global.

Para entender mejor estos conceptos, un claro ejemplo de su aplicación puede observarse en la computadora. Como especie se puede contemplar que, a partir de su contexto histórico, su evolución ha ido cambiando su complejidad.



Fig. 1. Ilustración de la generación y evolución de las computadoras.

De acuerdo con la figura 1. La primera generación de computadoras, llamadas analógicas, tenían una apariencia muy robusta y su función principal era la de una calculadora binaria para realizar operaciones matemáticas. Más tarde para 1981, IBM se encargó de introducir las computadoras personales con un mejor avance, que por supuesto, incluían mejores y mayores características generales que la línea de primera generación, cabe destacar que fue fabricada para un uso individual. Tal fue que inclusive su tamaño se fue reduciendo, pero también, pensando en la movilidad, fueron creados los computadores portátiles, conocidos como laptops y tabletas, abarcando las generaciones de las computadoras de inteligencia artificial.

Finalmente, la expansión a la realidad virtual ha tenido un lugar a comienzos del 2012, se considera como la última generación, ya que apuesta por una experiencia más allá de la pantalla y la implementación de los sentidos humanos.

Las computadoras no son las únicas en formar parte de esta, sino que también, consolas de videojuegos, y dispositivos para manejar experiencias VR (Virtual reality).

Como ambiente, se refiere a la introducción de la computadora dentro del habitad del ser humano, como lo ha configurado a partir de cambios en las prácticas y lógicas. Es claro que para este análisis de igual manera se haga uso del contexto histórico, sin embargo, la perspectiva se enfoca en los tipos de relación y uso de la computadora a través de la historia.



Fig. 2. Ilustración de los sectores configurados por el uso de la computadora.

En relación con la figura 2. Las computadoras analógicas sirvieron para las funciones científicas, matemáticas e informáticas. La máquina de Turing junto a la Z1 (1936-1938) fueron las primeras computadoras elaboradas con el objetivo de descifrar códigos, de tal forma que ayudaron a revelar las estrategias de las milicias durante la segunda guerra mundial, para ser precisos, del ejército nazi.

Posteriormente, las computadoras de segunda generación como la IBM 1401 y la PDP-1 (1959-1962) incluían ya un lenguaje de programación y una memoria que permitían almacenar información para propósitos científicos y laborales (Vleck,

1996). Mientras que, las computadoras de cuarta y quinta generación marcaron una revolución para el uso personal.

La llegada de las computadoras de escritorio fabricadas por Apple y Microsoft, durante 1975 hasta la actualidad, las cuales, ya incluían sistemas operativos como Windows y MacOS (1985), hacen posible el manejo de multi tareas, almacenamiento de archivos, ejecución de videojuegos, y compartimiento de archivos tipo hipertextos y multimedia. Además de que, posibilitó la habilidad de navegar por el internet gracias a la liberación de la red ARPANET para el uso público. Con tan novedosas características, la computadora personal adaptó su uso en múltiples territorios como el laboral, hogareño y educativo.

La séptima generación es relevante en el aspecto del transporte y la presteza. Los modelos móviles son ligeros, de ágil y fácil control y proporcionan el uso de los equipos en cualquier sitio físico, es decir, su uso en espacios internos y externos como la calle, centros de servicios, o viajes. Mientras la octava como ya se ha hecho mención, se centra más en las áreas de ocio, al estar relacionado con consolas o plataformas virtuales para la interacción social y experiencias interactivas VR.

Una vez realizado este primer análisis con la aplicación de la teoría, continuo con la elaboración de uno nuevo con relación a la plataforma de Second Life. Para comprender a Second Life en termino de especie y ambiente, es primordial hacer una mención de su historia como mundo virtual, así como de sus propósitos.

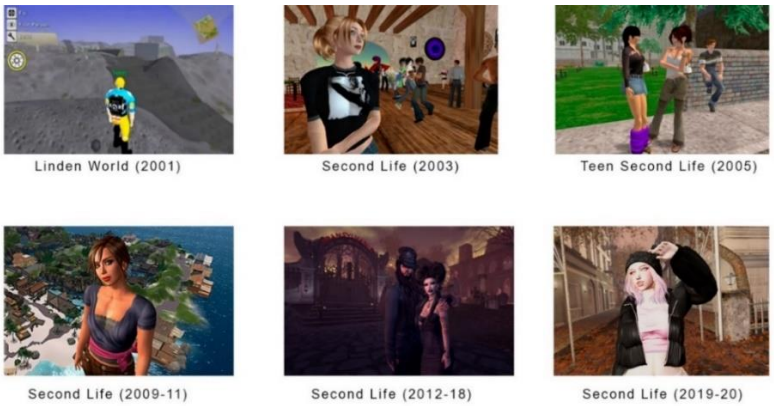


Fig. 3. Evolución de Second Life a través los años.

En la figura 3. Se puede observar una línea del tiempo en relación con los cambios y configuraciones relevantes por los que ha pasado Second Life.

Durante su primera entrega, se le conocía como *Linden World (2001),* el cual, consistió en un entorno de pruebas que ayudó a instaurar las características decisivas para la versión final del mundo virtual. Este prototipo apenas contaba con ciertas particularidades, como disparar y crear construcciones.

En su lanzamiento oficial, el nombre fue cambiado directamente a *Second Life* y abrió sus puertas el 13 de marzo en forma de beta pública[1], con lo cual, los usuarios comenzaron a registrarse y ser llamados residentes. Para el año 2003, cuando Second Life abrió sus puertas oficialmente, el mundo contaba con alrededor de 20 mapas para explorar y su propio sistema monetario, *Linden Dollar,* para la realización de micro transacciones. Durante el 2005, Second Life creo una segunda red que estaba solamente enfocada exclusivamente para el acceso del público adolescente, llamada, *Teen Second Life.* La creación de esta nueva red pretendía mantener separados a los usuarios adultos de los menores, de tal manera en que, la población menor tuviera restringidos los espacios y contenidos adultos.

El ambiente de Second Life comenzaría a tener un proceso de cambios durante sus primeros años, además de tratarse de un espacio para la socialización y la personalización. El mercado virtual comenzó a cobrar vida, esto gracias a la posibilidad de vender bienes y productos virtuales a partir de las micro transacciones. Como consecuencia, algunas marcas se acercarían al mundo virtual para crear campañas publicitarias mediante eventos, competencias o concursos creativos. Dentro de estos, los residentes se volvieron participes, y algunas de estas marcas se trataron de: Coca-Cola, Adidas, Loreal, etc. (KZero Worldswide, 2009) Mientras que la arquitectura y el entorno físico virtual comenzó a tener un progreso influyente a partir de sus residentes, ya que tenían, desde aquel entonces, la capacidad de crear sus propios espacios y regiones.

[1] Una beta pública hace referencia a la preliminar de un software o servidor en línea antes de ser liberado por completo. Generalmente suele darse un acceso anticipado a los Beta Tester o sujetos de prueba, quienes se encargarán de probar el producto antes de su lanzamiento oficial.

En el 2009, el mercado se expandió gracias a la apertura de *SL Marketplace*, el cual, tiene un acceso único a través de los navegadores de internet, con el fin de tener otra opción para la búsqueda y una mejora en la venta de los productos virtuales que solamente podrían ser vistos dentro del mundo.

Para el 2012, un cambio esencial ocurrió con respecto al uso de nuevas herramientas y mejoras para el ambiente gráfico, la implementación de malla mesh[2], el cual mejoro la apariencia de los avatares, así como la de los objetos. También fueron implementados los Hogares Linden, donde los usuarios que contaran con una cuenta premium tenían la oportunidad, desde aquel entonces, de adquirir su propio hogar. Alrededor de 36 millones de cuentas fueron creadas durante el siguiente año y más de 1 millón de usuarios se encontraban activos cada mes (Schultz, 2018).

En el 2018 y el presente año, alrededor de 350,000 de cuentas nuevas son registradas mensualmente, y más de 57 millones de cuentas han sido creadas en la plataforma.

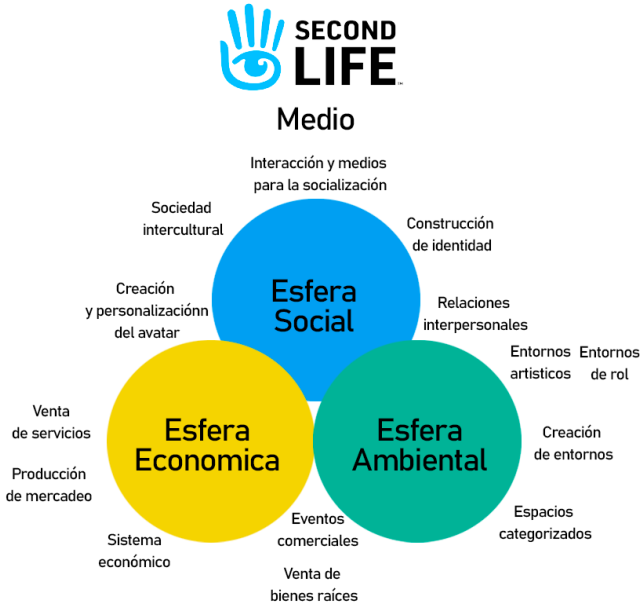


Fig. 4. Esferas del mundo virtual de Second Life.

[2] La malla mesh en mundos virtuales es una malla 3D que está compuesta por polígonos, está definida por un peso, altura y profundidad. Permite construirse por cualquier tipo de forma, moldeado y animación.

Como ambiente, a grandes rasgos, de acuerdo con la figura 4. Se puede observar que el medio de Second Life al ser un mundo virtual que trata de recrear conceptos próximos a la realidad física, está determinado y construido por las principales esferas, que también, pueden encontrarse en una sociedad, como: lo social, ambiental y económico. Cada una de ellas desencadena características que se hacen presentes dentro del entorno virtual, como se menciona en la imagen y por ejemplificar, la creación del avatar depende en lo social de la construcción de identidad y la interacción social, en lo económico, de la compra y venta de servicios o productos para el avatar, y en lo ambiental, la relación con otros o la búsqueda de sitios apropiados en los que el usuario desee interactuar.

Como finalización de este análisis, es un hecho que se puede mirar a penas una mínima parte de lo que Second Life abarca en su extensión, no obstante, se explicará con mayor profundidad en el próximo capítulo. Por lo cual, antes de volver a hablar sobre la plataforma, el objetivo principal del siguiente aporte relata y relaciona de manera cronológica el origen y la historia de la computadora y la tecnología de forma unitaria, ya que, de manera proporcional, influye relativamente con el objeto de estudio.

1.2 Invención y evolución de la computadora



Fig. 5. Máquina Enigma De User: Jszigetvari, Dominio público. https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=461691

Los orígenes de la computadora se remontan desde la maquina Enigma, véase en la figura 5. Dicha maquina fue construida por el inventor alemán Arthur Scherbius en 1918 durante la primera guerra mundial. Países como Italia, Suiza y España hicieron compra y uso de Enigma para propósitos militares (Batey & Dilly, 2009).

Durante la segunda guerra mundial el matemático Alan Turing, también conocido como el padre de la ciencia de la computación, trabajo junto con el equipo de descifradores y con la maquina enigma para poder descodificar los códigos nazis. Sin embargo, a causa de que los códigos de la maquina enigma eran descifrados a mano, el volumen de documentos tendía a incrementar cada día. Fue que, por ello, Turing, a partir de soluciones automatizadas, comenzó a trabajar en un nuevo tipo de máquina que estuviera construida bajo un método universal de criptografía. Aquella maquina fue nombrada “The bombe” (The National Museum of Computing, 2005), el cual ayudo a descifrar las señales encriptadas a una mayor velocidad que las maquinas enigma, alrededor de 2 mensajes por minuto. La bomba ayudo a retrasar la segunda guerra mundial por 2 años. Para 1945, Turing se movió a Londres y con ello trabajo como científico en el Laboratorio Nacional de física, donde su notable aportación fue el trabajo de diseño de computación automática y con ello, un modelo innovador para la comercialización de computadoras programadas (Leavitt, 2006, pág. 187).

Posteriormente, surge la primera generación de la fabricación de computadoras y un mejor desarrolló en su segunda generación entre los años de 1930 a 1960. Mencionan los autores Campbell-Kelly y Aspar William en su libro *Computer: A History of the information Machine* (1975): "Lo que realmente paso en 1950 fue que la computadora fue reconstruida principalmente por fabricantes de computadora y usuarios comerciales para ser una maquina procesadora de datos electrónicos en vez de un instrumento matemático" (pág.128).

Las máquinas estaban revolucionando y consigo el mundo industrial, que para en ese entonces, se usaban en el ámbito científico y más adelante para las relaciones de negocios, el cual potenciaría el mundo de la investigación y el empresarial.



In 1959 IBM announced the model 1401 computer, a fast and reliable "second-generation" machine that used transistors in place of electronic tubes. COURTESY OF IBM.

Fig. 6. En 1959 IBM anuncio el modelo 1401, como parte de la "segunda generación". cortesía de IBM.

La compañía *IBM* (Business Machine Corporation) rápidamente se convertía en un líder en el mercado de las computadoras, durante la segunda guerra mundial, uno de sus primerizos productos hacia la entrada del mundo informático se consolido en el desarrollo de *Harvad Mark I,* la cual fue la primera máquina que funcionara para el cálculo de operaciones aritméticas y operaciones interpolares (Swaine, 2008).

IBM no tardo en darse cuenta sobre los cambios radicales por los que las maquinas estarían por pasar, en lo cual para 1960 se convirtió en una de las empresas dominantes y competidoras junto a UNIVAC y NCR en el mercado de la informática.

Dando paso a la tercera generación, IBM abrió paso a esta con la producción de chips, los cuales se encargarían de mejorar y flexibilizar el proceso de las maquinas, lanzado con ello la IBM 360 en 1964, el cual, sería uno de los predecesores más cercanos a la finalmente llamada computadora u ordenador. Contarían con la capacidad de un rendimiento mayor, un menor consumo de energía y una programación superior para realizar multitareas (Campbell, Aspray, Ensmenger, & Yost, 2014, pág. 155).

Para mediados de 1970 la cuarta generación marca un periodo importante en el nacimiento de las computadoras de uso personal, con la llegada del microprocesador que fue desarrollado entre los años 1969 y 1971 por la compañía de Intel, el cual serviría para el desarrollo central de las computadoras personales (pág. 284).



Fig. 7. Modelo de computadora BM PC XT Series (1983).

El 12 de agosto de 1981, el modelo final de las computadoras personales es introducido por IBM, el IBM 5150, también conocidas como PC (Personal Computer). Este tipo de computadoras contaban con un sistema de operación a través de audio casetes y televisión. De acuerdo con el periodista Benj Edwards (2011) señala que la nueva IBM 5150 era un modelo novedoso, al ser un sistema característico para el hogar, tenía la capacidad de navegar en internet y reproducir medios multimedia como imágenes, gifs y vídeo juegos.

Sin embargo, el desarrollo de su interfaz estaba construido a base de texto y símbolos, contaba también con apenas un sustento de cuatro colores para la reproducción multimedia y gráfica. (Kernighan & Ritchie, 1978, pág. 217).

Durante este periodo y posteriormente, la entrega de sistemas operativos para PC comenzó a surgir conforme las computadoras personales iban desarrollando nuevas mejoras en sus modelos. En 1987 Microsoft junto a IBM lanzaron el sistema operativo para multitareas OS/2, el cual se pretendía implementar en la

computadoras de la nueva generación, como consecuencia a este hecho, Microsoft tomo ventaja para relanzar y mejorar la versión de su propio software, Windows 1.0, en diciembre del mismo año (pág. 324).



Fig. 8. Dennis Ritchie y Ken Thompson Trabajando en el sistema UNIX (1969).

No obstante, otros sistemas operativos no tardaron en llegar e integrarse a otros modelos de computadoras, como lo fue el caso de Linux, anteriormente, con la existencia de un sistema en el que fue basado para su creación bajo el nombre de UNIX, un sistema elaborado por Ken Thompson y Dennis M. Ritchie (Bell Labs) en 1969, que está enfocado y contemplado para programadores. “Lo que queríamos preservar no era solo un buen entorno en el cual programar, pero un sistema alrededor en el cual formar una comunidad” (Thompson, 1969, pág. 65).

A diferencia de los sistemas operativos que enfocaban un servicio esencial para los usuarios a través de un código cerrado, El proyecto GNU por (Stallman, 1983) y UNIX tenían el propósito de contar con un servicio de código abierto, *open source*[3], el cual permita tener un acceso directo a la programación para el desarrollo de procesos, comportamientos virtuales, comunicación o creación de programas para las computadoras. De este modo, la posibilidad de tener la habilidad para programar

[3] Refiere a todos aquellos usuarios, programadores y desarrolladores que trabajan con el software libre, en la cual, Linux forma parte dentro de esta.

y concebir nuevas utilidades dentro del entorno operacional de una computadora se vuelve ejecutable dentro de aquella década a través de la creación del lenguaje de programación C, el cual fue especialmente diseñado e implementado para UNIX, a pesar de ello, el lenguaje fue estandarizado y liberado para su uso público por la ANSI (American National Standards Institute) en diciembre de 1989 (Raymond, 2003).

El sistema operativo Linux, creado en 1991 por Linus Torvalds, consistió en un sistema con el deseo de convertirse en una clase de sucesor de UNIX, teniendo una amplia similitud en cuanto sus características, pero con la diferencia de tener una afinidad para los sistemas de PC. Linux comenzaba a ser la sensación de los programadores en todo el mundo y a crecer de manera espontánea dentro del mercado de softwares libres, mientras que, para el 2008 de acuerdo con (Canonical, 2008), Linux Ubuntu contaría ya con una base de más de 8 millones de usuarios alrededor del mundo.

La comunidad de Linux crecía en gran potencia dentro de la red, siendo esta una gran parte de la comunidad open source. Cada nuevo proyecto realizado a través del código abierto representaría una semejanza con el de uno científico, que al mismo tiempo, tendría distintos vértices en los que se podría emplear y llevar a cabo. Por ejemplo: para el ámbito de la seguridad informática, en el que se puede observar el trabajo del *hacker*[4], para su uso en los dispositivos inteligentes con Android GNU Linux (2008) o la creación de aplicaciones y programas dentro del área científica, en este caso el uso de (Scientific Linux, 2003) por la CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear).

Es entonces que, con el gran uso de Linux y en relación con sus diversos sistemas operativos, la compañía estadounidense Dell, lanza al mercado en el año 2007 la primera computadora portátil con Linux Ubuntu, series Latitude XFR. Precisamente,

[4] Aquellos usuarios programadores o con vasto conocimiento informático, que se dedican a localizar o directamente infringir dentro de los sistemas de seguridad informática para obtener su acceso, y con ello, información valiosa que puede ser vendida a otros usuarios.

en el siguiente año, las laptops y *notebooks*[5] comenzaban a tener una mayor demanda que las computadoras de escritorio, de acuerdo con las notas de Bloomberg: *Soul of a New Laptop* (Bloomberg, 2008) y *Netbook Sales May Be Cutting Demand For Laptop PC's*, las personas optarían más por adquirir un computador portátil que uno de escritorio.

> Brian Pelowski quería una máquina que fuera ligera y barata (...) No era el único que buscaba ahorrar unos cuantos dólares (...) Este año millones esperan por comprar un netbook, ligeros computadores personales que pueden manejar la navegación web, correo electrónico, y otras tareas básicas (Kharif, 2008).

Sin duda alguna, las laptops y notebooks comenzaron a convertirse en la nueva novedad tecnológica, sin mencionar que, dentro del ámbito educativo, algunos gobiernos locales en colaboración con el programa OLPC (One Laptop Per Child) como lo fue en la cordillera de los Andes, Perú, la distribución de 140,000 XO laptops y en Khairat, India, con la selección de estudiantes para introducir el programa piloto de OLPC en la India (Hamm, Smith, & Lakshman, 2008) con el objetivo de introducir los nuevos panoramas de educación mediática para los estudiantes de escasos recursos provenientes de zonas rurales.

Posteriormente y acto seguido al auge de las laptops y notebooks, los nuevos dispositivos *Tablet*, comenzaron a tomar gran popularidad en el año 2010, con el lanzamiento de la línea iPad por la compañía Apple. Una alternativa a las PC y laptops, que a diferencia inmediata de las laptops, su tamaño es aún más reducido y cuenta con una mayor facilidad de portabilidad, (Scully, 2016) menciona: "Ya que era más grande que el iPhone, permitió al usuario hacer más cosas (…) tenía tecnología touch-screen, el usuario trabajaba con ella de manera más diferente que con la que lo hacía con el MacBookPro (…) esta tecnología hace la interfaz una experiencia más amigable" (pág. 19).

[5] Los notebooks son un derivado de las laptops, sin embargo, están diseñados para llevar a cabo tareas más simples, tal como poder reproducir archivos y contenidos multimedia, trabajar con programas de edición o tareas que sean necesarias para el estudio y/o la oficina. De este modo, el notebook en sí es un modelo de gama ligera y de mayor versatilidad.

Notablemente, la compañía vendió alrededor de 170 millones de iPads desde su lanzamiento, contando con alrededor de 41 a 43 millones de dólares como parte de su ingreso del primer trimestre en 2013 de acuerdo con los reportes oficiales de Apple (Ingraham, 2013). Con lo cual, para el siguiente año, el ingreso generado fue de 57 millones de dólares, con un beneficio neto de 13 millones de dólares, representando un crecimiento mayor que el del año pasado. Así mismo, las tabletas de Apple contarían con un 78% del mercado dentro de los Estados Unidos y el doble de ventas en un año en China (López, 2014).

Actualmente, con relación a la realidad virtual, si bien, ha sido un concepto que se ha ido desarrollando a partir del uso de un dispositivo en particular[6] desde el año 1968 con el proyecto: *The Sword of Damocles,* por los científicos americanos especializados en computación, Iván Sutherland y Bob Sproull, quienes construyeron un sistema de espejos a partir de tubos de rayos catódicos provocando una proyección tridimensional encima de lo real, lo cual, constituyo uno de los parámetros esenciales para introducir la realidad aumentada y posteriormente la realidad virtual[7].



Fig. 9. Oculus Rift Development Kit 1 (2012).

[6] Los cascos o gafas de realidad virtual (VR) son dispositivos que se encargan de reproducir contenido multimedia y/o escenarios virtuales, generados por un computador o máquina. La pantalla de dicho dispositivo tiene la capacidad de reproducir el contenido de manera panorámica y sincronizar los movimientos reales (físicos) del usuario.

[7] La realidad aumentada consta de elementos gráficos que solamente pueden ser visualizados a través de un dispositivo tecnológico en particular y que son capaces de aparecer y agregarse dentro del terreno físico y tiempo real. Mientras que la realidad virtual es un conjunto integro de información digital.

Más tarde, en nuestra época actual, uno de los prototipos más recientes y de mayor reputación son los *Oculus Rift,* diseñados por el empresario americano Palmer Luckey en el año 2012. El proyecto fue fundado en la plataforma de *Kickstarter,* con más de 2 millones de dólares contribuidos por 9.522 patrocinadores y nació con la promesa de llevar a los videojuegos al siguiente nivel, “El Rift proporciona una verdadera experiencia inmersiva que te permite adentrarte en tu juego favorito y explorar nuevos mundos como nunca” (Kickstarter, 2012).

Esta nueva generación de cascos introdujo la visión de 360 grados y la detección de movimientos de cabeza a través de sensores, de modo en que el usuario sería capaz de explorar y sentir de manera más compleja un espacio o mundo virtual a través del sentido de la vista. *Oculus Quest 2* se trata del modelo más reciente de la compañía, lanzado el 13 de octubre del 2020, renovando por completo la experiencia del jugador, se puede señalar que las principales mejoras se encuentran en su perfeccionamiento sobre la resolución de pixeles, “con un 50% más de píxeles y aplicaciones de productividad con 360º”, haberse convertido en un dispositivo totalmente inalámbrico y poder reconocer de manera más eficiente el movimiento de cabeza y manos, este último gracias a sus controladores táctiles (Oculus Blog, 2020).



Fig. 10. Spatial (2020).

Cabe considerar, por otra parte, las aplicaciones que han sido presentadas desde el lanzamiento de Oculus Rift no han sido solamente parte del ámbito puro de los videojuegos, sino que también han surgido plataformas para el trabajo colaborativo, una de estas se trata de *Spatial* (2020), la cual ofrece una lista de servicios para reuniones de trabajo como videollamadas, pizarras de trabajo, pantalla compartida, servicios de Google, importación de archivos 3D, etc., dentro y alrededor de un entorno virtual en donde los usuarios pueden interactuar mediante avatares capaces de replicar gestos y movimientos reales a través del uso de cascos VR.

Debe señalarse que durante el confinamiento de la pandemia covid-19, como ya se ha mencionado en la introducción, es cierto que las plataformas más usadas para realizar conferencias se han tratado de Zoom, Skype, Houseparty y Google Hangouts, por otro lado, Spatial y semejantes a, nos hablan sobre una nueva alternativa que pretende asemejar y acercar la conexión física que durante tiempos de pandemia ha sido casi nula o ausente. (Blain, 2021) expresa:

> La tecnología en si misma se siente prometedora, y definitivamente puedo ver como los espacios de reuniones de realidad virtual serán herramientas de telecomunicación productivas y útiles a medida que pase el tiempo. Es diferente a los chats de Zoom; te sientes como si estuvieras físicamente ahí y puedes formar grupos para discusiones semi privadas, tal como lo harías en persona.

No obstante, los cascos VR apenas son, en esencia, una parte para brindar de manera completa la experiencia ideal de la realidad virtual, aquella que proporcione y asemeje más de un estímulo sensorial.

Respecto a este ideal, y como mención final de este apartado, uno de los últimos proyectos en desarrollo se trata de *Teslasuit (2020),* un traje que te permite experimentar sensaciones reales durante una sesión de realidad virtual, este traje cuenta con más de 60 haptic points[8], los cuales, pueden ir desde ligeros niveles de sensación hasta potenciales.

El video de YouTube *CES 2020: Teslasuit, realidad virtual llevada a otro nivel* explica que el dispositivo había sido pensado para ser usado en el mundo de los videojuegos VR, sin embargo, a lo largo del tiempo, la compañía a cargo decidió modificarlo para finalmente convertirlo en un sistema de entrenamiento. Este sistema está diseñado para capacitar a aquellas personas que tengan una profesión de riesgo (policía, militar, bombero, etc.) de modo en que puedan practicar en escenarios virtuales donde exista una situación de peligro (Delgado, 2020).

Concretizando a la realidad virtual del siglo XXI como uno de los avances tecnológicos revolucionarios, esto gracias a la propuesta de poder acceder y alcanzar mundos inimaginables o distintos de la realidad humana, a pesar de contar también ya con experiencias sensoriales incorporadas, como ya se hizo mención, es indudable que aún queda un largo camino para poder perfeccionar la experiencia e inmersión VR. No obstante, al momento en que se habla sobre dichos mundos, se puede apelar también por los mundos virtuales online. Dentro del siguiente apartado se retomará nuevamente a Second Life, acentuando su llegada temprana y precedente a las redes sociales, así como su contexto en la actualidad.

[8] Los haptic points son un tipo de tecnología capaz de crear sensaciones y experiencias similares al sentido del tacto, para ello, el mecanismo de estos sensores se encarga de producir vibraciones mediante fuerzas de magnitud, las cuales provocan un desencadenamiento que resulta en distintivos niveles de energía, forma de ondas, etc., en el sujeto portador del traje, guante o diferente dispositivo. Cabe resaltar que el resultado de dichas sensaciones estará basado en el contexto del escenario que se establece durante la sesión VR.

1.3 Second Life, un antecedente de las redes sociales

Second Life nace como una plataforma que propone, en palabras de su fundador Philip Rosedale, un espacio para reinventar la identidad y construir objetos mediante la creatividad, dentro de un mundo con sus propias leyes y reglas físicas, así como su propio entorno social (TED, 2008). A menudo, describir Second Life suele ser una tarea complicada para aquellas personas que no están vinculadas con ciertos sectores del mundo digital, específicamente, con comunidades y mundos virtuales, suele ser una idea confusa o enredada muchas de las veces en las que se trata de hablar sobre estos tópicos. Por el contrario, Rosedale alude en forma de explicación, la idea de pensar en un viaje espacial, un viaje en donde comenzar una vida desde cero es posible, poder crear una nueva identidad y adentrarse a lo desconocido, ya que, se trata de un lugar totalmente distinto del que provenimos.

Ahora bien, al citar Second Life y el comienzo de las redes sociales, existe una relación solida entre sí, para ello, comenzare con algunos puntos prácticos para definir dicha relación. SL debuto el 23 de junio del 2003, año en que Friendster, LinkedIn y MySpace lo hicieron igualmente. Sucede pues, que entre las redes ya mencionadas, MySpace obtuvo mayor popularidad y se convirtió en una de las más grandes comunidades online concebidas, “Desde 2005 hasta comienzos del 2008, MySpace fue la red social más visitada en el mundo, atrayendo 75 millones de visitantes únicos por mes en su pico de 2008. Supero a Google como el sitio web más visitado en los Estados Unidos en 2006” (Mitchell , 2013).

La fama de MySpace y a diferencia de otras plataformas, se debía a mejores servicios y funciones que ofrecía, tal como: mensajería instantánea, personalización total del perfil de usuario; con la ayuda de herramientas de incrustación HTML, poder añadir música y videos en el perfil, organizar contactos por rangos, y la sección de comentarios para interactuar con otros perfiles (Social Industries , 2018).

Matt Castro expone a través de su video *Do You Remember MYSPACE?* (2019) otros aspectos que considerar a cerca de su gran crecimiento, particularmente, algunas estrategias de marketing, como envió de correos electrónicos a más de 20

millones de usuarios para invitarlos a unirse a la red social, atraer a usuarios ya registrados de otras plataformas como Friendster e invitar a celebridades y famosos a crear su perfil, tal como fue el caso de la modelo Tila Tequila y el comediante Dane Cook, de modo que tenían la oportunidad de producir campañas de marketing que podrían alcanzar extraordinarios números de audiencia.

Debe señalarse también, que la personalización de la interfaz de los perfiles y la cantidad de amigos, fueron aspectos clave para atraer a más usuarios a unirse en la red, de modo en que la sensación de los usuarios seria convertirse en "alguien" reconocido dentro de la red social, y ¿por qué no?, ir más allá de ello y ser capaz de expandirse dentro de la notoria Web 2.0[9].

Por otra parte, Second Life se sitúa como uno de los pioneros en mundos virtuales 3D, concebido gracias a la creatividad y conceptos del autor Neal Stephenson en su novela *Snow Crash* (1992). Una novela distópica futurista que introduce por primera vez el concepto de *metaverso,* un universo alterno y generado computacionalmente, donde las personas son capaces de acceder mediante la creación del *avatar,* el cual, es una representación virtual del jugador o usuario que ha sido alojado. Sin duda alguna, la novela inspiro a Philip Rosedale durante su juventud para construir un mundo de realidad virtual.



Fig. 11. Philip Rosedale junto a su avatar de SL. cortesía de Technologyreview. (2013).

[9] Un término que fue acuñado por Darcy DiNuccie en 1999 dentro del articulo *Fragmentad Future*, en la cual se plantea los indicios de la Web (World Wide Web) y su mecanismo. posteriormente fue popularizado en la conferencia *Web 2.0 Conference* 2004 por Tim O'Reilly y Dale Dougherty. Dentro de este concepto se puede observar el uso de foros, blogs, redes sociales y como distinguida actividad, la posibilidad de compartir información.

Rosedale se consideraba un visionario, ya que su nuevo mundo buscaba proyectar un cambio radical, una transformación que de acuerdo con sus palabras:

> No importa en lo que Second Life se convierta va a ser más grande en su uso en total que la misma Web (…) genéricamente, para lo que usamos la Web es para organizar, intercambiar, crear y consumir información. (…) La Web coloca información en forma de texto e imágenes, la topología, la geografía de la Web se basa en su mayoría en enlaces de texto a texto. (…) en un mundo virtual que creo que son importantes, muy distintas y mucho mejores que lo que hemos podido hacer hasta la fecha con la Web (…) los mundos virtuales te presentan la información utilizando los símbolos icónicos más poderosos que se pueden utilizar con los seres humanos. (…) se consigue despertar y estimular, y eres capaz de recordar, transferir y manipular datos al máximo. (TED, 2008)

En otras palabras, lo que Rosedale buscaba era, en cierto modo, revolucionar el uso de la web y comenzar a digitalizar las actividades comunes que realizamos en ella, desde las más simples hasta las más complejas. En una primera instancia, se pretendí acaparar el uso y los registros de nuevos usuarios en SL, de modo en que fuese mayor al de las redes sociales, no obstante, apenas contaría con 36 millones de cuentas creadas en 2013 (Linden Lab, 2013), desde luego, se trataría de una cifra inferior al de las redes sociales, como ya se había mencionado, MySpace.

Resulta cierto que SL adapta de manera natural el esquema de las redes sociales, de modo en que se pueden ejemplificar varios conceptos: el perfil unido con su personalización es la equivalencia del avatar, puesto a que su aspecto puede ser cambiado recurrentemente y de distintas maneras; los grupos de conversación o comunidades se pueden traducir inmediatamente en espacios virtuales, los cuales sirven como puntos de encuentro y pueden ser configurados para distintos propósitos.

Al hablar sobre este nuevo esquema hablamos sobre las posibilidades de crear y realizar actividades con mayor flexibilidad al contar con una aproximación y similitud del mundo físico, pues es una dimensión, un mundo tridimensional, que engloba entretenimiento, educación, y redes sociales, sin mencionar que se encuentran en constante transformación para situarse más cerca de la realidad como la conocemos.

Worldwide Growth among Selected Social Networking Sites
June 2008 vs. June 2007
Total Worldwide Audience, Age 15+ - Home and Work Locations
Source: comScore World Metrix

	Total Unique Visitors (000)		
	Jun-2007	Jun-2008	% Change
Total Internet : Total Audience	**778,310**	**860,514**	**11%**
Social Networking	**464,437**	**580,510**	**25%**
FACEBOOK.COM	52,167	132,105	153%
MYSPACE.COM	114,147	117,582	3%
HI5.COM	28,174	56,367	100%
FRIENDSTER.COM	24,675	37,080	50%
Orkut	24,120	34,028	41%
BEBO.COM	18,200	24,017	32%
Skyrock Network	17,638	21,041	19%

Fig. 12. Crecimiento a nivel mundial entre redes selectas redes sociales, junio 2007 vs. junio 2008. cortesía de TechCruch. (2008).

Regresando al asunto de las redes sociales, MySpace fue superado por primera vez en junio del 2008 por Facebook, tan solo con 132 millones de usuarios únicos, de los cuales, MySpace apenas alcanzaba el 11%, mientras que el año siguiente, Facebook ya estaría alcanzando una cifra mayor de más de 200 millones (Schonfeld, 2008).

El fracaso de MySpace se debió, principalmente, por el modelo que estaría manejando desde un inicio y con el que decidió quedarse sin tener consideración alguna de innovarlo, un modelo que proponía aumentar en potencia la audiencia de celebridades. “MySpace fue creado por gente en la industria del entretenimiento, no por gurús tecnológicos, por lo tanto, no pudieron innovar al ritmo que necesitaban para competir” (Chan, 2011). Dicho modelo se encargaba de bombardear constantemente a los usuarios con publicidad, de modo en que se volvía una molestia y era cansado, al igual que su interfaz perdía interés, también lo hacia el uso persistente de códigos para personalizar el perfil.

En cambio, Facebook brindaría una variedad de novedades y avances en su plataforma, permitió a desarrolladores externos crear aplicaciones como juegos, una interfaz con mayor innovación a diferencia de otras redes sociales, “las galerías de fotos, los enlaces a videos, los toques, los likes, el chat, las aplicaciones, entre otras características que Facebook comenzó a sumar a su innovadora oferta. Zuckerberg comenzaba a imponerse en la rivalidad con MySpace” (Redacción EC, 2014).

Facebook ha sido una red social que ha sabido adaptarse a las necesidades de sus usuarios, a lo largo de los años, se han implementado diferentes cambios y nuevas configuraciones, como lo ha sido la categoría de Marketplace, el centro de información para desastres y clima, ayuda comunitaria, empleos, eventos, etc.; permitiendo al usuario obtener una mejor experiencia para comunicarse y difundir hacia otros.

Para dar por concluido este capítulo, no ha de faltar decir que Facebook hoy en día, es una de las plataformas líderes de las redes sociales, contando con alrededor de 2.80 billones de usuarios activos por mes y 1.84 billones de usuarios activos al día alrededor del mundo (Mohsin, 2021), ya que uno de los componentes más importantes de nuestro día a día y siempre presente ha sido la web 2.0, la cual, puede definirse como una herramienta de fácil acceso y versatilidad para socializar, acceder a distintos conocimientos y compartir información de manera inmediata, séase en un computador de escritorio, laptop, Notebook o teléfono móvil.

Por otro lado, el uso de mundos virtuales no ha de compararse en gran estándar con el de las redes sociales, tan solo en marzo y mayo del 2020, el promedio diario de usuarios conectados a Second Life se mantuvo en una cantidad de 60,000. Mientras que a finales de mayo de 2020 hasta enero de 2021, la cifra máxima diaria llego entre los 52,000 a 55,000 (Voyager, 2021). Sin embargo, es cierto e importante mencionar que la pandemia ha sido un suceso único que ha incrementado dichas cifras, menciona Ebbe Altberg, CEO de Linden Lab, a través de la plática semanal *Lab Gab* (2020):

> Estamos viendo un resurgimiento bastante interesante de usuarios antiguos regresando, así como también de nuevos usuarios que vienen a explorar Second Life. Vemos que los registros aumentaron más del 60%, con una concurrencia arriba del 10%, y solo llevamos una semana más o menos en la que las personas comenzaron a encerrarse. De hecho, podemos ver países y estados con políticas estrictas de quedarse en casa, de modo en que vemos gente entrar a Second Life por los saltos de marketing.

Para rematar, debemos hacer alusión de que el crecimiento del uso de mundos virtuales levemente acrecienta durante la actual época, comenzando a tener cierto atractivo para diferentes segmentos de públicos, de modo que se vuelve innegable la oportunidad de imaginar el futuro con un uso más práctico y recurrente de ellos, ya que como se viene haciendo mención en este capítulo, se trata de una representación certera de las plataformas sociales en un siguiente nivel, donde existe una constante expansión y se vuelve una herramienta viable para diferentes sectores. De otro modo, es más creíble y cierto verlo en aquellas plataformas que manejan de manera pura la realidad virtual: “La medicina, la cultura, la educación y la arquitectura son algunos de los ámbitos que ya han sucumbido a las ventajas que ofrece esta tecnología. Desde visitas guiadas a museos hasta la disección de un músculo, la RV nos permite cruzar unos límites que de otra forma no serían imaginables” (IBERDROLA, 2019).

Capítulo 2. Subjetividad digitalizada

2.1 Una nueva sociedad, sujetos virtuales

No es sorpresa alguna y menos aún innovador que la imagen llego para revolucionar los medios de comunicación, posicionándose por encima de otros contenidos. Dentro de este marco podemos comenzar a hablar, como punto de partida, sobre la cultura visual y en este sentido comprender: ¿cómo influye la cultura visual en nuestras vidas? Dentro de la obra *Homo videns: La sociedad teledirigida* (1997). Sartori señala que la televisión se presentó como un instrumento que cambio la forma de transmitir la comunicación, de modo en que se anexaría a los dispositivos más comunes para informarse y observar el medio globalizado, dando paso a la revolución multimedia. Hemos de destacar que la televisión ha impactado a la sociedad desde finales del siglo XX para transformarse en un elemento clave que ha modificado las maneras de mirar y pensar el mundo.

Sartori hace mención sobre el *video niño*, refiriéndose a aquellos infantes que han pasado prolongadas horas de exposición frente al televisor, dado a que su premisa declara que la televisión es el primer educador del niño, inclusive, de manera previa al sistema educativo formal, puesto a que suele ser más emocionante y divertido. Ante esta cuestión, señala que en Italia tan solo el 95% de niños entre tres y diez años veían al menos durante 2 horas al día la televisión. Si comparamos estos datos con los de los últimos años, podemos contemplar que al menos la cifra de horas ha aumentado el doble, en el caso de México: “la televisión alcanza diario, en promedio, a 6.4 millones de niños de 4 a 12 años, los cuales ven la TV, en promedio, 4 horas con 44 minutos” (Nielsen IBOPE, 2019).

A través de estos datos podemos tener una idea preliminar sobre cómo se ha cultivado la imagen en la sociedad de la información, considerando la existencia de un amplio rango generacional que ha crecido, y sigue, creciendo con la televisión.

Por supuesto que es un factor que se ha ampliado y es parte de la vida cotidiana personal, por lo cual, el teórico británico Nicholas Mirzoeff explica en profundidad a lo que refiere la cultura visual en la vida moderna, incorporado dentro de sus obras:

Una introducción a la cultura visual (2003) y *Como ver el mundo (2016).* Mirzoeff asienta el desarrollo de la vida moderna dentro de las pantallas y la industrialización, la vida comienza a verse cada vez más encarcelada en la imagen y la interactividad a través de los medios visuales como lo es el internet y la cercanía a la realidad virtual hoy en día. Así mismo, indica que la cultura visual se ve conformada con aquellos acontecimientos en donde la imagen esté presente, mayor parte de ello, en la tecnología visual.

Por lo tanto, podemos entender que mirar hacia la cultura visual en la edad moderna va más allá de tan solo pensarlo como el estudio y análisis de la imagen desde la semiótica, o bien, la teoría de la imagen acuñada por el catedrático americano W. J. T. Mitchell (1986), sino que por el contrario hablamos de lo visual como un espectro de la interacción social, del sentido de identidad y de la visibilización de lo no visible. Mirzoeff (2003) señala que:

> La posmodernidad marca la época en la que las imágenes visuales y la visualización de las cosas que no son necesariamente visuales han avanzado de forma tan espectacular que la circulación global de las imágenes se ha convertido en un fin en sí misma, tomando posiciones a gran velocidad a través de la Red (pág. 27).

Se puede señalar que en la cultura visual se encuentran dos premisas importantes de partida, la interacción que existe entre el medio y el consumidor y lo que se observa a través del medio. Dichas acciones se encargan de provocar un suceso visual, el cual, podrá dominar de manera indudable al espectador o convertirse en una decepción para el mismo, un resultado que estará sujeto a la interpretación que el espectador le confiera a la imagen, y por lo cual, podemos entender que durante este proceso existen múltiples factores, como lo es poder darle un sentido a lo que observamos, el modo en que lo concebimos en nuestra realidad, y tener en cuenta si realmente estamos comprendiendo lo que vemos.

Mirzoeff enfatiza sobre el uso de la interpretación y lo compara con el estudio de la semiótica como superior, ya que asegura que las maneras de representar lo que

observamos tienden a cambiar drásticamente con el contexto histórico o en su lugar, se enfrenten a otros medios de representación, mientras que el estudio de la semiótica, ciencia de símbolos, se encarga de establecer una relación arbitraria entre el significante, la representación visual, y el significado, lo que significa y se configura por naturaleza dentro del sistema escrito.

En lo que concierne a la noción de cultura, su representación reside, de acuerdo con Mirzoeff, en el planteamiento del teórico Stuart Hall, quien denota a la práctica cultural desde su obra: como la acción política, toma de decisiones y transformaciones, que emanan las culturas. Asimismo, cuando se habla sobre culturas, se refiere a los estilos de vida, necesidades y expresión de identidad que ejercen distintivas comunidades.

Dentro de este mismo orden de ideas, Mirzoeff describe en su segunda entrega mencionada, que el activismo visual ha intervenido de manera significativa dentro de la cultura visual, en vista de que se encarga de visibilizar necesidades, expresiones, manifiestos y luchas sociales para poder lograr cambios y transformaciones que sean del interés comunitario o grupal de quienes se encargan de ejecutarlo.



Fig. 13. Fotografías virtuales relacionadas al movimiento *Black Live Matters* con las etiquetas *blm, second life*.

Recuperado de https://www.flickr.com (2021).

Cabe mencionar que el activismo visual es una acción de carácter global y de masas, de modo que uno de sus objetivos principales consta en hacer visible los hechos ante un gran número de audiencias a un nivel globalizado, y por esta razón, su difusión se vuelve más presencial y creciente en el mundo de las redes sociales, plataformas especializadas[10], realidad virtual y sitios de interés social. Como puede observarse en la fig. 12, durante el movimiento *Black Lives Matter*, parte de la comunidad de Second Life en Flickr realizó una exposición fotográfica, con el objetivo de poder realizar tributos, demostrar apoyo y comprensión desde la virtualidad hacia el movimiento, compartir pensamientos e ideas acerca del mismo, e inclusive, recaudar fondos a través del evento de compras *Stand for justice*[11], el cual recaudo un total de 11,159 dólares para el Instituto Nacional de Reforma de la Justicia Penal.

Si bien, la cultura visual comprende el significado de las imágenes, así como su existencia digital en la actualidad, es pertinente mencionar de manera constante y vinculada a las nuevas tecnologías como al internet, que dentro de esta era posmoderna son los dos grandes núcleos que transportan una parte de nuestra realidad a los pixeles que observamos día a día desde nuestros dispositivos, Mirzoeff (2016) cita: "El activismo visual es la interacción de pixeles y acciones para crear cambios. Los pixeles son el resultado visible de todo lo producido por un ordenador […] Las acciones son cosas que hacemos, desde una acción política directa hasta una representación, una conversación, o una obra de arte." (pág. 260).

Podríamos resumir que los pixeles son una parte valiosa para la construcción de objetos digitales, así como su función dentro de la cultura visual, por otra parte, el aspecto de la transición y la velocidad es de igual manera un elemento sustancial dentro del proceso de la digitalización, por el cual, a continuación, se abordara desde su perspectiva técnica y teórica social.

El teórico francés Paul Virilio se encarga de discutir sobre la velocidad, el tiempo y las nuevas tecnologías en la sociedad mediante su documental *Pensar en la*

[10] Algunas de estas plataformas especializadas, donde la exposición fotográfica es primordial, y claro está, con la presencia de activistas visuales, son Flickr, 500px, Instagram, Tumblr.
[11] Recuperado de https://standforjustice.carrd.co (2021).

velocidad (2009). Virilio considera que la velocidad se presenta como una ruptura de la continuidad, una aceleración de la historia, en sentido de que la inmediatez limita cada vez más nuestro poder y capacidad de realizar las cosas, de modo que lo cedemos a los dispositivos automatizados y de eficacia.

En ese sentido, podemos observar el paisaje de la inmediatez como un compuesto, a grandes rasgos, de la globalización, los avances tecnológicos, la red informática y la simplificación. Por una parte, la globalización se encarga de encarcelar a las sociedades mediante la vigilancia y el control mediático global, provocando espontaneidad, pero también, inmovilidad a partir de discursos y opiniones que los medios de comunicación brindan a los espectadores, diseñados para manipular y evitar el actuar y el pensar social.

A medida que estos aspectos comienzan a avanzar cada vez más, junto a las nuevas tecnologías, Paul exclama que la velocidad se transforma en violencia, considerando la noción de *colonia virtual* como una sustitución de la patria, una comunidad que emerge y globaliza en su totalidad y una civilización que sustituye la identidad mediante clones o avatares digitales. Evocando nuevamente la idea principal de su reflexión, cita a la velocidad igualmente como un fundamento que permite ganar más tiempo, volver las cosas más eficaces y efímeras, simplificarlas y mejorar el rendimiento, todo ello mediante las nuevas tecnologías, de modo que el generar bienes resulte confortable como parte del efecto de la velocidad, que si bien, podríamos resolver una parte del cuestionamiento: ¿cómo es que el mundo comienza a maquinarse por sí solo?

Con relación a dichas nociones, podemos situar de manera precisa la presencia del internet como una herramienta global que nos permite, a través de la velocidad, los pixeles, el texto y el mar de la información, mirar y trasladarnos de un punto hacia otro dentro del ciberespacio[12] y sin olvidar, los mundos virtuales; “Transmite imágenes, pero también texto escrito; abre al diálogo entre los usuarios que buscan

[12] Término creado por William Gibson en 1982 en su novela *Neuromante,* una de las primeras y más importantes dentro del subgénero ciberpunk (Navarro, 2000). Con el tiempo, este concepto se ha alejado del marco de la ciencia ficción y se ha adaptado como la descripción y/o representación de espacios virtuales como lo son: sitios webs, chats, foros, plataformas interactivas, etc.

interactuar [...] tres posibilidades de empleo: 1) una utilización estrictamente práctica, 2) para el entretenimiento, y 3) una utilización educativo-cultural." (Sartori, 1997, pág. 54).

Si bien, el uso del internet ha ido masificándose desde inicios del actual siglo XXI, podemos iniciar a dialogar, en particular, sobre la transformación que ha ocasionado con respecto a los medios de comunicación, “Nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos del conocimiento se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana, de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación” (McLuhan, 1996, pág. 24-25 citado por Octavio Islas 2015, pág. 43).

De acuerdo con Octavio Islas (2015) y en relación con la teoría de la ecología de los medios, el internet se ha convertido en un medio de convergencia entre los *antiguos*, un medio de procesos múltiples e instantáneos, y un horizonte que permite dar paso a la creación de nuevos ambientes y culturas emergentes. Al hablar sobre convergencia, y para entenderlo de una mejor manera, es sustancial introducir de manera preliminar el planteamiento del académico Henry Jenkins, desde su libro: *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2006).

De acuerdo con Jenkins, la cultura de la convergencia expresa la manifestación, desarrollo e interacciones, como lo ha mencionado Islas, sobre los viejos y los nuevos medios, no obstante, existe también la mutabilidad y no se busca llegar a la unificación definitiva de los medios existenciales.

Desde luego, la convergencia contribuye al ámbito cultural, lo cual se percibe desde el panorama de los consumidores, quienes se encuentran enteramente en una búsqueda y exploración incesante de nuevas experiencias de entretenimiento, transmisión de información, fomentar la opinión, obtener nuevas conexiones con otros, etc. Por supuesto, no cabe duda alguna que la presencia de lo *novedoso* en

los medios llamará el interés mayoritario de los consumidores, pero a pesar de ello, debemos de tomar en consideración que la interacción no siempre será la misma, puesto a que una cantidad de consumidores no será capaz de asimilar, en primera instancia, la entrada de lo novedoso, o inclusive visto desde otra posición, no tener un verdadero interés pese a la conservación y devoción de una lista de medios determinada, “La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros. Cada uno de nosotros construye su propia mitología personal […] los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana." (Jenkins, 2006, pág. 15).

Ahora bien, es justo pensar y hablar sobre las industrias mediáticas y el mercado. Con los consumidores migrando de medio a medio de manera acelerada, tanto quienes exigen la mudanza o renovación en una nueva tecnología de distribución[13], como quienes aprecian la lealtad por la conservación de lo tradicional, las industrias juegan un papel importante dentro de la distribución de sus productos y los canales a utilizar.

La llegada del *streaming*[14] ha revolucionado por completo la forma de mirar la televisión como hemos de conocerla, puesto que plataformas como Netflix, Amazon prime, FOX, entre otras, se han encargado de crear contenido atractivo, propio y exclusivo de entretenimiento, además de que es posible contemplarlo desde distintos dispositivos de distribución como puede ser la computadora, el celular o inclusive la misma televisión. Resulta de manera lógica que la convergencia se encuentra presente, ya que los dispositivos presentan una unión en común para el acceso a las plataformas de stream siempre y cuando haya una red wifi presente.

[13] la historia nos enseña que los viejos medios nunca mueren, y ni siquiera se desvanecen. Lo que muere son simplemente las herramientas que utilizamos para acceder al contenido de los medios. Esta es lo que los especialistas en medias llaman *tecnologías de distribución* (Jenkins, 2008).

[14] Las nuevas plataformas de *Streaming* son aquellas que proveen un servicio por suscripción a cambio de un gran catálogo de películas y series de televisión. Algunas de estas plataformas como lo es Netflix, ofrecen una programación de series y películas originales que son distribuidas a su vez exclusivamente mediante su plataforma (Moore, 2021).



Fig. 14. Evento de video streaming *The Shivering Truth* en Second Life en colaboración con Adult Swim . Recuperado de https://youtu.be/aaJ5__t6Pb8 (2020).

Si bien, el mundo de los videojuegos replica de forma constante elementos de la realidad para convertirlos en experiencias audiovisuales, Second Life se dio a la tarea de producir un evento en colaboración con Adult Swim para realizar la premier de los nuevos capítulos de la segunda temporada de la serie *The Shivering Truth* (2018), siendo este el primer evento en permitir una transmisión en vivo y de manera simultánea dentro de Second Life, además de mostrarlo como una nueva forma de experimentar eventos masivos mediante el uso de mundos virtuales.

Originalmente, la premier se pensaba realizar en una localidad física, sin embargo, pese a la contingencia sanitaria de la pandemia covid-19, fue por la cual se pensó llevar a la virtualidad. Invitados especiales por parte de Adult Swim, como residentes existentes y nuevos en Second Life, asistieron a este gran evento, el cual estuvo conformado de aproximadamente 5 rondas con acceso a más de 50 usuarios por ronda.

Desde el plano de nuevas alternativas en la distribución de espectáculos, hoy en día se ha abierto paso a diferentes modalidades de llevar los eventos en vivo y en directo, es decir, de transmisión en tiempo real y con emisión hacia un público masivo. Con la llegada de los videojuegos y mundos virtuales, la experiencia del espectador se vuelve dinámica, ya que, gracias al avatar, se encuentra la posibilidad de transitar en el entorno interactivo e interactuar de manera simultánea y más cercana con otros espectadores.

Retomando el tema del internet, Alberto Toledo (2015) define la cultura digital como aquel ambiente de interconexiones veloces que se compone entre lo local, lo nacional y lo regional, dotándolo de este modo de un carácter globalizado, afirmando:

> La globalización de la cultura digital es el resultado directo e indirecto de la extensión global de las redes de relación y colaboración, la intensificación de la interconectividad y la aceleración de los flujos globales de información a través de redes y vehículos de comunicación cuyos mensajes impactan el orden mundial (pág. 65).

Así mismo, explica que, dentro de este gran escenario globalizado, es importante tener en cuenta la importancia de sus participantes, formas de acción e interacción y la construcción de infraestructuras.

Dicha construcción de infraestructura e interacción se encuentra visibilizado mediante la reorganización, la producción y la distribución mediante el uso de las redes digitales en forma de comunicación en tiempo real, tejidos de conexión entre el emisor y sus receptores y la aplicación del poder.



Fig. 15. Sitio de Facebook de la comunidad *Ayuda Virtual* y algunos de sus servicios gratuitos dentro del mundo virtual.

Para ejemplificarlo, podemos hablar sobre la creación de asociaciones o grupos de apoyo en Second Life, tal es el caso de la comunidad *Ayuda Virtual,* la cual se encarga de distribuir, con el apoyo de Facebook y noticias del grupo dentro de Second Life, servicios que comprenden: guías de ayuda, clases gratuitas, exposiciones y concursos; actividades que tendrán como objetivo brindar un servicio a la comunidad en español para nuevos usuarios en Second Life, de manera que dichos usuarios sean capaces de acceder y comprender de un modo menos complicado el metaverso y a su vez, haya un progreso dentro de la misma comunidad.

Por supuesto, este tipo de comunidades se convierten en un medio en el que los usuarios pueden participar activamente para conocer de manera más cómoda a otros, dar sus opiniones y argumentos mediante platicas, dar a conocer su trabajo y aprender nuevas habilidades en la marcha, lo cual, repercute en la construcción

de la identidad virtual, menciona Toledo (2015): “es una mezcla de consumos culturales y mediáticos hiperindividualizados.”

En definitiva, como parte de esta identidad, su construcción se ve reflejada en el consumo de la triada industrial: industria de la creatividad, industria cultural e industria del entretenimiento.

2.2 El mundo virtual de Second Life

Second Life, como se ha explicado y relatado durante el capítulo anterior, es un mundo virtual tridimensional, enfocado sobre la interacción social. Como punto de partida y antes de poder entender la estructura de Second Life, será indispensable definir lo que es un mundo virtual y como se encuentra compuesto.

Para Sherry Turkle (1995), los mundos virtuales son espacios, que, desde el control de nuestro personaje y el juego de rol, nos permiten interactuar con otros para establecer vínculos e interacciones sociales. Turkle concibe esta explicación desde su experiencia en los videojuegos MUD (Multi User Domians), o traducido al español, *dominios multiusuarios*, los cuales están basados en un sistema textual que a través de órdenes y comandos es posible ejecutar una serie de eventos de rol entre los jugadores, como puede ser la batalla contra un mob[15] o jugador, la expedición a una región para coleccionar materiales o cazar mobs, o bien, el avance de misiones para aumentar el nivel del personaje.

Desde luego, el género MUD es uno de los precursores en cuanto a mundos virtuales, que precisamente, se encuentra más apegado a la dinámica real de un videojuego, debido al mecanismo de calabozos, puntos de experiencia y nivel de personaje, entre mayor sea su nivel, el acceso a escenarios con mayor dificultad será posible. En tal sentido, se puede comprender que la manera en la que un jugador represente a su personaje puede ser variable, “Los MUD proporcionan mundos para una interacción social anónima en la que uno puede interpretar un

[15] Los mobs son aquellos monstros o personajes con inteligencia artificial que están hechos para pelear contra los jugadores mediante un encuentro en el campo o mazmorra. La palabra se deriva de la palabra completa *mobile* en inglés, el cual se traduce como móvil.

papel tan cercano o lejano de su ‘yo real’ como así lo elija [...] en los MUD, uno puede ser muchos personajes” (Turkle, pág. 19).

En cambio, para Richard Bartle (2003), los mundos virtuales son entornos autónomos en donde lo imaginario se encuentra con lo real. Bartle comienza enfatizando esta idea general como punto de partida sobre su interpretación de los mundos virtuales. Señala que los mundos virtuales cuentan con un entorno físico que puede ser alterado, de manera ocasional o con limitantes, por los usuarios, a la vez que se trata de un entorno en tiempo real, compartido y persistente.

Debido a que los mundos virtuales tienen parte de sus cimientos en los juegos de computadora, señala que los mundos virtuales son comúnmente considerados “juegos basados en”, esto refiriéndose a que el entorno solamente se encarga de introducir objetivos y metas para el jugador como actividad única, sin embargo, los mundos virtuales han ido más allá de solamente el entretenimiento, teniendo consigo una gran cantidad de distintas aplicaciones.

Retomando al género MUD, como ya lo ha mencionado Turkle, se trata exclusivamente de mundos que están basados en texto, pero no fue hasta más tarde que la imagen y los gráficos por computadora fueran introducidos a los nuevos mundos virtuales y videojuegos, ocasionando de manera evidente una transición, el género MMORPG, por sus siglas en inglés, videojuego de rol multijugador masivo en línea, que a diferencia de los MUD’s, este nuevo género trae consigo la posibilidad de acceso simultaneo a un gran número de jugadores y un modo más inmersivo de adentrarse dentro del mundo virtual gracias al campo visual.

En este sentido se comprende que los mundos virtuales han tenido un avance considerable, no obstante, Bartle señala que los mundos virtuales se han descrito también, con el paso del tiempo, como *simuladores* o *servicios*: “diseñadores senior, con Raph Koster como líder, impugnaron este declive: los mundos virtuales eran un medio a través del cual muchos servicios (juegos incluidos) pueden ser entregados.

Como cualquier medio, podrían (y deberían) usarse creativamente" (Bartle, pág. 628).

Si bien, parte de estas ideas describen gran parte de lo que concretan los mundos virtuales, Bartle los define con seguridad como *lugares*, lugares que no deben de tratarse como simuladores, puesto a que no simulan algo de manera precisa, por más que haya a proximidades a la realidad, solo se trata de mantener una inmersión en el entorno. Tampoco se tratan de medios y servicios, existe el acceso a diferentes servicios y los canales de comunicación, sin embargo, no se trata de que los mundos virtuales solo se compongan en su totalidad de ofrecer servicios o que los usuarios necesariamente tengan que comunicarse todo el tiempo con otros.

También debe de comprenderse que los mundos virtuales no son enteramente un videojuego, existirán algunos juegos de manera peculiar dentro de ellos, pero esto no significa que relativamente se trate de un juego completo, ya que los usuarios visitan los mundos virtuales para realizar un sin fin de actividades relacionadas al ocio, educación, rol, sociales, creatividad, etc.

En conclusión, para Bartle, los mundos virtuales cuentan con todas las características ya mencionadas, de modo que las enfatiza en que no solamente se trata de una de ellas en general, sino que todas son parte del sistema de los mundos virtuales, en sí, un lugar que cuenta con cada una de ellas en su construcción.

Algunos otros aspectos que podemos conocer a cerca de los mundos virtuales, puntualizados por Edward Castronova en su libro: *Mundos sintéticos: el negocio y la cultura de los juegos en línea* (2005), apunta:

> La mayoría de los usuarios comunes pueden pasar alrededor de 20 a 30 horas a la semana dentro de los mundos o juegos virtuales, mientras que los usuarios con más "poder" o avanzados, pueden estar conectados en cualquier momento que tengan disponible, datos que cita desde la encuesta *Norrath Economic Survey* (2001), y que a su vez, revela que los usuarios

encuestados declaran que su mundo de fantasía fuese su mundo “real” de residencia (pág. 98).

Si bien, y como último componente, la idea de que en los mundos virtuales podemos formar una identidad propia, sea cercana o diferente a nuestro yo real, formar vínculos sociales, desplazarnos de un lugar a otro dentro del mundo virtual, recordemos de que se trata de un compendio de sitios, y que a la vez estos sitios nos ofrecen un sinnúmero de cosas por hacer, indica Castronova, que los mundos virtuales, al igual que en la realidad, cuentan con su propia moneda para facilitar transacciones y/o intercambios, de modo que el flujo comercial es generado por la compra y venta de artículos o servicios virtuales ofrecidos por los usuarios.

Una vez comprendido de manera general y desde diferentes perspectivas a los mundos virtuales, es momento de proseguir con Second Life. En primer lugar, es importante reconocer que Second Life se trata primordialmente de un mundo social, continuando nuevamente con Castronova y tal como lo manifiesta: “Sin peligro, sin historia, y sin misiones u objetivos, los mundos sociales no parecen tener ningún elemento de juego del todo, a menos que los usuarios los hagan” (pág. 105).

Para acceder a Second Life, de acuerdo con los términos y condiciones de uso[16], el usuario deberá de aceptarlos, ser mayor de 18 años, proporcionar un correo electrónico activo y su fecha de nacimiento.

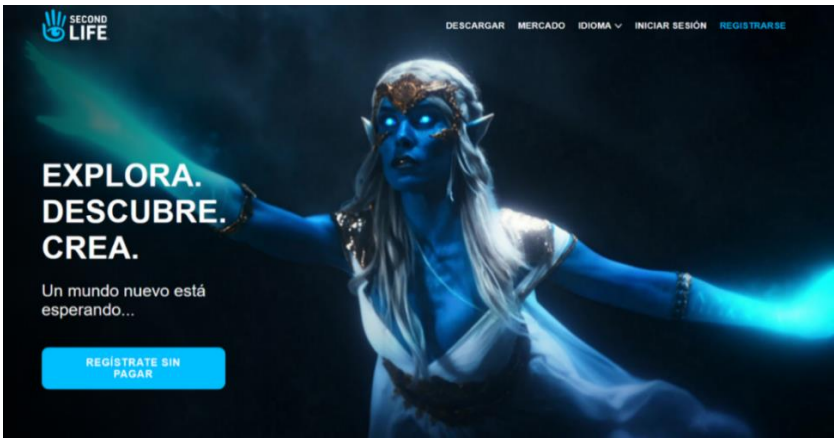


Fig. 16. Página Web para registrar una cuenta en Second Life.

Recuperado de https://secondlife.com (2021).

[16] Recuperado de https://www.lindenlab.com/legal/second-life-terms-and-conditions (2021).

Una vez registrada la cuenta, el usuario podrá hacer uso de ella y entrar en el mundo mediante el uso de un visor, en otros términos, el software de navegación en 3D.

Después de haber descargado el visor y al acceder al mundo, el usuario será conocido como *residente* y adquiere de forma automática un avatar inicial con el género seleccionado durante el registro de su cuenta.



Fig. 17. Interfaz del visor Firestorm Viewer para Second Life.

Los visores se encuentran compuestos por una serie de herramientas y comandos que cumplen con la tarea de ayudar al usuario a navegar sobre el mundo virtual, comunicarse con otros residentes, construir, editar el avatar, entre otras acciones. A continuación, se muestra una tabla que detalla las funciones de las herramientas esenciales de la interfaz del visor.

Icono	Descripción
Chat	Permite el acceso a distintos canales de comunicación, entre ellos, el chat local, chat de grupo(s) y mensajes instantáneos con otros residentes.

	Habilita el micrófono para poder hablar.
	Abre un menú que permite elegir entre diferentes avatares predeterminados.
	Muestra los conjuntos de avatar guardados así como la habilidad para editarlos, quitar objetos, cambiar partes del avatar o modificar la anatomía.
	Muestra todos los objetos, partes del cuerpo, texturas, notas y entornos obtenidos y guardados.
	Muestra los controles de la cámara que permiten moverla en cuatro direcciones distintas y hacer zoom.
	Le otorga la habilidad de volar al avatar.
	Le otorga la habilidad de sentarse sobre la superficie al avatar.
	Muestra a los residentes que se encuentran en la región, a manera de radar, y también, muestra la lista de amigos, grupos, residentes recientes y bloqueados.
	Abre un mini mapa en la parte superior de la ventana que funciona para visualizar la región de manera instantánea y observar a los residentes que se encuentran en ella.
	Abre el mapa mundial donde es posible visualizar todas las regiones y parcelas del mundo.

	Abre un menú que permite elegir entre diferentes sitios destacados por categorías.
	Permite buscar: perfiles, grupos, lugares y parcelas en venta.
	Abre una lista de los lugares visitados.
	Permite hacer capturas de pantalla con la interfaz oculta para interpretar una fotografía.
	Permite crear un objeto sobre la superficie, el cual, puede ser editado a partir de varias opciones: tamaño, escala, mover, girar, etc.

El residente tiene la capacidad de personalizar a su avatar de manera ilimitada, no existe una cantidad en especifica de atuendos que pueda guardar, sin embargo, el número de objetos que pueda vestir está limitado a 38. La personalización del avatar va desde el ajuste facial y corporal hasta la selección del diseño de la genética, maquillaje, ropa, accesorios, etc.



Fig. 18. Modificación de la anatomía del avatar.

El ajuste de la anatomía se encontrará en la herramienta de apariencia y está dividida en nueve categorías: cuerpo, cabeza, ojos, orejas, nariz, boca, barbilla, torso y piernas, cada una de estas categorías cuenta con subcategorías a detalle, estas podrán ajustarse con la ayuda de deslizadores que pueden aumentar o disminuir, estirar o acortar, agrandar o empequeñecer, la parte del cuerpo o cara que se esté editando.



Fig. 19. Ventana de vestuarios.

Una vez creada la forma o anatomía del cuerpo, el residente puede elegir y comprar entre más de seis millones de productos de distintas tiendas dentro de Marketplace, o bien, dentro del mundo virtual de manera física. Los productos pueden tratarse de diferentes estilos de cabezas y cuerpos mesh, aplicadores de pieles, tatuajes, ropa con un estilo especifico, diferentes estilos de cabello, e inclusive, efectos u objetos especiales como auras animadas, mascotas o accesorios de fantasía.



Fig. 20. Tipos de avatares en SL, de izquierda a derecha: realista, anime, furry.

Dentro de Second Life, los tipos de avatares más utilizados por los residentes se tratan de tres en específico. Los avatares realistas, los cuales imitan de manera cercana la apariencia humana, avatares de estilo anime, los cuales recrean el estilo de la animación japonesa, y finalmente, los antropomórficos, aquellos que cuentan con un aspecto muy cercano al de los humanos pero tratándose de animales u otro tipo de especie, que por lo general, se les conoce como *furries*[17].

[17] Los furries son animales antropomórficos que asimilan las características y actitudes humanas, pero en específico, los furries están representados a través de las especies animales, la mayor parte del tiempo, que tienen pelaje, como puede ser un conejo, lobo o gato.

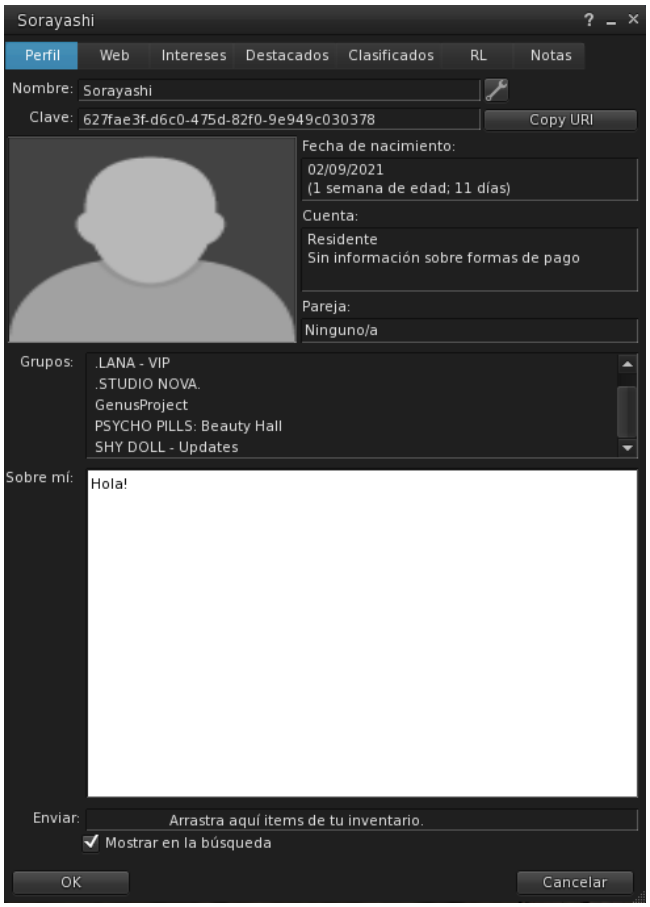


Fig. 21. Ventana de perfil del residente.

Finalmente, en lo que concierne al ámbito del avatar e identidad, los residentes cuentan con una función llamada perfil, en donde pueden realizar una presentación de su persona. La ventana del perfil cuenta con siete pestañas, el principal *perfil*, donde el residente puede describir su persona de manera breve mediante un cuadro de texto, además, cuenta con información de su fecha de nacimiento de Second Life, grupos pertenecientes y si cuenta con una pareja. La pestaña *web* da acceso al perfil del residente dentro de la red social my.secondlife.com. La pestaña de *intereses* permite especificar las habilidades con las que cuenta el residente, idiomas y lo que desea hacer dentro del metaverso, como por ejemplo, vender servicios o productos y contratar a otros para su negocio. Las pestañas de *destacados* y *clasificados* permiten guardar sitios dentro del perfil de manera que otros residentes puedan visitarlos, son guardados con nombre, descripción, url e

imagen del lugar. Por último, la pestaña *RL* permite describir de manera breve, como la de perfil, sobre la vida real del residente adjunto con una imagen.

Continuemos con los sitios, llamados regiones o islas, son aquellos lugares que los residentes pueden visitar dentro del vasto mundo de Second Life, cada una de estas se encuentran clasificadas por niveles de madurez, a continuación, se explican dentro de la siguiente tabla.

Nivel	Descripción
G General	La clasificación general se caracteriza por no tener contenido sexual, violento, o desnudos.
M Moderado	La clasificación moderada engloba actividades recreativas y adultas, sin embargo, las conductas sexuales no están permitidas.
A Adulto	La clasificación adulta permite el contenido sexual, violento y el consumo de drogas legales.

Fig. 22. Clasificación de los terrenos según su contenido. Recuperado de https://community.secondlife.com (2021).

Las regiones pueden ser divididas en parcelas, y las parcelas pueden ser adquiridas por diferentes residentes. La adquisición de tierras es un proceso que se encuentra asociado mediante el sistema de compra y venta, sin embargo, será un requisito indispensable que el comprador disponga de una cuenta premium. El residente que disponga de una región tiene la libertad de conservarla tal cual o dividirla en cuantas parcelas deseé, siempre y cuando se divida en cantidades que correspondan al rango total de 65,536m², y una vez hechas las parcelas, estas pueden ser ofrecidas a otros residentes mediante la compra directa o subasta.

Los residentes pueden buscar y visitar lugares públicos mediante la herramienta de buscar, pueden filtrar su búsqueda de acuerdo con las clasificaciones que solo

deseé ver, también buscar mediante palabras claves, o bien, el nombre directo del sitio.



Fig. 23. Región Ayuda Virtual - Plaza de Ayuda Virtual.

Una vez encontrado el lugar de interés se puede solicitar la teleportación automática o mirar el mapa de la región, donde mostrara cuantos residentes se encuentran sobre ella. Al llegar al lugar, el residente es capaz de hablar con otros mediante el chat local o si lo prefiere y no se encuentra restringido, utilizar el canal de voz.

Cabe considerar, como ya se ha explicado mediante los autores sobre mundos virtuales, que los lugares, además de ofrecer una experiencia social para conocer personas, también pueden ofrecer, en el caso de Second Life, experiencias educativas, artísticas, laborales, de entretenimiento e incluso vacacionales.

2.3 Second Life y la llegada de la pandemia

La pandemia COVID-19 ha sido un acontecimiento inusual y extraordinario durante la historia humana, un suceso que ha discriminado fronteras y espacios por igual alrededor del mundo, en otras palabras, de carácter global. De acuerdo con la declaración y línea del tiempo aportada por la OMS (Organización Mundial de la Salud), el 11 de marzo de 2020, a causa de severos niveles de propagación, el virus

fue oficialmente caracterizado como pandémico. Eventualmente, como parte de las medidas de precaución sanitarias, se exhorto a la población de manera global a no salir de sus casas, de modo en que los riesgos de contagio puedan disminuir (OMS, 2020). A causa de estas medidas, las áreas educativas, laborales y el comercio, se vieron obligadas a desplazar sus actividades dentro de los entornos y servicios digitales.

La antología *Sopa de Wuhan* (2020), se encarga de dialogar a partir de quince pensadores provenientes de Europa, Asia y Latinoamérica, pensamientos y visiones sobre una realidad contextuada en la pandemia COVID 19, ilustrado a partir de debates, datos históricos y mediáticos, polémicas, escenarios políticos y pensamientos e hipótesis sobre el futuro social. Por otra parte, busca reflexionar sobre aspectos imperceptibles y trascendentales que han sido participes de la actual configuración social y económica en la que vivimos, por llamarla de otra manera: "la nueva normalidad", los cuales son regidos por: la paranoia social, las medidas de seguridad sanitaria, la vigilancia digital, el estado de excepción, obligación de garantía, etc.

Con referencia a la deriva de la pandemia, el filósofo italiano Giorgio Agamben, resalta la situación de contagios en Italia al hacer mención de que tan solo el 80% - 90% se trata de una simple gripe, mientras que el 10% - 15% de casos sobre infectados puede tratarse del desarrollo de una neumonía, y finalmente el 4% requerirían de una hospitalización especial.

En ese sentido, Agamben cuestiona el manejo informativo de los medios de comunicación sobre la pandemia, visto como un inyector de pánico ante el panorama; y el establecimiento del estado de excepción. En concordancia entre ambas ideas, promulga que la creación de la epidemia se convierte en un perfecto escenario para ocasionar el pánico colectivo ante una adversidad invisible, que se ha mantenido, por otra parte, cuestionada e interrogada sobre su origen real, su progreso y su futuro desencadenamiento.

Como enlace a esta idea, Badiou retribuye al pensamiento de que no debería de tratarse de una epidemia inusual, puesto a que es, en sí, una oleada secundaria de la original enfermedad SARS 1, renegando a las propias autoridades de no haber contemplado las medidas necesarias para actuar y controlar de manera estable, la actual pandemia sin necesidad alguna de inducir terror y desconocimiento total ante la situación.

En segundo lugar, es incuestionable que las condiciones que ya se han venido aplicando ante esta nueva emergencia se centran en la degradación de libertades y la limitación de economías, puesto a que los gobiernos, desde un inicio, comenzaron a someter de manera imperativa el resguardo social, impidiendo y limitando el acceso de lugares públicos como privados, lo cual ha venido ocasionando la interrupción de importantes actividades en los sectores comerciales, educativos, culturales, científicos, de entretenimiento, etc., provocando un indudable miedo ante la incertidumbre de la existencia permanente.

Por otra parte, el filósofo francés, Jean Luc, sitúa las ideas expuestas por Agamben, resaltando la concepción sobre el estado de excepción, para expresar que se trata de una integración, casi permanente, donde la realidad comienza a tomar un rumbo contrario a lo que conocemos como “habitual”, de forma que los estilos de vida se ven alterados. Dentro de este marco, Petit reside en la percepción del capitalismo como primordial fabricante del virus, el cual actúa a favor de la jerarquía social y de aquellos que dominan grandes fracciones del mercado, que, por consiguiente, son parte de los actores implícitos de la reorganización del régimen social y la vida misma de los modelos ciudadanos.

Teniendo en cuenta dichas nociones, podemos pensar en cómo será el mundo del mañana, un mundo en donde la obediencia y el desarrollo de un nuevo tipo de vigilancia a nivel globalizado, parecen ser no muy lejano a lo que actualmente vive China, cita el filósofo surcoreano Byung-Chul Han.

Un ejemplo claro a este argumento, de acuerdo con Han, se trata del crédito social, un sistema que aplica el uso de *Big Data* para crear un análisis minucioso sobre las acciones y cumplimientos acordes a la ley del gobierno, en individuos y empresas de China. Prácticamente, el sistema es capaz de revisa desde transacciones comerciales, hasta la actividad en redes sociales, de modo que se califican dichas acciones para determinar una ganancia o pérdida de puntos dentro de la aplicación de uso.

Aunque este sistema no se encuentra empleado en su totalidad y de manera autentica, ya que de acuerdo con el documento: *esquema de planificación para la construcción de un sistema de crédito social (2014-2020)* cada gobierno local es responsable de adaptar el programa de acuerdo con sus concernientes criterios, además de que aún se encuentra en una fase piloto y de desarrollo (Martínez, 2017).

Por otra parte, lo significativo de la pandemia se ubica en una mayor afluencia de usuarios dentro del internet, así como una transformación. El confinamiento, como parte de esta realidad histórica, ha colocado a la sociedad aún más próxima de la red digital. Con las escasas posibilidades de volver a tener reuniones en el mundo físico, y el proveimiento de soluciones que nos brinda el internet para seguir en contacto, plataformas como Zoom, Skype, Houseparty y Google (Oliver, 2020), se han convertido en las aplicaciones más usadas durante el comienzo del confinamiento. Cabe resaltar que estas aplicaciones son de fácil y rápido uso, con las cuales, los usuarios cuentan con distintas opciones para el contacto, desde la realización de videollamada grupal, chat de voz o escrito y a la vez, compartir links o el escritorio del ordenador. Es así, que estas particularidades son básicas y atractivas para el entorno laboral, educativo o simplemente social.

No obstante, otras plataformas y servicios de distintos tipos como educativos, entretenimiento multimedia, envió de paquetería, juegos, etc., han aprovechado la situación para ofrecer servicios gratuitos o descuentos, de modo que, puedan ser

probadas y contempladas para atraer e incrementar más clientela, y por supuesto, Second Life no se quedó atrás.

Como parte de una estrategia, al igual que las demás plataformas, el 24 de marzo Second Life lanzo nuevas campañas en las que se cubren diferentes tipos de necesidades, añadiendo el slogan: “explora el mundo virtual”, para atraer a nuevos usuarios. Desde el ámbito educativo, Second Life comenzó a ofrecer regiones exclusivas a través del sitio: https://www.connect.secondlife.com/explore, como una solución educativa en donde conferencias, encuentros o clases puedan ser ofrecidas. Estas regiones constan de grandes estructuras y auditorios virtuales con una capacidad máxima de 200 personas.

Mientras que, por el ámbito del entretenimiento, además de la menciona premier de la serie *The Shivering Truth (2018),* el 12 de septiembre del 2020 se realizó otro evento similar en colaboración con la casa de animación Titmouse[18], donde se presentó la tradicional y anual noche de *5-Second Day*, donde los animadores de Titmouse tienen la oportunidad de darle vida a cortos caricaturescos extraños, hermosos o divertidos. Adicionalmente, se realizó la fiesta *Smash Party*[19] de manera virtual, la cual, consta de una celda en donde los invitados pueden romper con un gran mazo desde una televisión hasta una tasa de baño de manera brutal, claramente con sus precauciones.

Para finalizar este capítulo, es conveniente destacar ciertas estadísticas sobre el metaverso y su condición de vida actual. De acuerdo con la base de datos (*Second Life Grid Survey - Region Database*), Second Life cuenta con alrededor de 94,767 regiones registradas a lo largo de la historia, de las cuales, 27,211 en la actualidad se encuentran activas. Mientras que en el caso de los residentes, existen 64,687,961 cuentas registradas, de las cuales, de acuerdo con (Voyager, 2021), durante agosto del 2021 hay un estimado de máximo de 50,000 residentes activos al día y un mínimo de 27,000 al día.

[18] Recuperado de https://youtu.be/uXNnH8rzGWo (2020).

[19] Recuperado de https://magazine.workingnotworking.com/magazine/titmouse-smash-party (2019).

Capítulo 3. La creación de una segunda identidad

3.1 Identidad personal

La identidad es una característica significativa para los seres humanos, si bien, con ella somos capaces de identificar y diferenciar, convirtiéndose en un elemento vital y único dentro de cada ente. Para entrar en detalle ante el principio de identidad, el doctor en comunicación Jesús María Cortina Izeta se encarga de ilustrarlo mediante su libro: *Identidad, identificación, imagen* (2014).

De acuerdo con Izeta, el ente, expresado y derivado desde el pensamiento filosófico, se trata de aquel ser que es *uno mismo por sí*, de modo que no es capaz de repetirse y es distintivo a otros entes, tratándose, de algún modo, de una esencia intransferible, "todo ser, por serlo, tiene una esencia, tiene una naturaleza o característica que lo define y lo constituye, y en virtud, de lo cual todo ser es un 'algo'" (pág. 78).

La esencia, en sí, se trata de aquel manifiesto único e inigualable, pero además de esta particularidad, la esencia se ve revelada a través de características, historias, valores, etc., tales como las características físicas o experiencias que lleva consigo el objeto o ser, lo cual, menciona Izeta, permitirá conocer la identidad y se les denomina *identificadores* o *factores*. Parte de estos identificadores son fragmentos de la identidad, ya que con ellos, conocemos una parte de ella, y a la vez, se crea una imagen sobre los otros de cómo se encuentra construida.

Para Izeta, los factores de identidad se encuentran divididos en dos categorías: esenciales y accidentales. Los factores esenciales establecen elementos que son indispensables y a la vez inmutables, podríamos decir que están enlazados de por vida al objeto o sujeto desde su origen hasta su deceso, algunos ejemplos que pueden ser observables en los sujetos son: la nacionalidad de origen, progenitores y parientes. En contraste, los factores accidentales son aquellos elementos periódicos y alterables, si bien, algunos ejemplos pueden tratarse de las relaciones interpersonales, situaciones laborales y cambios corporales.

Los factores de identificación, al igual que los de identidad, tienen dos categorías: simbólicos y conductuales. Los identificadores simbólicos son aquellos que manifiestan a la identidad a través de signos o símbolos convencionales. En la identidad personal podemos encontrarlos en ciertos rasgos como en los nombres y/o las identidades de género. Mientras que los identificadores conductuales son aquellos que desvelan la identidad mediante acciones y comportamientos.

Izeta explica que la identidad personal, es una concepción que debemos de entenderla como un patrón existencial, sin ser afectado por cambios fisiológicos y psicológicos, único e irrepetible a través del tiempo y reconocible como construida a partir de los factores de identidad ya explicados.

Gilberto Giménez explica el concepto de identidad como un conjunto de factores que están arraigados a la cultura, pautas o esquemas que indican comportamientos aprendidos por los sujetos, dotando su visión del mundo de sentidos y significados, fundamentando que la identidad puede formarse solamente a partir de culturas y subculturas en las que el sujeto participa, de forma que se configuran los esquemas o factores simbólicos que forjan la identidad. Algunos de estos factores son, en parte, los que Izeta ha explicado, para ser precisos: esenciales y accidentales, véase en la figura 24.

“la cultura es la organización social del sentido, interiorizado de modo relativamente estable por los sujetos en forma de esquemas o de representaciones compartidas, y objetivado en formas simbólicas, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados” (Giménez, 2016, pág. 55).

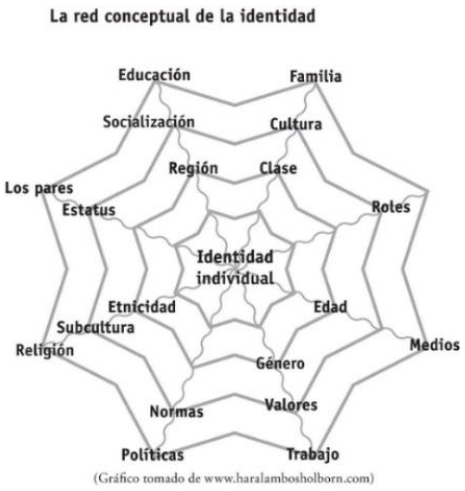


Fig. 24. La red conceptual de la identidad. Fuente: Gilberto Giménez (2016).

Basado en Haralambos (2013).

Para complementar el concepto de identidad, el profesor en gestión cultural y comunicativa Carlos Yáñez Canal, razona a cerca de la identidad personal como aquella que se encuentra conectada a la mente y el cuerpo, “la identidad personal no se reduce a un sujeto de razón, sino más bien a la dinámica interna al sentir y al movimiento de trascendencia que es inmanente a la vivencia. Del ‘yo soy’ al yo vivo, hay un paso del pensar al sentir” (Canal, 2014, pág. 23).

Sin duda alguna, Canal expresa que la identidad, a través de la toma de decisiones por medio de la mente y la ejecución de acciones a través del cuerpo, nos permite concebir y retratar nuestra existencia, nuestro “yo”, como sujetos únicos. Cabe resaltar que la identidad es un concepto clave dentro de este texto, ya que en Second Life, cualquier usuario es libre de construir su identidad a partir de su yo real, modificarla o recrearla, de lo cual se hablará a detalla en los siguientes apartados.

3.2 El reflejo del self

El concepto *self*, traducido al español como *uno mismo, yo*, juega un papel importante como el núcleo y manifiesto de la identidad, sobre todo, dentro de nuestros roles sociales. Para el psicólogo estadounidense Carl Rogers (1959) el self es un aspecto de la experiencia fenomenológica[20], un patrón de experiencias y percepciones que se encuentran disponibles en la consciencia del individuo (Pervin, Lawrence, 2009, pág. 135). Este self, de acuerdo con Rogers, se encuentra dividido en tres aspectos, un self real, self valorable y un self ideal.

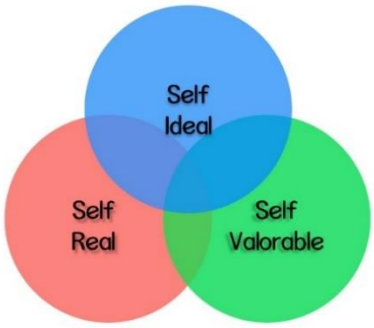


Fig. 25. Esquema del self de acuerdo con Carl Rogers

El self real es aquel auto reflejo de nosotros para nosotros mismos en el mundo, es decir, como nos observamos y creemos que somos. El self valorable consta de aquella auto reflexión a sí mismos, cuanto nos aceptamos y que cosas positivas y negativas encontramos en nosotros, sin olvidar también, como otros nos afectan y de qué manera nos comparamos a otros. Por último, el self ideal se trata de un autoconcepto sublime, por el cual, el individuo gozaría de tener en su realidad. Estos aspectos han sido relevantes y evidentes para Rogers, ya que sus pacientes han expresado no sentirse ellos mismos o estar inconformes consigo mismos.

Notablemente, puede enunciarse que el self real junto al self valorable se sitúan dentro de nuestra percepción en el presente, ya que examinamos y valoramos como nos pensamos y sentimos en nuestro *hoy y ahora* con nosotros mismos y ante el

[20] Para Husserl, la fenomenología es “la ciencia de la esencia de la conciencia”, en otras palabras, las experiencias vividas desde el punto de vista de la primera persona. Dichas experiencias pueden ser descifradas solo a través del investigador y los objetos de investigación para comprender a los fenómenos en sus propios términos (Laza Vasquez et al., 2012).

mundo, mientras que el self ideal, podría tratarse de un plan futuro de lo que deseamos mejorar y/o cambiar, gracias a las carencias o malestares halladas en el self real y valorable. Citando un ejemplo de estos tres aspectos del self, podemos aludir a la interacción del resídete de Second Life con otros residentes, o bien, sus grupos sociales. El residente puede tener diferentes actitudes en el metaverso que las de su vida real, puede comenzar sus interacciones iniciales desde su self real como punto de partida, más tarde, planificar la construcción de su nueva identidad, tratar de añadir y/o eliminar valores de su identidad en base al self valorable, y ¿por qué no?, tratar de proyectar su self ideal, comprendiendo que está empezando desde cero en un nuevo sitio.

Al mismo tiempo, además de entender ahora que el self se considera como nuestra norma de experiencias, percepciones y autoconcepción de sí mismos con el mundo, el self, es a su vez, un constructo significativo en relación con nuestra configuración social con los otros. A continuación, contemplaremos a detalle la manera en la que el self se encuentra construido.

Para el psicólogo español Frederic Munné (1998) el self se encuentra distribuido en cuatro aspectos: la autoestima, el autoconcepto, la autorrealización y la autoimagen, aspectos por los cuales el self se manifiesta y actúan como autorreferentes del yo (Codina, 2005, pág. 28).



Ilustración 1

Fig. 26. Modelo de las cuatro caras del self.

Fuentes: Codina (2000). Basado en Munné (1998).

De acuerdo con Munné, cada uno de estos aspectos corresponden al área de la psicología humana que de modo dinámico e interdependiente interactúan entre sí. En otras palabras y en relación con la teoría general de sistemas, conceptualizada por el biólogo austriaco Ludwig Von Bertalanffy (1969), quien es considerado padre de la teoría, el modelo de Munné está representado como un sistema abierto, debido a que no solo se nutre en su totalidad de la autorreferencia, sino que también requiere vínculos con el exterior, dicho de otro modo, de la interacción social.

Los heterorreferentes, tal como Munné lo señala, son vitales para el desarrollo del self, puesto que influyen de manera positiva o negativa sobre los elementos del sistema afectando a uno o varios. Por ende, ambas nociones se encuentran conectadas y laborando de manera conjunta.

Es necesario pensar de modo directo en la percepción de la dimensión social, lo cual implica una reflexión de equilibrio: de sí mismo, de sí mismo hacia y ante otros, y de otros ante nosotros. Es importante considerar que la aplicación de los cuatro aspectos siempre se verá efectuada en todos los grupos sociales de pertenencia del sujeto, de modo que pueden realizarse diversos tipos de análisis: “alguien que se orientara a incrementar su nivel de autorrealización laboral para compensar un déficit en su autoestima familiar, y, más tarde, podría enfatizar su autoimagen en el deporte para hacer llevadero un bajo autoconcepto” (Codina, 2005, pág. 29).

Como un segundo análisis y visto desde Second Life, puede analizarse, igualmente, de manera precisa e individual la representación de los cuatro aspectos desde un solo grupo social. Describamos a un residente que tiene como meta y deseo integrarse a un círculo social en específico, por el cual, se ha sentido atraído y observa concurrentemente desde que visita el mismo sitio cada vez que se conecta. Piensa que ayudaría a mejorar su nivel de autoestima, para ello, pretende reformar su autoimagen, con ayuda de su avatar, que pueda lucir mejor y verse a su "altura", para poder ser aprobado, posteriormente al serlo se sentiría autorrealizado por haber cumplido con su objetivo, mientras que lentamente al cambiar algunos rasgos de su personalidad, iría cambiando su autoconcepto.

3.3 Avatar: un segundo yo

El concepto de *avatar* tiene su origen en el hinduismo, raíz del sanscrito ***avatāra***, que significa *descender* o *hacer una aparición*, referentes al descenso, rencarnación o aparición de un dios o ser divino en la Tierra[21].

Si bien, es claro que conocemos de alguna u otra forma el concepto del avatar en nuestra actual era de la información, esto gracias a los entornos digitales como: las redes sociales, mundos virtuales, mensajería instantánea, foros, etc.

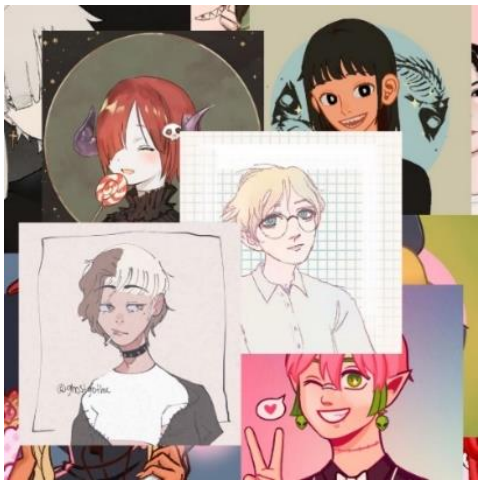


Fig. 27. Personalización de un avatar de perfil.

Fuentes: https://picrew.me (2017).

[21] Recuperado de http://etimologias.dechile.net/?avatar (2001).

Al mismo tiempo, debemos considerar que el avatar virtual no solamente se trata de una simple autorrepresentación, yendo más allá de ello, nos ha permitido establecer condiciones peculiares: presentar una concepción mejorada de nosotros mismos o manifestarnos mediante gustos particulares con los avatares de perfil, véase en la figura 26., mientras que en los videojuegos y mundos virtuales, gracias a una alteración más compleja del avatar, somos capaces de revelar lo oculto, dicho de otro modo, aquello que no solemos mostrar en nuestra realidad, y/o instaurar nuevas identidades, “Ahora nosotros somos los dioses que se reinventan en línea con la esperanza de traer orden a una realidad que en realidad no podemos controlar” (Hess, 2016).

Como se ha ido mostrando a lo largo de este texto, Second Life lleva consigo la promesa de poder crear una *segunda vida*, por lo cual, la creación del avatar es la representación directa de nuestro doble digital:

> Los residentes tardan una media de cuatro horas en elegir el nombre y el aspecto físico de su nuevo álter ego. Les preocupa la primera impresión casi tanto o más que en el mundo real, ya que su personalidad no está definida. Nadie les conoce; no tienen trabajo, ni estudios, ni amigos, ni raíces familiares. Su única tarjeta de visita es su aspecto, y de él dependen las posibilidades de entablar nuevas relaciones (Fernández de Lis, 2006).

Para comenzar a comprender como es que el avatar se transforma en un segundo yo dentro de Second Life, una vez comprendiendo lo que es la identidad personal y el self, quedan por detallar los conceptos del alter ego, juego de rol y la teoría de la representación, los cuales efectúan en conjunto y de manera fundamental, la construcción de la identidad del avatar.

El concepto alter ego, raíz del latín, tiene como significado: el otro yo, como resultado de sus componentes léxicos: *alter* (otro) y *ego* (yo)[22]. El alter ego tiene sus cimientos en el siglo XVII a partir del uso de la hipnosis, específicamente empleada por el médico y filósofo alemán Franz Anton Mesmer.

[22] Recuperado de http://etimologias.dechile.net/?alterego (2001).

Edgar Morin (1996) contempla al alter ego como la existencia de una segunda habitación dentro del individuo, una habitación donde uno es capaz de desarrollar otra parte del yo, menciona, “una habitada por el poder teocrático y real […] y por el individuo que, desde que recibe una orden, obedece como un autómata; la otra recamara está ocupada por su privacidad (sus hijos, su familia, etc.)” (pág. 7). Al respecto, señala que la interiorización del doble existe de manera natural y autónoma.

Edith Sánchez (2018) explica que el alter ego son aquellas facetas ocultas y múltiples del *yo*. Resalta que es importante entender, primeramente, que la identidad personal es un concepto dinámico y flexible. Este o estos múltiples pueden realizar cosas que el *yo real* no podría llegar a realizar en determinadas situaciones, de modo que podemos fabricarlo como si se tratase de una máscara y de manera voluntaria. Cabe resaltar que en la creación de un alter ego, interviene la creatividad, imaginación y el mundo inconsciente, pues sin duda alguna se fábrica un personaje, el cual, puede tener un nombre, edad, genero e historia propia.

Cuando se crea una cuenta por primera vez en Second Life, las primeras características que se le incorporan al avatar son el nombre, genero, los cuales pueden ser cambiados más adelante, y fecha de nacimiento, llamado también *Rez Day*[23]. Una vez que somos bautizados como residentes dentro del metaverso, la confección de nuestra apariencia suele ser uno de los procesos iniciales, y a su vez, significativo, ya que dotamos al avatar de nuestra imaginación, creatividad y gustos.

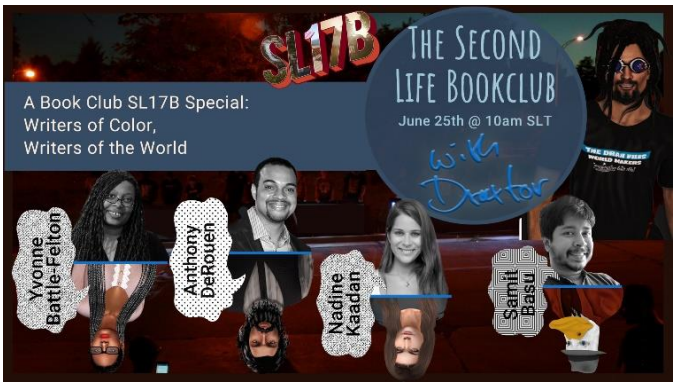


Fig. 28. Autores literarios junto a sus avatares de SL. Fuente: The Second Life Book Club.

[23] El Rez Day es un evento basado en la fecha de nacimiento del residente, el cual se basa en la fecha en la que el residente se inscribió a Second Life. El término Rez Day se puso de moda para distinguir entre SL y las fiestas de cumpleaños de la vida real (*Rez Day*, s. f.).

Si bien, la apariencia de nuestro avatar puede ser semejante a nuestra apariencia real, por otro lado, puede tratarse de una composición basada en aficiones propias. Como puede observarse en la figura 28., dos de los autores mencionados, Yvonne y Nadine, reflejan en sus avatares una apariencia que es afina a su aspecto real, mientras que los dos restantes, Anthony y Samit, usan en sus avatares elementos que no están relacionados a su aspecto real, sino que más bien, pretenden crear un personaje propio. Como ya se había mencionado anteriormente, en Second Life, uno puede crearse un avatar con rasgos realistas, anime o furry, véase en la figura 20., lo cual posibilita la diversidad de avatares, además de que, como ya se había mencionado, el residente no está sujeto a un número limitado de apariencias, puede crear tantas como le plazca.

De vuelta al concepto de identidad, en Second Life no hay condiciones ni limites en la manera en la que el residente desee construir su identidad, sin duda alguna, desvela conductas insólitas, ocultas u opuestas del yo real. Existen residentes que prefieren actuar de manera similar a su yo real, en cambio, hay otros residentes, como Wara Ysabel, que concretan una identidad fresca y dispar de su yo real.



Fig. 29. En el centro nocturno en donde comenzó su carrera. cortesía de paginasiete.bo. (2016).

La siguiente información es una paráfrasis del podcast *Wara,* realizado por Radio ambulante, con Daniel Alarcón como podcaster y Ana Cristina como contribuidora, del año 2018. Wara Ysabel, una mujer muy bella, de rasgos muy finos, un cuerpo esbelto, no muy morena, de cintura estrecha y piernas largas. Wara es el avatar creado en 2007 por Alejandro Canedo, un hombre boliviano de 42 años, especialista en tecnologías de la información.

A causa de una separación y una crisis económica, Alejandro tenía que buscar un nuevo trabajo para sustentarse asimismo y a sus dos hijos, necesitaba una forma de poder ganar dinero rápido. Alejandro, al encontrar una noticia con el titular: "Anshe Chung: la primera millonaria virtual", de la cual se hablaba mucho al respecto durante 2006 y 2007, alardeaba sobre el mundo virtual de Second Life.

Después de haber creado su primer avatar, Tunupa, como el nombre de una deidad de los indígenas Aymara bolivianos, trabajo como ayudante en bienes raíces, contratado por una residente española, bailo en discotecas y creo nuevos contactos, sin embargo, Alejandro no tardaría en enterarse, de voz en voz, sobre todo en las discos, de otro extraordinario negocio en Second Life.

Alejandro opto por convertirse en una escort femenina, abandonando su antiguo trabajo y avatar para crear a Wara Ysabel. Fue así, que se encargó de crearle toda una historia, tal como la de un personaje ficticio, y asegurándose de que Wara estuviera lista para comenzar su trabajo. Comenzó trabajando en uno de los sitios más populares de escorts dentro de Second Life llamado "Platinum Escorts", donde alquilaba un espacio que costaba alrededor de 6 dólares semanales, como tal, $1500 linden dollars.

El modo en que operan las escorts es mediante la reproducción de animaciones con el avatar y el uso de chat local o privado, una vez empezada la jornada de trabajo, la escort debe de mandar un aviso por chat local, grupo o ambos de que se encuentra disponible, inmediatamente comienza a bailar en el tubo de *poledancing*[24]

[24] El pole dance es una disciplina que se remonta a la Inglaterra de los 80 y cada vez más se adepta a otras áreas. Las maniobras de barra fueron incluidas en los *cabarets* de la década de los años cincuenta y se ejecutaban por bailarinas que generalmente acababan haciendo un *striptease*, de ahí su asociación con el mundo nocturno (Vico, 2017).

y trata de llamar la atención del cliente mediante bailes eróticos y el juego de rol textual.

Cabe destacar que, para aquel entonces, aun no se encontraba disponible la función de voz, por lo que los residentes desarrollaban una forma particular de transmitir emociones, gestos y entonaciones personales de voz, de cierto modo, transformado en el juego de rol, Canedo (2018) cita: "Wara ve que se acerca a ese joven vestido de azul, le guiña un ojo, menea la cadera, y se abraza a la barra y resbala hacia abajo".

Una vez que el cliente estuviese seguro de pasar el rato con su escort favorita, comienza a darle propinas mediante un pago directo de lindens o a través de un *tipjar*[25], de este modo, la escort podrá desnudarse poco a poco, para finalmente, llegar a un encuentro más íntimo dentro de una habitación y tener un encuentro sexual.

Wara fue una de las mejores escorts dentro del club, de manera que comenzaba a ganar una abundante cantidad de dinero, lo suficiente para que Alejandro mantuviera su hogar y pudiera rentar un apartamento junto a sus hijos después de 9 meses de trabajo en Second Life. Por supuesto, Wara siempre fue persistente en su trabajo, hasta llegar a tener la oportunidad de ahorrar dinero, y con ello, fundar su propio club y academia de escorts, en la cual entreno alrededor de 80 mujeres.

Poco a poco Wara se estaría convirtiendo en una figura pública de Second Life, por lo cual, en 2009, al estar habilitada por primera vez la función de voz, Alejandro decidió darle una voz a Wara. Con ayuda de un modificador de voz y con los ajustes necesarios para que la voz de Alejandro pudiera escucharse como la de una mujer, Wara pudo hablar por primera vez dentro del metaverso, y también, decidió abrir un canal en YouTube donde empezó a subir tutoriales relacionados a Second Life.

Lentamente, Alejandro se atrevió a hablar de manera abierta sobre su vida en Second Life, explicando a sus espectadores la manera en que se ganaba la vida con Wara, de modo que para algunos la idea de ganar dinero en Second Life aún

[25] Tipjar traducido al español como tarro de propinas, es un contenedor donde los clientes pueden proporcionar propinas por un servicio ofrecido. En Second Life las tipjar suelen ser muy comunes dentro de clubs y eventos.

era un poco extraña o desconocida, aun así, sus espectadores estaban fascinados con sus relatos. Mas tarde, durante el 2011, Bolivia entro en conflicto en torno al proyecto de la construcción de una carretera, cuyo objetivo era dividir por la mitad al TIPNIS (Territorio Indígena del Parque Nacional Isiboro-Sécure), promovido por el presidente Evo Morales. Alejandro fue invitado a participar en un grupo de la Universidad de Santa Cruz para apoyar a la resistencia desde sus redes sociales, sin embargo, tuvo otra idea en mente, hacerlo a través de Wara, utilizando sus perfiles en Facebook y Twitter donde se comunicaba con sus seguidores.

Wara se aseguraba de transmitir cada novedad acerca de la marcha, tanto en sus redes sociales como dentro del mismo Second Life, hasta el 19 de octubre del 2011, cuando la marcha llego a la paz. Alejandro también se dio un tiempo para salir y ayudar, llevando desayunos, cargando cosas y en lo que se pudiera. Wara, más que ser una escort virtual, se había convertido en un espíritu digital de la marcha, Cristina (2018) menciona:

> Un avatar inventado es, por varios meses, la salvación económica de una familia, y al mismo tiempo el secreto vergonzoso de su dueño. Con el tiempo, ese mismo avatar inventado se convierte en una figura pública, que desafió a un gobierno.

Wara, como muchos otros residentes, optan por esta forma de concebir su identidad en Second Life, en el caso de Alejandro, crear una identidad opuesta a su yo real al verse en un apuro económico y conocer el mundo de las escorts virtuales en los metaversos, como una vía de trabajo remunerable.

Como se afirma en la historia, Wara portaba consigo el rol de escort e informante, y en tal sentido, como en la vida cotidiana: ser estudiante, hijo, trabajador, etc., en Second Life los residentes pueden poseer varios y diferentes roles, los cuales se encuentran ligados a intenciones lúdicas, sociales, didactas o lucrativas. Para entender cómo es que se manejan dichos roles en Second Life, es conveniente aclarar la definición de rol y su proyección.

El termino rol hace referencia a un grupo de personas que cumplen con uno o más papeles dentro de una dinámica (De Grande, 2014, pág. 55). Para Goffman (2001) el rol es parte de la actuación, un papel que debe desempeñarse con seriedad para

provocar una impresión autentica en la audiencia. Evidentemente, el actor debe de estar convencido y creer firmemente en sus actos, dar la sensación de que la realidad que está recreando es la verdadera realidad.

Debe considerarse que el *actor* se ve representado por cualquier individuo, si bien, se desempeñan actuaciones que se reflejan en la vida cotidiana y que representan una fracción de nosotros: “cada uno de nosotros desempeña un rol… Es en estos roles donde nos conocemos mutuamente; es en estos roles donde nos conocemos a nosotros mismos” (Park, 1950, pág. 249 citado por Goffman 2001, pág. 31).

Goffman reconoce que existen dos tipos de actores, el sincero y el cínico. El sincero es aquel actor que proclama con firmeza la impresión que provoca su actuación, al otro extremo, el cínico es aquel actor que no entrega su confianza tanto en sus actos como en el publico mismo, de modo que su participación pueda traducirse solamente como un medio para otros fines. De la misma forma, menciona dos extremos que el actor ha de confrontar, la intención de agradar al individuo o público, simulando el mundo que él o ellos han de aceptar, y en relación con ello, el reconocimiento propio del actor a cerca de sus seguridades, defensas o falta de confianza durante su rol. Si bien, el cinismo y la sinceridad pueden hallarse de manera natural y transitoria, entre su existencia, el autoengaño también puede encontrarse, es en este punto donde el público tiene el derecho de juzgar al actor y el mismo realizar una reflexión acerca de sus actos.

Por otro lado, la fachada y el medio, describe Goffman, son elementos que acompañan al actor durante su acto. La fachada se describe como aquel don expresivo, intimo e identificatorio que se encuentra asociado de manera intencional o inconsciente con el actor, podemos comprenderlo desde el vínculo actor-escenario, que tan identificado se siente el actor con el escenario, y adentrándose en el ámbito personal, lo que caracteriza al actor: vestimenta, edad, rasgos faciales, gestos corporales, etc. El medio constituye al escenario en su totalidad, es decir, el mobiliario, la decoración, la utilería, etc., además, el medio tiende a permanecer fijo, y razonablemente, el actor será responsable de comenzar y finalizar su acto dentro del medio determinado, resalta Goffman: “Solo en circunstancias excepcionales el

medio se traslada con los actuantes; veamos esto en el cortejo fúnebre, el desfile cívico" (pág. 34).

Como puede apreciarse nuevamente en la historia de Wara, su rol de escort se describe como un rol sincero, ya que se narra que la actuación que tenía ante su audiencia comprendía de manera certera y segura la producción de sus actos, dejando una impresión y encanto que la elevo hasta un cargo superior de rol. La fachada del rol de Wara, en el ámbito personal, y como tal, dentro de la labor de una escort, se ve caracterizado por una vestimenta elegante y seductora, el uso constante de gestos corporales, de un porte sensitivo y un lenguaje conquistador.

Por último, el medio donde Wara emprendía su rol de escort se trataba razonablemente de un club, pero no uno cualquiera donde los residentes suelen ir a bailar, sino uno especializado con mobiliario y utilería para la realización de los actos que las escorts pueden ofrecer, tal como se menciona en la historia, el pole dance es parte de este mobiliario, incluidos también, muebles con animaciones adultas, comúnmente: sillas, sofás, camas, etc. mientras que en la sección de utilería podemos encontrar las ya mencionadas tipjars.

Ahora bien, como se ha mencionado antes, en Second Life existen roles que están relacionados a intenciones lúdicas, sociales, didactas o lucrativas, y dentro de este orden de ideas es conveniente esclarecer como se encuentran cimentados. Para Molero (2012) en el llamado *juego de rol* dentro de Second Life, los principios básicos establecen la creación y desarrollo de un personaje, así como el uso constante de elementos especiales: acciones, reacciones y emociones. El juego de rol, por sí solo, funda principios educativos, psicoterapeutas, exploración del yo y entretenimiento. Esta es una actividad que no debe de tratarse con un guion estructurado, sino que el actor debe de aprender a actuar por convicción propia e inmersión.

El *emoting*, de acuerdo con Molero (2017), es el acto que transforma al dialogo en una historia completa con acciones e interacciones, también, el personaje puede describir sus pensamientos y emociones.

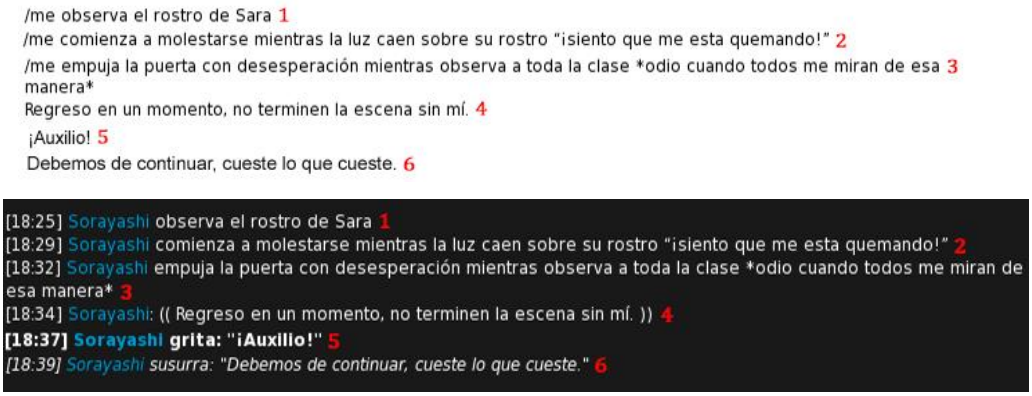


Fig. 30. Ejemplos del emoting en acción, la primera captura muestra el uso de comandos al escribir, mientras que la segunda, es el resultado de los comandos utilizados al ser trasladados directamente al chat local. (2021).

En total, existen seis tipos de comandos que son aplicados dentro del emoting, como puede observarse en la figura 30., oraciones número 1,2 y 3, el comando */me* se usa comúnmente para detonar una acción o sentimiento del personaje: *observar, molestarse, empujar.* Las comillas, como se mira en la oración número 2, indican la realización de un discurso directo, es decir, que el personaje se encuentra diciendo algo: *"¡siento que me está quemando!".* Los asteriscos describen lo que el personaje está pensando en el momento preciso de la acción, puede contemplarse en la oración número 3: **odio cuando todos me miran de esa manera*.* La oración número 4 describe el uso de los paréntesis OOC[26], los cuales tienen como finalidad el poder decir o informar algo fuera del personaje de rol, tratándose de alguna expresión, cuestión, aviso, etc., y a diferencia de los otros comandos, para poder hacer una citación de estos signos al momento de escribir es necesario enviar el texto con las teclas Alt + Enter, ejemplo: *((Regreso en un momento, no terminen la escena sin mi)).* En la oración número 5 se muestra el comando *gritar*, el cual puede representar un dialogo en forma enfática, ejemplo: *"¡Auxilio!"*, trasladado al chat local con el uso de negritas. Para poder usar este comando es necesario usar las teclas Ctrl + Enter. En la oración número 6 se detona el uso del comando *susurrar*, el cual indica que

[26] OOC es el acrónimo en ingles *Out Of Character* que traducido al español significa: *fuera de personaje*. El OOC es usado dentro de los juegos de rol para referir que un jugador se encuentra fuera del contexto y/o necesita retirarse del rol momentáneamente.

se está hablando de manera suave o muy baja, *“Debemos de continuar, cueste lo que cueste.”*, trasladado al chat local con el uso de cursivas. Para el uso de este comando es necesario usar Shift + Enter.

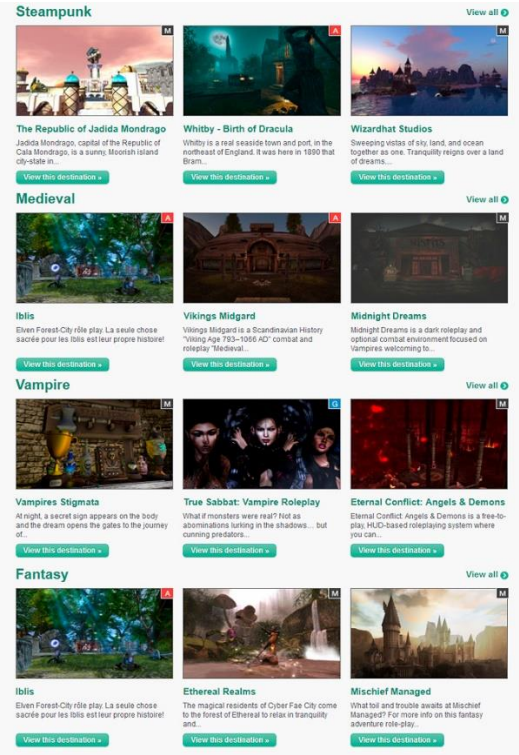


Fig. 31. Comunidades de juego de rol en la guía de destinos de Second Life. (2021).

En Second Life existe una gran variedad de comunidades de juego de rol, por lo cual, será conveniente clarificar como son estas comunidades y consecutivamente que otros roles, fuera de estas comunidades, se manejan también dentro del metaverso. Algunos estilos que podemos encontrar dentro de estas comunidades comprenden: medieval, vampírico, fantasía, urbano, familiar, histórico, steampunk, sci-fi, etc.

Cuando un residente desea participar en este tipo de comunidades es necesario que se contacte con los jefes o guías de esta, esto mediante un mensaje privado, o de manera más formalizada, a través de un formulario. Una vez es aceptado para participar, deberá de producir la información necesaria de su personaje de rol, seguir las reglas del sitio, conocer a fondo el contexto histórico por el cual se desenvuelve el mundo de la comunidad, y ser responsable de asistir a cada sesión de rol. En

esta clase de comunidades se pueden hallar ciertas propiedades como: jerarquía de roles, batallas, facciones, razas, eventos o ceremonias, sentido de comunidad y aprendizaje grupal.



Fig. 32. HUD del sistema de rol Progeny. (2021).

En algunas comunidades, para poder desempeñar una mejor experiencia y sistematizar ciertas de las propiedades mencionadas, usualmente se usa un HUD, que de acuerdo con Wilson (2006) explica: "El visualizador arriba de la cabeza, o HUD […] es una simple colección de elementos persistentes sobre la pantalla para indicar el estado del jugador […] un método invaluable para trasmitir información al jugador". Progeny es una organización que se especializa en la distribución de un sistema universal para el juego de rol vampírico en diferentes clanes y comunidades con temática vampírica dentro de Second Life. El HUD de Progeny es una herramienta que muestra el estado de salud del jugador y permite autorizar batallas 1 a 1 entre jugadores, gran mayoría de estas comunidades emplean la utilización de este HUD. No obstante, el HUD no se encuentra limitado a concebir un mínimo de propiedades, como se había mencionado, el HUD también puede estar programado para dar detalles del jugador: tipo de raza, facción, edad, genero, o también, proporcionar información sobre los eventos cercanos a realizarse y conceder un teleport al sitio donde se realizará.

Por último están los roles que no necesariamente se encuentran implícitos en una comunidad, sino que se encargan de prestar un servicio a otros residentes o

comunidades, tal como cualquier trabajo remunerado. Los más comunes y que pueden ser encontrados en un club de baile son: bailarín, anfitrión, seguridad y DJ.

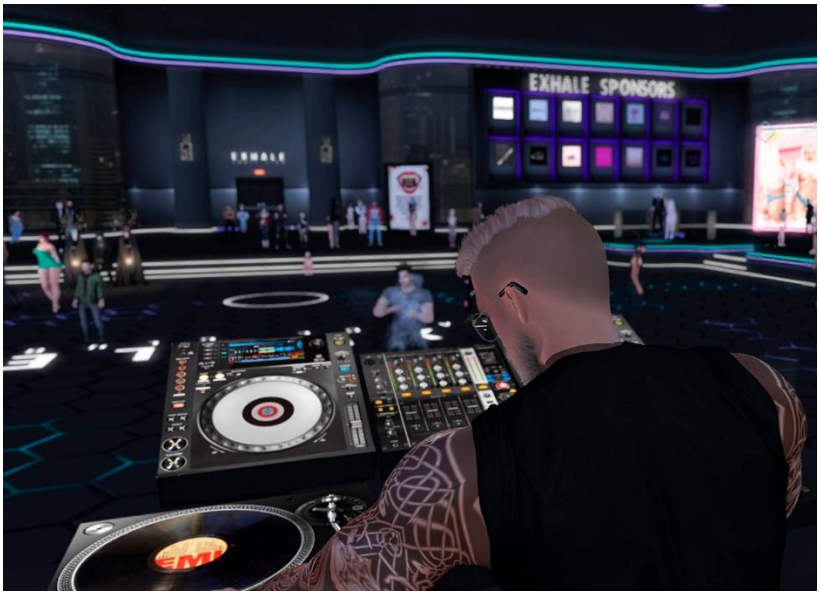


Fig. 33. Exhale Dance Club con DJ en sesión. (2021).

La lista de estos roles abarca también: constructor, musico, programador, fotógrafo, profesor, etc. Generalmente, a diferencia de los roles comunitarios, su acto se traslada a diferentes escenarios y rara vez se mantienen estáticos. Sus ganancias pueden verse reflejadas a través de propinas o un salario establecido.

Recapitulando, la identidad personal es un atributo que distingue a los sujetos y los dota de componentes simbólicos establecidos e inestables, la familia y la nacionalidad son elementos que no podemos modificar a voluntad, mientras que la identidad de género y actitudes son elementos que podemos alterar con el paso del tiempo. La formación de la identidad se encuentra ligada a la cultura, la cual opera como un plano en donde los sujetos participes en esta asimilan una visión propia del mundo con sentidos, significados y comportamientos a partir de otros sujetos.

En cambio, la creación de una identidad en Second Life, como se ha aludido, se trata de nuestro doble digital, un otro yo del que tenemos un control distinto, que no

tiene orígenes ni raíces, que podemos dotar de todo aquello que nos gusta idealizar y que puede actuar con diferentes fines o actitudes de nuestro verdadero yo.

Esta segunda identidad, si bien, para algunos puede tratarse de un efecto positivo en su vida, un tipo de apoyo social, económico o psicológico, pero para otros puede ser también un efecto negativo, esto al consolidar actitudes u objetivos que traten de afectar a otros, violando una paz comunitaria e inclusive interna de quien trata de corromperla, como se observa a detalle en el apartado del self, el modelo de las cuatro caras del self, nos ayuda a entender, de algún modo, la manera en que los residentes en Second Life actúan desde un: ¿cómo?, ¿porque? y ¿para qué?.

Finalmente, el rol es una parte fundamental de la identidad, los videojuegos y los metaversos, como se ha contado anteriormente, desde los primeros mundos virtuales: como los MUDs, se encuentran comandos o funciones especiales a través de su programación, que permiten realizar actividades relacionadas con el juego de rol como el emoting, batallas campales, simulación de escenarios o situaciones particulares, etc. El rol, como hace mención Molero, establece bases terapéuticas, educativas, reflexivas, creativas y de entretenimiento, ayuda y favorece a los residentes a vivir nuevas experiencias, sea dentro de un rol comunitario de fantasía o un rol de trabajo como DJ, el rol permite generar actuaciones e interpretaciones que se encuentran fuera del alcance u ocultas de nuestra identidad.

Capítulo 4. Cómo me defino en el metaverso

4.1 Metodología cualitativa

De acuerdo con Taylor y Bogdan (1987) la metodología cualitativa se define como aquel proceso de investigación que genera datos descriptivos a través de la conversación, hablada o escrita, y la conducta social. En este sentido, se comprende que los escenarios y las personas se consideran naturalmente como un todo, ya que el trabajo del investigador es la de interactuar y estudiar a sus informantes de manera sincera, sin ocasionar un alboroto dentro de su estructura natural, es decir, un intento de control o menosprecio. Por consiguiente, el investigador debe de experimentar la realidad de sus informantes tal y como es, de modo que podrá comprender una perspectiva real, sin importar si realmente existe una veracidad o moralidad, se trata de comprender como ven las cosas (pág. 20).

Una vez que el investigador cuenta con la recolección de datos necesarios, está a cargo de construir conceptos e interpretaciones propias a partir de las pautas de los datos conseguidos, debe de percatarse de no usar hipótesis o teorías preconcebidas, ya que además de tratarse de un método flexible y cercano al mundo empírico, la investigación por sí misma debe de permitir una visión directa sobre la vida social que se estudia, lo que habla, piensa y hace la gente, sin definiciones operacionales o escalas clasificatorias, “Los investigadores cualitativos son flexibles en cuanto al modo en que intentan conducir sus estudios. El investigador es un artífice. El científico social cualitativo es alentado a crear su propio método” (Mills, 1959, citado por Taylor & Bogdan 1987, pág. 23).

Para Sampieri (2014) en la metodología cualitativa se puede elaborar una variedad de preguntas e hipótesis durante cualquier fase de la investigación, comienzo, desarrollo o conclusión. La realización de estos ejercicios sirve para formular las preguntas con más peso dentro de la investigación, de modo que puedan mejorarse y responderse. Por tal motivo, describe Sampieri, se trata de un proceso circular, donde la secuencia no sigue un orden determinado, sino que puede cambiar en cualquier fase de la investigación. Es importante resaltar, y no olvidar, que la metodología cualitativa también se caracteriza por estar dotada de complejidad y

flexibilidad, y de acuerdo con estos atributos, Sampieri describe algunas características dentro del proceso de investigación.

Durante las fases de investigación, es válido y llega a ser necesario, retornar a una etapa previa, esto debido a la modificación de un apartado en específico, por ejemplo: la recolección de datos, podría ser el caso en donde el investigador, por alguna razón, sea incapaz de realizar la recolección de datos de sus informantes ya seleccionados, o inclusive, que el escenario de estudio resulte inaccesible de último momento durante la investigación, en tal caso, es conveniente replantear la definición de muestras de estudio y el acceso a ésta.

Al mismo tiempo, y como ha mencionado anteriormente Sampieri, el investigador no tiene una ruta marcada durante su investigación, ya que su planteamiento ante el problema a investigar no termina por conceptualizarse por completo, y como tal, las hipótesis no suelen ser probadas con precisión, sino que son generadas durante el proceso de acuerdo con los datos y resultados obtenidos durante el estudio.

A partir de los datos y resultados obtenidos, el investigador debe fundamentar una perspectiva interpretativa de acuerdo con sus observaciones, experiencia participe en el entorno y la visibilidad de este. Pol último, cabe mencionar aquellas técnicas que el investigador cualitativo utiliza para la recolección de datos, algunas de estas son: la observación en campo, entrevistas, revisión literaria, grupo focal e historia de vida (pág. 9).

4.2 Etnografía virtual

Murillo y Martínez (2010) señalan que: "Etnografía -del griego *ethnos* (tribu, pueblo) y de *grapho* (yo escribo), literalmente “descripción de los pueblos” […] La etnografía es un método de investigación social […] permite el registro del conocimiento cultural, detalla patrones de interacción social, permite el análisis holístico de sociedades, es descriptiva, y permite desarrollar y verificar teorías” (pág. 2).

Es así como la investigación etnográfica se ocupa de asumir el trabajo de la observación y análisis dentro de los ámbitos socioculturales, de modo que ha sido

ampliamente usada en estudios de antropología social y educación. Para ser más precisos, la etnografía se interesa en conocer la vida de un grupo o unidad social en específico, familia, escuela, centro de trabajo, entre otros grupos, estudiando a los sujetos que son participes y conviven continuamente en ellos, por lo tanto, para conocer su patrón de vida e interacciones se recurre al uso de técnicas cualitativas: observación participante o entrevistas.

Algunas de las características destacables en la investigación etnográfica, de acuerdo con Murillo y Martínez, son:

- Es de carácter fenomenológico, ya que el investigador obtiene un conocimiento interno sobre las experiencias, significado e importancia del fenómeno social que estudia mediante la descripción e interpretación, sin mencionar que se observa desde la perspectiva propia de los participantes.
- Es de carácter holístico y naturalista, contiene una visión global con distintos puntos de vista, el interno que proviene de los miembros del grupo, y el externo que es la interpretación propia del investigador.
- Es de carácter inductivo, la experiencia y la exploración se obtienen con la interacción y contacto directo, a través del uso de técnicas cualitativas, una vez con la información: categorías, conceptos y datos, se establecen modelos, hipótesis y teorías.

Así pues, conociendo la base de la investigación etnográfica, a continuación, se retrata a la etnografía virtual como uno de los tipos de etnografías y proceso de investigación de este trabajo.

Para Hine (2004) la etnografía virtual trabaja sobre el especto de la problematización del uso de internet, sensibilizándolo como objeto de comunicación, uso de este dentro de la vida cotidiana y nido de comunidades (pág. 80).

Posteriormente Hine enuncia algunos principios de la etnografía virtual:

- El internet es nativamente un medio interactivo y no tiene por qué estar aislado de “la vida real”, ya que, al mismo tiempo, se conecta de manera compleja con los entornos físicos, encargados de brindar su acceso. Por otro

lado, los medios interactivos pueden entenderse como cultura y artefactos culturales.

- Las interacciones mediadas incitan al estudio etnográfico estar ligado a un lugar en concreto o múltiples lugares, pensando en la interacción mediada como fluida, dinámica y móvil.
- La etnografía no es exclusiva de los entornos físicos, ya que la cultura y la comunicación tampoco son elementos directos del ámbito físico. Por lo tanto, el objeto de estudio etnográfico puede reformularse a conveniencia y centrarse en los flujos y conexiones más que por lugares.
- El reto que enfrenta la etnografía virtual consta en analizar cómo se conforman los límites y las conexiones entre lo “virtual” y lo “real”. El propio objeto de estudio podrá reformularse al decidirlo, y a su vez, debe estar delimitado de acuerdo con los límites del etnógrafo, en tiempo, espacio o ingenuidad.
- La etnografía virtual es parcial, ya que las descripciones de los informantes, lugares o culturas son imposibles de lograr por completo, las propias descripciones del investigador pueden estar basadas en ideas de relevancia estratégica para el análisis y no en representaciones leales a aquellas realidades dadas por objetivas.
- La etnografía virtual implica una inmersión personal dentro de la interacción mediada. El investigador debe de estar comprometido con el medio, así como de crear una fuente de reflexión, por lo cual, la etnografía virtual puede extraer información útil del investigador como del informante desde una dimensión reflexiva.
- Gracias a las nuevas tecnologías de la interacción los informantes son capaces de aparecer dentro de la etnografía y estar ausentes al mismo tiempo. La tecnología brinda el desplazamiento o resistencia mediante diferentes divisiones espaciales y temporales. Esto afirma que la interacción etnográfica no solo se valida mediante la relación cara a cara, sino que existen diferentes formas legitimas, “la etnografía en lo virtual, de lo virtual, y a través de lo virtual”.

- La etnografía no solamente es *virtual* por carecer de un espacio o cuerpo físico o por no tratarse exactamente de la realidad como la conocemos, sino que se adapta y apropia a sus propias condiciones, propósitos y relaciones de interacción mediadas, aunque no se hable de cosas “reales” la propia idea de la virtualidad denota un “casi” pero no del todo.

Debe de tenerse en cuenta, que la etnografía siempre se adaptará a las condiciones situadas, y que no existe una estructura ni reglas exactas a seguir, el punto es la adaptabilidad y la posibilidad de cuestionar preconcepciones.

Otra de las perspectivas sobre la etnografía virtual recae en Pink y Horst (2019) Los etnógrafos que trabajan a través del elemento online han establecido y debatido sobre el concepto de la netnografía, en sí, la idea de estudiar comunidades que pueden ser encontradas en el ámbito online (pág. 132). Empleando el termino *comunidad* para señalar: “referir a un grupo de personas que comparten interacción social, vínculos sociales, y un formato, una ubicación o un espacio interaccional común -aun- que sea, en este caso, un ciberespacio mediado por el ordenador o virtual” (Ibid, pág. 10, citado por Pink & Horst 2019, pág. 132).

Por último, es importante agregar y otorgar legitimidad al espacio que se estudia en este trabajo, los mundos virtuales, para ello, Tom Boellstorff, Bonie Nardi, Celia Parce y Taylor describen el *¿por qué?* de este tipo de etnografía virtual mediante su libro: *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method* (2012).

Los autores explican que los métodos etnográficos no siempre son entendidos o valorados como deben de ser, e incluso, son criticados por los académicos de mundos virtuales por ser un método muy histórico o no precisamente científico.

Sin embargo, el estudio de mundos virtuales esta conducido principalmente por preguntas de investigación, más que por una metodología establecida o por preferencias establecidas, siempre y cuando el método se encuentre constituido, el mundo virtual provee al propio estudio de legitimidad y productividad para ser estudiado (pág. 6).

Los autores enfatizan ciertas características de interés e importancia de los mundos virtuales para concentrar mejor su discusión respecto a su estudio:

- Los mundos virtuales son *lugares* y tienen consigo un sentido de mundanidad. No son simplemente representaciones espaciales, sino que ofrecen un entorno rico en objetos, con los que los participantes pueden controlar e interactuar.
- Los mundos virtuales son plataformas *multiusuario* por naturaleza, existen como entornos sociales compartidos con comunicación sincronizada e interacciones.
- Los mundos virtuales son *persistentes*: continúan existiendo de forma continua incluso cuando los participantes se desconectan.
- Los mundos virtuales permiten a los participantes *personificarse* a sí mismos, usualmente por medio de los avatares.

"Desde sus origines, los etnógrafos han trabajado en investigar diferentes culturas, la increíble variedad de formas de vivir una vida humana válida y significativa. Una de las muchas contribuciones de la etnografía del mundo virtual es ampliar esta conversación mostrando cómo las formas de la socialidad mediada tecnológicamente moldean y son moldeadas por el contexto contemporáneo" (pág. 12).

4.3 Proceso de investigación

La investigación está sustentada, como ya se ha explicado, en el enfoque de la etnografía virtual, utilizando la técnica de entrevista abierta o semiestructurada, con el objetivo de conocer, a partir de los parámetros online, la formación de la identidad y vida virtual del participante dentro de Second Life, entrevistando de manera individual a cada uno.

Durante el proceso de selección de informantes, fue requerido e indispensable que se tratara de informantes hispano hablantes, para esto, fueron seleccionados en dos sitios hispanos diferentes. Los sitios fueron visitados frecuentemente durante la semana, realizando una observación de campo en cada uno y creando contacto de

manera personal y directa, como también, dentro de actividades (juegos de mesa: parchís, skippo, ajedrez, etc.) con los residentes encontrados, de modo que se pudiera crear un nivel aceptable de confianza y preguntarles si les gustaría participar en una entrevista de investigación.



Fig. 34. Tierra Nuestra - Sim Latino. (2021).



Fig. 35. Ayuda Virtual – Community Gateway. (2021).

Al tener la aceptación de cinco residentes para participar en la entrevista, se les entrego una nota con la presentación de la investigación y los lineamientos que tendrían que aceptar.

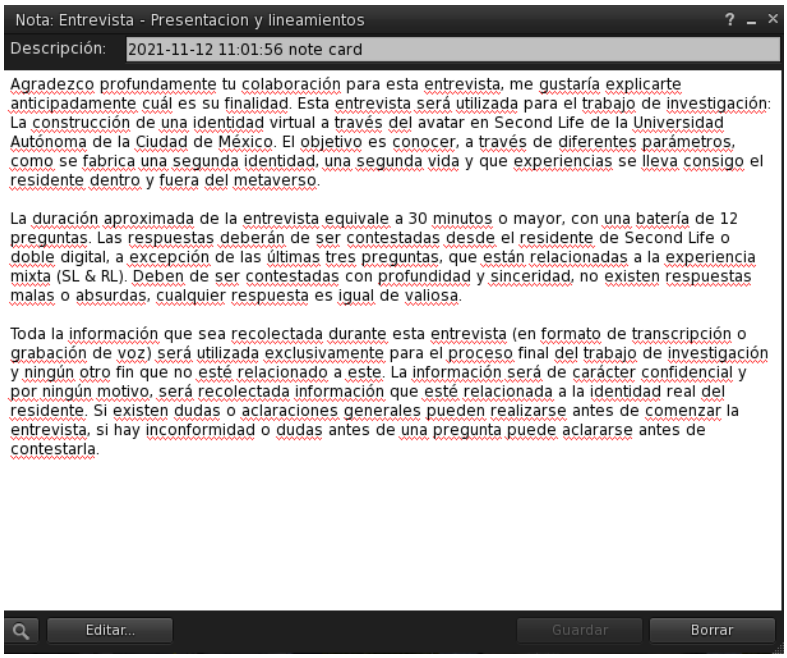


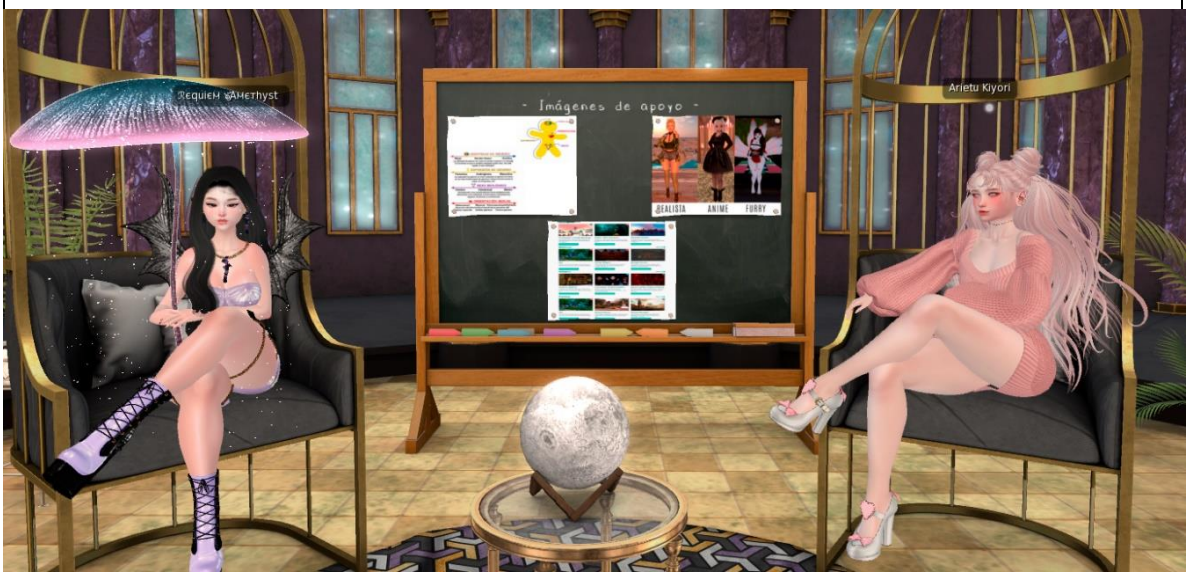
Fig. 36. Entrevista - Presentación y lineamientos. (2021).

Posteriormente de que los residentes aceptaran y leyeran la nota, se programó la fecha y hora en que se realizaría la entrevista, establecido en hora del Pacífico (hora que trabaja el servidor de Second Life). Una vez que llegara la fecha, se le ofreció teletransportación al residente a un escenario preparado con anticipación, decorado como si se tratase de un consultorio, con asientos, adornos y una pizarra con imágenes de apoyo, en caso de que hubiera dificultad de responder alguna de las preguntas.

A continuación, se muestra la batería de preguntas aplicadas dentro de cada entrevista, con tópicos de identidad y experiencias personales en SL, como mixtas, SL & RL (Second Life, Real Life). Posteriormente, se realiza un análisis en código de cada respuesta proporcionada. Después, se presenta un cuadro de hallazgos y resultados donde son colocados todos los conceptos obtenidos, por pregunta, de todos los participantes y se realiza una interpretación de resultados. Por último, la conclusión es presentada.

Cabe mencionar que todas las entrevistas realizadas fueron concebidas de manera textual, excepto por la ultima, análisis 5, que fue mediante voz.

Batería de preguntas
1. ¿Quién eres y cómo te defines? **2.** ¿Con que género y orientación sexual te identificas? **3.** ¿Te sientes inclinado o identificado con algún estilo y/o forma en particular? **4.** ¿Cómo suele ser tu rutina cotidiana? **5.** ¿Cómo te relacionas socialmente con otros residentes? **6.** ¿Cuáles son los grupos sociales a los que perteneces y por qué? **7.** ¿Ejerces algún rol en comunidad o laboral? En caso de sí ¿Cómo te volviste participe y por qué? **8.** ¿Cuáles son tus pasatiempos favoritos? **9.** ¿Qué tipo de sitios sueles visitar y por qué? **10.** ¿Cuáles han sido las mejores experiencias que has tenido en SL? **11.** ¿Cuáles han sido las peores experiencias que has tenido en SL? **12.** ¿Qué es lo que te motiva y/o de qué manera te ha cambiado estar en SL?



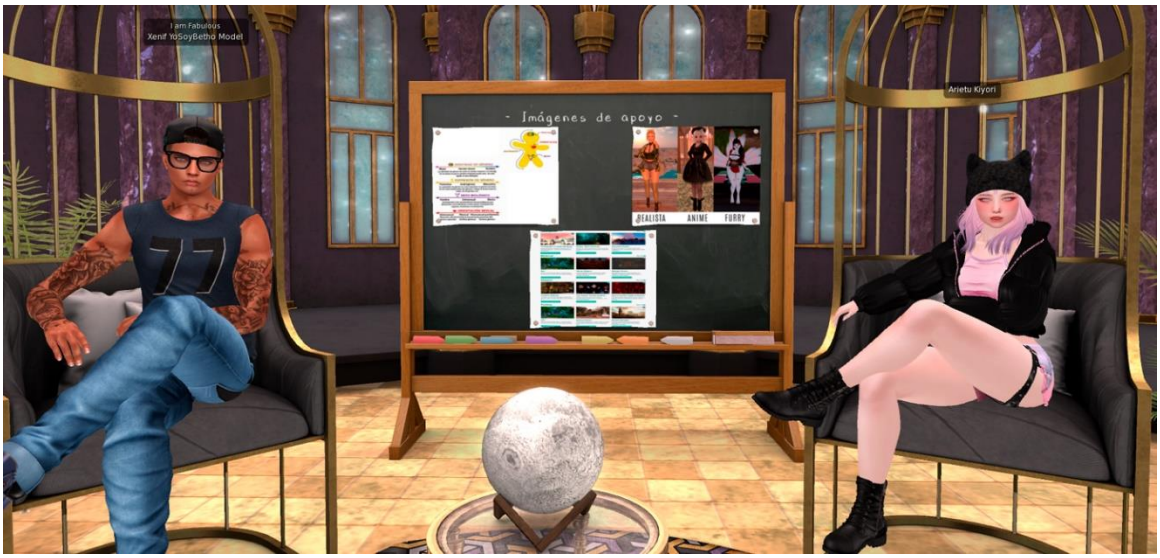
Análisis 1 **Requiem Amethyst**	
Numero de pregunta y respuesta	**Resumen en código**
1. Soy Requiem, una jugadora de Second Life, me defino como una persona que se	**1.** Femenino Jugador

dedica al lado creativo de Second Life, la cual usa el blog en SL como hobbie y a disfruto de lo vasto que es la creatividad aquí es una gran herramienta. **2.** Soy mujer heterosexual. **3.** Pues en ese aspecto soy bastante variable, de manera base soy Gótica, pero suelo jugar con muchos estilos como la fantasía, cyberpunk, post apocalíptico, steampunk etc. Siempre a donde me lleve mi imaginación, en forma soy una elfa. **4.** Usualmente entro a SL por las mañanas, armo mi outfit para el siguiente post, armo el escenario, me desconecto y más tarde hago la captura y edición, después salgo y el proceso de blog lo hago antes de dormir, antes de eso convivo un rato con mis allegados así que estoy por ratos en SL y a veces soy host en un club osea animadora para ganar dinero y comprarme algunas cosas en las ofertas de fin de semana. **5.** Pues casi mis amigos y yo solemos convivir usualmente vamos a sandbox y jugamos con gestures y bailamos, o vamos a explorar a veces nos tomamos fotos, hacemos fiestas improvisadas, usamos cualquier cosa para divertirnos, lo importante es pasarla bien o bien vamos a sitios de convivencia latina para platicar un poco de todo. **6.** Pues por ejemplo soy parte de uno de los muchos juegos que hay en Second Life	Creatividad **2.** Mujer Heterosexual **3.** Gótica Fantasía Elfa **4.** Blogger post Edición fotográfica Convivencia amistosa Club host **5.** Convivencia amistosa Lugares latinos **6.** Comunidad de rol Actividades artísticas en comunidad Clan vampiro **7.** Rol vampírico Host Blogger Invitación Experiencia **8.** Decoración hogareña Creación de avatares Concursos

que es progeny el cual se basa en vampiro la mascarada es un plus para divertirme me defino como vampira también así que seguimos diferentes juegos de rol play, eventos vampíricos como conversaciones, también hay más cosas donde la gente se puede expresar como teatro, danza, canto, fotografía, en SL y pintura, solemos hacer concursos de eso y pues soy parte de un clan vampírico y de una casa. **7.** Todos fueron por invitación, comencé a ser vampira casi al mes que inicié SL me invitaron, igual host y Blogger. La gente te invita. Aunque los últimos dos, fueron tiempo después conforme al tiempo puedes unirte a diversas actividades. **8.** Me gusta mucho la decoración, tengo un terreno el cual pago y me gusta mucho decorarlo de mil formas, a veces mis amigos suelen pedirme que les ayude a decorar, me gusta hacerme avatares de toda índole, pienso en una persona y lo puedo crear, participar en concursos de fotografía, vestuarios etcétera, conocer nuevos lugares y explorar, conocer un poco de todas las culturas. **9.** Me gustan muchos los sitios con la categoría “seleccionados por el editor” porque son los más hermosos, son los más realistas a la vista, aunque también suelo visitar de categorías diferentes como la fantasy o creados por artistas como arte interactivo, también los	Explorar Conocer culturas **9.** Guía de destinos Lugares de fantasía Lugares artísticos Lugares interactivos Museos **10.** Reconocimiento Amistad Noviazgo Boda Embarazo Blogger **11.** Conflictos sociales Circulo social selecto Lugares perjudiciales **12.** Habilidades nuevas Interés artístico Atracción cultural Mejora del idioma ingles

museos, me gustan los lugares con muchos bosques, con muchas vegetación o los lugares donde sientas que estas dentro de una pintura y tengas que interactuar con la misma e como meterse en un cuadro y poder tocar y vivir lo que hay en el lienzo. **10.** Pues cuando he ganado los concursos en los que participo jeje, cuando la gente te reconoce por el trabajo que haces, conocer personas valiosas cual amistad ha durado por años, mi pareja actual también la conocí en SL creo que la manera como nos conocimos fue bella, mi boda en SL y mi proceso de embarazo fue una experiencia si bien ficticia es algo que fue representativo y me encantó, ser blogger también fue algo bonito y crecer poco a poco en ese aspecto. **11.** Pues que hay mucha gente con problemas mentales y lidiar con ellos ha sido complicado, hay gente que en verdad es bastante negativa o tiene problemas y quiere desquitarse sin ton ni son con los demás, como hay cosas lindas hay malas, creo que los problemas mayores los he tenido con personas, aquí no es como en la vida real y nunca imaginan el daño que le pueden llegar a hacer a alguien ni los límites, por eso me ando con cuidado, o prefiero mantener mi círculo de amigos pequeño y ser muy observadora pues de las experiencias se aprende. También	

que he visitado sitios que no me han agradado solo debo comentar que SL aparte de lo bonito también tiene un iceberg es como la deep web, nosotros conocemos nuestros límites, hay que mantenernos a flote donde queramos estar. **12.** Pues primero he aprendido a usar otros programas por ejemplo photoshop gracias a SL y me ha ayudado a ser buena en la fotografía, he afinado más mi gusto por el arte y los conocimientos adquiridos, aprendizaje de otras culturas, también he mejorado mi inglés gracias a SL, así como identificar personas positivas y negativas ser más observadora, todo siempre sirve para aprendizaje hay que tomar lo mejor. Solo photoshop para entender mejor las herramientas base y algunos efectos especiales y mucha practica lo que sigue. Se ha dado por la práctica y la perseverancia o el simple hecho de convivir con otras personas y ellas comparten sus conocimientos.	



Análisis 2 YoSoyBetho	
Numero de pregunta y respuesta	**Resumen en código**
1. Bueno, me llamo Robertho, me defino como una persona tranquila que le gusta auxiliar a las personas cuando le es posible. **2.** Género masculino, mmm pues con la orientación digamos que pansexual, lo digo porque nunca he tenido problema con relacionarme con cualquier género, no me gustan las etiquetas, pero me han dicho que cuadro con el perfil. **3.** En si un poco punk, pero más alternativo, aunque a veces algo más neutro refiriéndome a short largo y playera. **4.** A pues hoy en día creo avatares por así decirlo y los muestro en mi canal de YouTube, al entrar a SL pongo el o la avatar y voy añadiendo la ropa o piel, cabello que hagan juego que le den digamos una personalidad, me apoyo de	**1.** Masculino Tranquilo Ayudar **2.** Hombre Pansexual **3.** Punk Urbano Casual **4.** Creación de avatares Vtuber **5.** Iniciar conversación Mantener conversación

imágenes o recomendaciones identifico que es lo que le gusta a la gente. **5.** Un poco directo, jajaja, saco tema usando el entorno o su mismo avatar no se ejemplo…o están geniales los ojos que usas que marca son… si continua la plática ya me adentro más a de donde son y preguntas más de sus gustos y que hacen en SL. **6.** Pues antes hablaba con mucha gente random no formaba tanto un vínculo como tal, solo saludos y una ligera platica si seguíamos en contacto, hoy en día no tengo mucho tiempo ya, más que para hacer los avatares. **7.** Si, por lindens, quería un avatar mesh en esos tiempos así que busqué trabajos para hombres pues no vi mucho, aunque para mujeres había un sinfín entonces decidí adquirí un avatar mujer y me metí de bailarín exótico jajaja y fue divertido también lo intenté con avi hombre, pero llegaban mejores propinas como mujer. **8.** Recorro lands de terror me gusta mucho y hacer fotografías desde que aprendí a usar con los gráficos. **9.** De terror a veces hay mini juegos de cacerías de zombies o miro muy atento los diseños, las texturas, cuando hay casa abandonada la recorro toda a veces esconden cosas para asustarte con la cámara. **10.** En el último aniversario una chica que yo considero amiga me ayudo a entrar al	**6.** Soledad Actividades en solitario **7.** Bailarín exótico Adquisición monetaria Demanda de genero **8.** Fotografía Explorar **9.** Lugares de terror Lugares interactivos **10.** Reconocimiento Emoción Amistad Maldad **11.** Conflictos sociales Ambiente hostil Estrés **12.** Cambio emocional Producción audiovisual

evento antes de que lo abrieran y me sentí muy importante jejeje, porque pude recorrer todo y grabar sin lag. En otra ocasión una persona estaba molestando con su hud de magia entonces saqué el mío y lo encerré y hasta que no pidió perdón lo solté, jaja, bueno esa fue más maldad. **11.** Solo una, como te comenté hice lo de bailar en poledance y lo dejé prácticamente porque tanto hombres como mujeres bailarinas eran muy estresantes o groseros por todo querían pelear, o si te acercas a su lugar te corrían. **12.** Cambio en que me dio un poco de seguridad y me saco de una fuerte depresión, murió mi abuelo a finales del 2019 y no veía motivo de seguir y de repente se me metió la idea de hacer un video y eso me empezó a sacar y sacar porque me entretenía más con los avatares hasta ya ni siquiera se me escuchaba la voz triste y bueno hoy en día mi hijo le encanta ver las mini películas que hago.	



Análisis 3 Valky	
Numero de pregunta y respuesta	**Resumen en código**
1. Pues soy una mujer y me defino como mujer, aunque en Second Life te puedes definir como tú quieras y eso no debería influenciar en la manera cómo te ven las personas, de hecho, no me molesta si en Second Life las personas piensen o me identifiquen como hombre y lo que piensen los demás no influye en los gustos que tengo. Por ejemplo, podría perfectamente decir que soy hombre en RL pero si en SL quiero identificarme como mujer no creo que eso deba influir en las relaciones interpersonales con otras personas, eso aplica también con los furries y otras "especies" dentro del metaverso, o que diga plataforma virtual. **2.** Como mujer y soy podría decir bisexual, pero tengo una inclinación por hombres, es que, si me gustan más los hombres,	**1.** Femenino Discriminación **2.** Mujer Bisexual **3.** Furry Anime **4.** Amistad **5.** Neutral Relaciones complicadas **6.** Comunidad de rol Carrera de coches Hogar compartido

pero a veces hay mujeres que son tan especiales que te llegan a tocar. **3.** Anime mi avatar, a principio fue furry debido a la comunidad, pero al final me gusta más el tener un cuerpo humano y la belleza de un rostro animado, siento que se ven más tiernos los avatares con un rostro anime que uno humano, debido a la calidad grafica si fuera una plataforma con unas mejores facciones faciales quizá si me gustaría utilizar un avatar humano completo. **4.** Debido a que al graduarme de la universidad me vi envuelta en la situación de la pandemia no he logrado encontrar un trabajo como educadora, en los últimos 2 años realizo trabajos en el hogar y doy algunas clases cerca de mi comunidad, pero mayormente suelo estar en Second Life debido a la variedad de cosas que se pueden hacer y a los amigos que tengo en esta plataforma. **5.** Generalmente bien, a pesar de que algunas personas tienden a ser dramáticas en Second Life nunca o casi nunca he tenido problemas con nadie, de hecho, las únicas situaciones en las que las personas se molestaron conmigo fue por haberlas eliminado en mi lista de amigos, pero lo hice debido a intentar dejar la plataforma, de hecho, una vez intenté borrar mi cuenta, pero regresaba. Siento que las relaciones entre personas tienden a ser difíciles cuando hay	Club de baile Negocio **7.** Bailarina exótica Adquisición monetaria Mejora del idioma ingles Invitación Corredora de carreras **8.** Juegos de mesa Explorar Vida sexual **9.** Lugares atractivos Lugares interactivos Lugares de interés personal **10.** Jugar Convivencia amistosa Relacionarse virtualmente Libertad de expresión **11.** Conflictos sociales Imposición de ideologías **12.** Socializar Mejorar la autoestima Madurar

choques de personalidades y formas de pensar, pero yo al menos todo me lo tomo a broma y nunca de manera personal. **6.** Actualmente pertenezco a 4 grupos sociales: el primero es en un lugar de competencias de carreras de fórmula 1, porque me encantan los carros y conducir, el segundo es un grupo de amigos que comparten conmigo un lugar de temática japonesa, el tercero es en un club de música donde trabajo como bailarina y animadora, con buenos djs donde se puede hablar y pasar un buen rato y el ultimo es un lugar de estilo japones en el cual tengo una tienda de avatares, es un poco más de negocios el último grupo al que pertenezco. **7.** Comencemos por el de bailarinas, el de bailarinas fue más que todo por la necesidad de conseguir lindens para poder comprar artículos en la tienda que me gustaba, es un poco difícil gastar dinero real estos días, por lo cual es una buena idea conseguir el dinero virtualmente, entonces busque un lugar de trabajo para poder ganar y conseguí ese club y la verdad me encanto porque practico bastante inglés, la música es bastante buena y conocí a muy buenas personas en ese lugar con las que me llevo muy bien de varias partes del mundo. El sim de carreras fue por un amigo que me mostro el lugar, uno de	

mis hobbies favoritos como gamer ha sido el conducir y competir en juegos de carreras y la verdad en Second Life la conducción es algo que se da muy bien si no hay lag y es bastante divertido, me di a conocer en ese lugar y al final un equipo me contrato para ser corredora, hace 1 hora tuve una carrera y me divertí en grande. **8.** Juegos de mesa, he gastado mucho en juegos de mesa haha, también una de las cosas que mejor se da aquí es la exploración, hay muchos sitios interesantes en Second Life y también tengo una vida sexual activa dentro de la plataforma, parece mentira, pero las personas que no conocen estas plataformas virtuales se sorprenderían al saber que se puede hacer todo lo que se puede hacer en vida real virtualmente. **9.** Cualquier tipo de sitio, por ejemplo, en el buscador una vez puse astronomía debido a que me encanta la astronomía y todo lo que tenga que ver con el universo y seleccione varios sitios al azar y uno de ellos era como un observatorio que me encanto, por lo general exploro con palabras que se me vengan a la mente o por cosas que me gustan voy a esos lugares y miro como son y que decoraciones tienen. **10.** Soy un poco alocada por eso las mejores experiencias que he tenido en SL son cuando juego en sandbox con amigos,	

colocando cualquier tipo de objeto en broma, memes o utilizando hud de combate y spamenado gestures, también la oportunidad de conocer amigos fuera de mi comunidad en RL, las relaciones hoy en día son muy distantes, hoy podrías decir que tengo varios amigos en la clase donde estudias pero al graduarte no los vuelves a ver así de frágiles, son algunas relaciones que formas hoy en día en vida real. La tecnología nos ha unido y a la vez separado, es un poco difícil de explicar, se haría una discusión por horas al hablar si las relaciones en sitios virtuales tienen menos el mismo o más valor que las relaciones que formas en vida real. Para mi tienen el mismo valor un amigo en Second Life que puede llegar a ser incluso más cercano que un amigo en vida real, debido a que socialmente en vida real ocultas muchas cosas para no ser vista de una mala manera, pero en Second Life puedes tener un poco más de libertad al expresarte y darte conocer mejor. **11.** Algunas personas que intentan imponerte ideas que no compartes y que debido a eso te tratan de menospreciar, me ha pasado muy poco, pero pasa, religión, gustos y otras cosas, pero bueno son cosas que pasan también en vida real, por eso esto no es muy diferente.	

12. Que me motiva a seguir aquí…el pasar tiempo de poder compartir con otras personas y el poder conocer a más gente, es una red social pero con más interacción y socialmente me ha ayudado bastante Second Life, hoy en día puedo entablar una conversación por horas y no aburrirme o sentir pena al iniciar una conversación, por ejemplo una yo del pasado se hubiera negado a contestar estas preguntas pero la yo de ahora lo hace con mucho gusto y sinceridad, creo que también me ha ayudado a madurar como ser humano.	



Análisis 4 Lobo	
Numero de pregunta y respuesta	**Resumen en código**
1. En mi caso yo me definiría como alguien curioso y un tanto creativo, por eso trato de imprimir esas cualidades en todo lo que hago dentro de SL. **2.** Hombre, heterosexual. **3.** Steampunk y fantasía, pues nunca pensé en ello, pero dada mis características diría que soy gigante. **4.** Entró después de mis labores, exploro cualquier sim nuevo que haya, tomo algunas fotos y a veces suelo grabar videos para mi página de Facebook. Luego paso a reunirme con otros usuarios para conversar. **5.** Bueno en realidad lo que hago es que involucro a otros en la conversación, ya que muchos suelen tener el ánimo de hablar, pero no se atreven y pues trato de que, así como yo puedan compartir y	**1.** Creativo Curioso **2.** Hombre Heterosexual **3.** Steampunk Fantasía Gigante **4.** Explorar Producción audiovisual Reunión **5.** Incluir a otros Conversatorio **6.** Amistad

se animen a platicar ya que no hay nada de malo en dar su opinión o decir lo que piensan. **6.** Tengo algunos muy buenos amigos con los que suelo juntarme, pero también me gusta mucho conocer gente nueva ya que siempre se encuentra a diferentes tipos de personas dentro de SL y lo hace interesante. **7.** Pues actualmente cumplo el rol de dj dentro de SL, ya que siempre me gusto lo relacionado con la música y todo eso, además de que al principio solía frecuentar fiestas de amigos y ellos viendo como era me preguntaron si quería subir y el resto es historia. **8.** Explorar, pasar el tiempo con otras personas, tomar fotografías, crear avatares que son muy diversos entre sí, y claro participar como dj cada vez que pueda. **9.** De fantasía, terror, steampunk, todo lo que esté relacionado a la fantasía y creatividad en general porque es como puedo sentir mucha inspiración para todo lo que realizo en SL. **10.** Pues poder encontrar e involucrarme con todo tipo de personas, muchas de las cuales se han vuelto parte de mi círculo de amistades y con las que, pues he compartido todo tipo de momentos y situaciones tanto buenas como malas, me han ayudado a forjar la confianza en	Formar nuevos grupos **7.** DJ **8.** Explorar Relacionarse socialmente Fotografía Creación de avatares **9.** Fantasía Terror Steampunk **10.** Relacionarse socialmente Amistad Mejorar la confianza **11.** Rupturas amorosas Vínculos sociales **12.** Crear avatares Ser creativo Poder expresarse Explorar nuevas cosas Ser más paciente

mí, cosa que necesitaba ahora en RL y me hace pensar mejor las cosas. **11.** Las rupturas amorosas, sé que es ridículo tomando en cuenta nuestra situación al estar aquí, pero se puede forjar vínculos muy fuertes dada a todas las oportunidades que puedes tener dentro del simulador. **12.** Crear cosas como avatares ya que posiblemente muchos de los avatares que tenemos ya los teníamos con una imagen residual en nuestra cabeza, aquí tenemos la oportunidad de sacar todo eso que tenemos dentro y expresarnos de un modo visual, esa es una de mis motivaciones actuales, y más allá de eso, la oportunidad de explorar y perderme en esos mundos tan chéveres. También ahora me he vuelto muy tolerante por muchas cosas que he tenido que pasar aquí tratando de ser más paciente y si me ha cambiado en ese aspecto en mi RL porque antes era muy impulsivo y ahora soy un poco más inteligente a la hora de hacer las cosas.	



Análisis 5 Dust	
Numero de pregunta y respuesta	**Resumen en código**
1. Como que me clasifico como una especie de, no furry exactamente, sino una raza mixta. Soy muy, me gusta ser antropomórfico, pero yo en todo caso, y también a veces me gusta cambiar y ser demonio, etc. Me clasifico más como un ser, un personaje, un personaje de una historia. **2.** Yo soy un tabú de los furries, básicamente porque cuando estoy con furros obviamente, porque soy básicamente un furro hetero, entonces me defino más bien como una orientación sexual masculina, pero a veces puedo rotará ser femenina, pero en todo caso siempre tengo una orientación sexual más heterosexual. **3.** Sobre todo, en todo caso, entre gótico, ciber, fantasía, animé en el pasado, pero	**1.** Furry Masculino Femenino Versátil Personaje **2.** Hombre Heterosexual **3.** Gótico Ciber Fantasía Anime Furry Mixto **4.** Explorar

ya no tanto, quizás es por la evolución de, como tal del tiempo, como furry podría decirse, si y no, porque no soy tan transcendente al furry como tal, soy más tirando a como se llama, más como a un... algo mixto, por así decirlo. El realismo no es algo que me guste tanto, no me siento tan atraído tanto con el realismo, porque es tirando, en mi caso lo que yo pienso, tiras más para normie, pero en todo caso fantasioso. **4.** Pues mi rutina cotidiana básicamente es, en todo caso es, estar, digamos, en ciertos sims, por ejemplo, ahora hay un sim que se llama Tierra nuestra, me la paso allí hablando con gente, de vez en cuando salgo a jugar con ellos otras cosas, pero también mayormente hablar, crear avatares, pasarla con mi familia de aquí de SL, no lo sé. Para mí como tal, vida amorosa no tengo, así que no podemos entrar mucho en eso, y sexual no tanto tampoco, así que digamos que como tal, esa es mi rutina. Es más amigos pasar el rato, divertirme, crear avatares, etcétera. **5.** Depende, depende de qué mentalidad tenga, depende de que dé como sea, depende de cómo sea, más que nada su criterio. Yo puedo hablar con cualquier persona, tratarla bien y ser una persona normal, tampoco es que sea una persona que es que le gusten los dramas, me metí en dramas, pero eso en	Lugares para socializar Actividades grupales Rol familiar Creación de avatares **5.** Neutral Selectivo Relaciones complicadas **6.** Amistad Comunidad furry Comunidad humana Comunidad latina Encajar en diferentes grupos **7.** Rol vampírico Clan vampiro Rol familiar **8.** Convivencia amistosa Explorar Comprar Crear Construir Proyecto de construcción **9.** Lugares activos

un pasado. No me causa gracia, digamos que mi relación como tal con las personas es buena, digámoslo así, mucha gente me recuerda con buen corazón, etcétera. **6.** A ver, mayormente si me la paso con amigos furries, si estoy con amigos furries, simplemente por el hecho de que me parece interesante el tema del furry como tal en la parte, sexosa no, pero sí ya más allá de lo antropomórfico, de lo fantasioso, digamos que, es que, yo a partir de aquí yo he notado mucho que solamente cambian los gustos en esos casos siguen siendo personas como cualquier otra y siguen teniendo sus gustos y sus disgustos y siguen teniendo personas de todo tipo, orientación sexual, así que digamos, siempre y cuando tengan un poquito de cabeza, creo que me puedo llevar con esas personas. También me la paso con grupos de humanos, digamos humanos normales, pero normies o de pronto albinos o digamos ciberpunk, que es que serían todos en el mismo grupo, ya que son humanos, pero usualmente ya no es tanto pertenecer a un propio grupo. Para mí no es pertenecer a un propio grupo social, sino simplemente es encajar, llegar y hablar con la gente e ir conociendo a la gente como tal. **7.** Bueno, por ejemplo, progeny, desde ese punto fuerte, pero, está bien, para	Lugares históricos Lugares ciber **10.** Vínculos sociales Relacionarse virtualmente Cambio trascendental **11.** Perder amistades Rupturas amorosas Conflictos sociales **12.** La gente Amistades Nuevas relaciones

	comenzar por progeny, voy a comenzar con un punto base, que básicamente es un rol de juego de vampiros. Digamos que yo entre más que nada por pertenecer a algún lugar, porque cuando yo comencé Second Life comencé, me reclutaron por querer ser vampiro todo el cuento, tuve mi primer padre aquí en Second Life, que me ayudó, etc. Y realmente era más que nada, más que una comunidad de rol, porque más adelante si se convirtió en una fuerza más, la fuerza del rol se convirtió en algo más, digamos, más importante para mí, después de que paso el tiempo. Pero de principios, no me, realmente es que no me es que me interesara mucho el tema de vampiro por que fuera eso, ¿sabes?, fuera un rol de vampiro, me interesaba porque había gente, podía tener una familia. Y del resto otros roles familiares que son solamente, exactamente, solamente son familiares, ósea, de llegar "Hola ma", "Hola pa", "Hola" que no sé qué, "Hola", no sé cuánto, "Hola bro", ese tipo de cosas, "Hola sister", ¿entiendes? Entonces básicamente en parte, yo también, si tengo mi grupito de familia, que es familia que yo considero amigos, familia de hace años que sería un grupo de albinos que serían los *Tsukishiro,* por eso tengo el apellido arriba.	
8.	Pues salir a explorar otros sims, digamos que de vez en cuando hacer locuras por	

ahí, ponerme algún avi con algunos amigos y aunque entra en lo mismo de amigos, ¿sabes? También ir un poco de shopping, comprar algo de ropa cuando uno tiene algo de dinerito, me compro algunas cosas, me armo mi avatar, que también es otro buen pasatiempo. Antiguamente era crear cosas, a mí me gustaba crear texturas, cosas mesh, 3D, etc., era bastante entretenido, era más o menos un estudio personal y en general, aquí en SL también construyo, suelo construir cosas, me gusta mucho, digámoslo así, crear partes de sims. Fui incluso hace un tiempo fui administrador de un sim bastante conocido aquí y construía, realmente mi pasatiempo era construir cosas cuando estaba allá, era más que nada, más que administrador, era constructor, así que era bastante interesante, como quien dice. Creo que esa podría ser, decir que es mi pasatiempo más fuerte aquí en SL, crear cosas, crear lugares, crear cosas cuando tengo el tiempo y el espacio, obviamente porque no hay muchos sims que tengan el espacio para poder crear cosas, digamos ciudades, cosas, puertos, así como estilo pirata, digamos, cosas estilo, últimamente eh estado creando un proyecto, bastante bueno, que estilo Arcane, entonces, estoy comprando cositas, reuniendo dinero para ir	

comprando eso y sacaron ese proyecto de ciudad a flote. **9.** Pues, más que nada, donde haya gente, donde suele haber gente donde pueda hablar con esas personas, hacerme amistades, más que nada de eso, pero si es de gustos, me iría a un lugar donde haya estilo medieval, estilo castillos, o sea, así te lo explicaría castillo o también ciberpunk. De pronto lugares ciberpunk que me vuelven loco, me rompe la cabeza completamente. Podría seguir estilos históricos, dependiendo del estilo histórico me puede gustar el sitio muchísimo. **10.** La mejor experiencia que he tenido en Second Life, pues es que es difícil, porque, a ver, he tenido muchas experiencias buenas y he tenido muchas experiencias malas, así que las mejores experiencias me imagino, bueno, las que yo creo que son las mejores experiencias para mí son haber conocido a ciertas personas que me cambiaron mi forma de pensar, mi forma de sentir las cosas, me hicieron, en parte, madurar en cierto punto, no a fuera sino aquí adentro en Second Life, digamos que, más que nada, digamos que son las personas, ¿entiendes? Las personas lo que mueven Second Life, entonces no hay una, no hay una guía como en un juego, la cual tú puedas seguir para tener una experiencia buena de ella, te vas a	

cruzar siempre con experiencias buenas o experiencias malas, vas a tener deslices, vas a tener roces, vas a tener experiencias súper divertidas y yo creo que no son tanto las mejores experiencias, sino la experiencia que vayas consiguiendo. mi madre Yue, por ejemplo, que me han ayudado muchísimo a lo largo de mi SL, que siempre me han estado ahí para apoyarme, entonces, digamos que esa es una de las mejores experiencias que he tenido. Y así, paso más o menos, las personas, son las personas realmente las mejores experiencias, tu verdadero yo, el que está fuera, o tu verdadero yo el que está dentro, bueno, depende de la persona realmente, pero en la mayoría de los casos es así y con muchas personas que he conocido aquí en SL es así. **11.** Es que es curioso, porque uno se recuerda más las experiencias malas que las buenas. Y como siempre, volvemos a las personas, digamos que experiencias malas. Cosas que estuve en el sim ese, bueno cuando me salí perdí a uno de mis mejores amigos, esa creo que fue la peor experiencia, no lo perdí, ahorita le estoy intentando recobrar mi amistad, pero no es lo mismo, porque ya una vez que te apuñalan ya te das cuenta de cómo es la persona realmente, y aunque tu intenta	

cambiar, siempre vas a tener una visión, digamos, hacia esa persona que no quieres, que crees que te va a volver a hacer lo mismo, aunque sea sí, aunque sea no. Experiencias malas, mis exparejas aquí, que básicamente eran la mayoría, yo también pude haberla cagado muchas veces, digámoslo así, pero sea con cosas que uno dice, con que una, con que uno como tal pueda llegar a decir, pero la mayoría realmente eran tóxicas, etcétera. **12.** Mira, me motiva la gente que está aquí, como yo dije, el mundo de este mundo, lo único que me motiva entrar son las personas, aparte de crear tu propio avatar, etc., hacer cosas, formar tu propia aventura, son la gente, la gente que vas conociendo de poquito a poco porque, para mí, entrar a un lugar donde no te diviertes, no pasas bien tu tiempo, no tiene sentido, ósea no, donde no te diviertes o la pases mal, sino que le das un tiempo, como pérdida de tiempo ¿entiendes?, no es cien por ciento así, no le estas dando cien por ciento de las ganas a eso, como podrías hacerlo con otra cosa. La motivación para mí de entrar a Second Life como yo digo es la gente, de volverme a encontrar con la gente que extraño, la gente que ha estado conmigo después de este transcurso de todos	

estos años, poco más, conocer a otras personas porque siempre uno, el humano como yo digo es un animal sociable, le gusta estar mucho con la gente, realmente, no tiene mucho que ver, como ejemplo, la cuestión de Schopenhauer, la filosofía de Schopenhauer, que dice que: “el humano nació para sufrir”.	

Hallazgos y resultados		
Pregunta	**Datos obtenidos**	**Interpretación de resultados**
1. ¿Quién eres y cómo te defines?	Femenino, jugador, creatividad, masculino, tranquilo, ayudar, discriminación, curioso, furry, versátil, personaje.	En SL las personas pueden definirse como jugadores, personajes o sujetos, no obstante, y evidentemente, existe la fabricación de una identidad autentica y propia dentro del mundo. Los residentes pueden atribuirse rasgos femeninos, masculinos, ambos o viceversa. Existen residentes que se encuentran orientados a expresar su creatividad mediante diferentes medios, actividades o técnicas artísticas, por otra parte, existen otros residentes que prefieren enfocarse en la parte social, como ayudar o simplemente relacionarse con otros.
2. ¿Con que género y orientación sexual te identificas?	Mujer, heterosexual, hombre, pansexual, bisexual.	La identidad de género y orientación sexual como parte de la identidad virtual es sustancial, hay

		quienes se inclinan por replicarla tal como la de su yo real, sin embargo, otros desean ser reconocidos tal y como la han definido en SL, sin importar que la de su yo real sea diferente.
3. ¿Te sientes inclinado o identificado con algún estilo y/o forma en particular?	Fantasía, anime, furry, gótico, élfico, gigante, punk, urbano, casual, steampunk, ciber, mixto.	La personalización de avatares en SL es diversa, si bien, como ya se había comentado, podríamos definir como *base* del avatar al estilo realista, anime y furry. Una vez contando con dicha base, el avatar puede tomar un estilo directamente, por lo general puede tratarse de un estilo relacionado a la fantasía, urbano, cibernético, gótico, entre otros. En SL, el mercado de la personalización del avatar es extraordinario.
4. ¿Cómo suele ser tu rutina cotidiana?	Blogger, edición fotográfica, convivencia amistosa, club host, creación de avatares, vtuber, explorar,	De acuerdo con los residentes entrevistados, las actividades más comunes que realizan en su rutina dentro de SL

	producción audiovisual, reunión, lugares para socializar, actividades grupales, rol familiar.	son: la personalización y/o creación de avatar(es), exploración de sitios y la convivencia amistosa. Por otro lado, otras actividades que se adjuntan dentro de las rutinas de otros son: trabajo, actividades en grupo por ocio, y participar dentro de una comunidad de rol.
5. ¿Cómo te relacionas socialmente con otros residentes?	Convivencia amistosa, lugares latinos, iniciar conversación, mantener conversación, neutral, relaciones complicadas, incluir a otros, conversatorio, selectivo.	Una de las principales experiencias dentro de SL es la experiencia social, siendo una comunidad virtual para conocer gente nueva, los residentes pueden experimentar y crear diferentes relaciones sociales. Los residentes entrevistados han mencionado que les gusta conocer gente nueva en diferentes sitios, de manera selectiva o natural, de acuerdo con la situación. Por otra parte, otros prefieren la convivencia

		solo con amistades o residentes de confianza, pese a haber experimentado situaciones y relaciones negativas y/o complicadas con otros.
6. ¿Cuáles son los grupos sociales a los que perteneces y por qué?	Comunidad de rol, actividades artísticas en comunidad, clan vampiro, soledad, actividades en solitario, carrera de coches, hogar compartido, club de baile, negocios, amistad, formar nuevos grupos, comunidad furry, comunidad latina.	Con relación a los lazos sociales, grupos y actividades, los residentes suelen unirse a comunidades de rol o comunidades con intereses compartidos, con el fin de poder pertenecer a una comunidad en la que puedan llevar actividades en grupo de distintos tipos, además del rol, inclusive, crear un sentimiento de familia.
7. ¿Ejerces algún rol en comunidad o laboral? En caso de sí ¿Cómo te volviste participe y por qué?	Rol vampírico, host, blogger, bailarín/a exótico, DJ, clan vampiro, rol familiar, invitación, experiencia, adquisición monetaria, demanda de género, mejora del idioma inglés.	Continuando con el concepto de rol general, en SL existen las categorías de rol comunitario y laboral, como se ha mencionado anteriormente. La ejecución de estos roles sirve como un gran

		aporte en la adquisición monetaria: *Linden Dollar,* entretenimiento, socialización, experiencias, e inclusive, para el aprendizaje o entrenamiento de habilidad(es).
8. ¿Cuáles son tus pasatiempos favoritos?	Decoración hogareña, creación de avatares, concursos, explorar, conocer culturas, fotografía, juegos de mesa, vida sexual, relacionarse socialmente, convivencia amistosa, comprar, crear, construir, proyecto de construcción.	En SL uno puede realizar diferentes y diversas actividades, comenzando desde la personalización del avatar, hogar u otro tipo de sitios, sean públicos o privados, en sí, decoración de interiores. Siendo estas las actividades más comunes y descritas, otras de las actividades que suelen realizarse son: crear, con la herramienta de construcción, comprar objetos para el avatar o el hogar, explorar una gran cantidad de sitios, trabajar por hobbie o negocio en distintas ramas, como ya se han mencionado algunas, y

		finalmente, interactuar con otros residentes mediante juegos interactivos, comunidades, eventos sociales, encuentros sexuales y sitios de convivencia.
9. ¿Qué tipo de sitios sueles visitar y por qué?	Guía de destinos, museos, lugares de fantasía, artísticos, interactivos, terror, atractivos, interés personal, steampunk, activos, históricos, ciber.	En relación con sitios, mayor parte de los residentes suele orientarse por la *guía de destinos,* la cual es un directorio creado por Linden Lab y organizado en diferentes categorías. Los residentes entrevistados mencionan que se encuentran atraídos por lugares que sean de caracteres artísticos y/o interactivos para realizar actividades, como juegos o experiencias únicas durante la exploración. Por otro lado, también mencionan que prefieren visitar sitios sociales activos para poder

		conocer gente nueva y forjar amistades.
10. ¿Cuáles han sido las mejores experiencias que has tenido en SL?	Reconocimiento, amistad, noviazgo, boda, embarazo, blogger, emoción, amistad, maldad, jugar, convivencia amistosa, relacionarse virtualmente, socialmente, libertad de expresión, mejorar la confianza, vínculos sociales, cambio trascendental.	De acuerdo con los residentes entrevistados, las mejores experiencias que han tenido están relacionadas, principalmente y como punto de partida, el poder socializar desde la virtualidad, ya que sienten más confianza y libertad de expresión dentro de SL. Como consecuencia de esta vivencia virtual, las mejores experiencias se centran en fuertes lazos sociales y emocionales, que llegan a cambiar a la persona de manera trascendental, como lo es la amistad, el noviazgo y el reconocimiento ante otros. Lazos que a su vez desencadenan eventos únicos dentro del mundo virtual, de acuerdo con lo mencionado: la

		realización de una boda, convivencia a través de juegos e interactividad, la experiencia de un embarazo, etc.
11. ¿Cuáles han sido las peores experiencias que has tenido en SL?	Conflictos sociales, circulo social selecto, lugares perjudiciales, ambiente hostil, estrés, imposición de ideologías, rupturas amorosas, vínculos sociales, perder amistades.	De acuerdo con los residentes entrevistados, las peores experiencias que han tenido están relacionadas, principalmente y como punto de partida, con los conflictos sociales y ambientes hostiles. Se ha descrito que a partir de estos conceptos han ocurrido rupturas amorosas, perdida de amistades, imposición de ideologías, y adaptarse a una postura más conservadora al tener un círculo pequeño o selectivo de amistades.
12. ¿Qué es lo que te motiva y/o de qué manera te ha cambiado estar en SL?	Habilidades nuevas, interés artístico, atracción cultural, mejora del idioma inglés, cambio emocional, producción audiovisual, socializar, mejorar la autoestima,	Como se ha puntualizado anteriormente en las experiencias positivas, de algún modo y trascendentalmente, los residentes entrevistados reconocen que SL los ha

	madurar, crear avatares, ser creativo, poder expresarse, explorar nuevas cosas, ser más paciente, la gente, amistades, nuevas relaciones.	ayudado a expresar su lado creativo, mejorar o aprender nuevas habilidades, crear nuevas relaciones sociales, madurad y/o cambiar aspectos para mejorar como persona, y finalmente, la experiencia de embarcarse dentro de un mundo nuevo.

Conclusiones

A lo largo de esta investigación y como objetivo principal de la misma, la creación de una segunda identidad dentro de los mundos virtuales, específicamente, Second Life, plantea que los mundos virtuales funcionan como un medio para poder diversificar el "yo" mediante el avatar, esto gracias a su configuración para interactuar y socializar con otros desde un espacio único, distinto y a su vez, en cierta manera, replica del espacio físico-real.

Con relación al desarrollo de una nueva identidad y el espacio virtual, se plantea la hipótesis: En el espacio físico, existe la intuición sobre el riesgo e incertidumbre frente a lo desconocido, por otro lado, la practica en los mundos virtuales permite una exploración e introspección más profunda sobre los sujetos, proporcionando comodidad, cercanía, confianza y reflexión para desarrollarse en el entorno.

Si bien, los mundos virtuales nos permiten recrearnos por completo, desde la perspectiva del avatar, las personas son capaces de configurar su aspecto físico de acuerdo con sus gustos, deseos y/o caprichos. Mientras que, por la parte de la identidad, podemos comenzar con la construcción de un personaje anhelado, o desde nuestro propio *yo* real, pero también, las experiencias son una parte importante de la fabricación integra de dicha identidad.

De manera puntual y cronológica, es conveniente describir el desarrollo de cada objetivo particular planteado en esta investigación, y así mismo, relacionarlo con cada capítulo documentado, de este modo y finalmente, posibilitar una conclusión.

El primer objetivo particular plantea: conocer a través del contexto histórico cómo ha evolucionado el uso de la computadora y la configuración que ha tenido sobre los sujetos. El capítulo: *la computadora y las nuevas expresiones de realidad*, evoca mediante a la teoría *ecología de los medios*, le evolución de la computadora, de acuerdo con sus respectivas generaciones, y los sectores en los que se ha empleado su uso, a través de la historia.

Como se ha mencionado en el primer capítulo, se evidencia que la computadora cuenta con alrededor de 9 generaciones, véase en la figura 1., en las cuales, las primeras generaciones, 1 y 2, fueron empleadas para oficios científicos, militares e informáticos, como el caso de Enigma, véase en la página 15. Posteriormente, las generaciones intermedias, 3 hasta la 7, conforman a las computadoras de uso personal, la introducción de IBM, véase en la página 17, las cuales empleamos en actividades diarias como el trabajo, ocio y comunicación. Cuando hablamos de las últimas generaciones, 8 y 9, hablamos de manera relevante sobre nuevas adiciones tecnológicas, que han hecho un avance importante sobre el uso de la computadora. Este importante avance introduce una mejoría en cuanto al rendimiento de las computadoras y el uso de la realidad virtual (VR), véase en la página 21, mediante espacios tridimensionales, cascos de realidad virtual, sensores de movimiento corporal, etc.

De manera general, podría concluirse que cuando hablamos de la evolución de la computadora y los últimos avances tecnológicos, se encuentran presentes los dispositivos que permiten, poco a poco, transmitir los cinco sentidos del ser humano a la realidad virtual, y que la configuración sobre los sujetos se trata, en parte, de abandonar la realidad que conocemos por una nueva, cada vez más alejada del reino físico.

Sin embargo, en esta era, lo que es una aproximación de este argumento, son los propios mundos virtuales. Cuando se habla de Second Life, es evidente que existe una brecha de tiempo compleja, estamos hablando sobre las computadoras personales, el inicio de internet, el comienzo de las redes sociales, el futuro de los mundos virtuales y el metaverso. Como se ha mencionado en varias ocasiones, SL forma parte de los pioneros en mundos virtuales, y de los pocos, que se ha mantenido en pie desde su lanzamiento, haciéndolo muy destacable. Por otro lado, cabe destacar que no se encuentra a nivel de otros mundos ya más *actualizados*, aquellos que disponen del uso y compatibilidad de gafas virtuales y mejoras tanto

graficas como de movilidad en el entorno virtual, pero esto no quiere decir que su valor se reduzca.

Si bien, SL es un metaverso que, durante años, ha tratado de incorporar varios elementos y aspectos para hacer cada vez más grande su comunidad, atraer gente nueva que no ha experimentado los mundos virtuales y brindar experiencias únicas para sus residentes, de modo que ha prosperado de manera estable hasta el día de hoy. Philip Rosedale (2022) comenta para Axios:

> Las grandes tecnológicas regalan cascos de realidad virtual y construyen un metaverso en sus plataformas de modificación de comportamiento impulsadas por anuncios, no van a crear una utopía digital única y mágica para todos. Second Life ha logrado crear una experiencia positiva y enriquecedora para sus residentes, con espacio para que se unan millones más, y al mismo tiempo construyó un próspero negocio basado en suscripción. Los mundos virtuales no necesitan ser distopías.

El segundo objetivo particular plantea: analizar a la sociedad digitalizada, en relación con Second Life, así también, la estructura de los mundos virtuales. El capítulo: *subjetividad digitalizada*, expone las nociones de cultura visual, colonia virtual, convergencia y cultura digital manifestadas, y como parte de su estructura, dentro de Second Life, agregando a su vez, como se encuentra construido el mundo virtual, desde su navegación hasta sus estadísticas de vida actual.

Se demuestra que en Second Life, en cuanto a la cultura y activismo visual, se presentan movimientos, marchas y eventos de beneficencia que están relacionados a situaciones sociales de gran impacto, permitiendo una mayor visualización y conocimiento de lo que *está ocurriendo,* desde la realidad a la virtualidad. La noción de colonia virtual, mencionada por Virilio, realiza una concreta descripción sobre el posible futuro de los mundos virtuales, de modo que da a entender que, poco a poco, la tecnología y la velocidad pueden sustituir la naturaleza de las sociedades e identidades como las conocemos actualmente.

La cultura de la convergencia nos ha hablado sobre la mutabilidad de los medios, si bien, podemos apreciarlo con la adaptación de historietas a películas, de lo escrito a lo audiovisual. Por otra parte, en los mundos virtuales, se presenta la extensión para visualizar contenido multimedia, igualmente en los videojuegos, y probablemente no se trate de un factor con mucha relevancia a primera instancia, pero si son preparados eventos o acontecimientos sociales especiales, la experiencia cambia totalmente.

En Second Life se han preparado eventos de streaming con transmisiones de contenido exclusivo, como lo ha sido: *The shivering truth, Titmouse* y diversidad de películas en el sitio *Film Threat*. Estos eventos han nacido como propuestas alternativas ante la pandemia covid-19, no obstante, cada vez son más el tipo de propuestas similares y en desarrollo, puede reflexionarse como un curso para el futuro del mundo del entretenimiento, cada vez menos, ante la situación, en el espacio físico.

La cultura digital, de acuerdo con Toledo, revela la conformación de comunidades, a partir de redes de relación y colaboración en el escenario de la globalización y las interconexiones. Como se ha citado durante el capítulo, existe una variedad de comunidades con el propósito de apoyar a los usuarios, haciendo una extensión cultural, participativa, y capaz de evocar opiniones para un cambio comunitario o global. En sí, la participación de las comunidades, foros, conversatorios, etc., plantean en conjunto, la infraestructura de un mundo que se rige por la participación de sus usuarios y sus gobernantes.

En el apartado final, gracias a los fundamentos de Bartle, Castronova y Turkle, se entiende de una mejor manera como es que se encuentran construidos los mundos virtuales y lo que son, de manera breve, un compendio de sitios para explorar, visitar y socializar. Mientras que, la calidad de vida de Second Life ronda por los 45 a 55 millones de usuarios por día, se trata de una cifra mínima, en comparación con la de algunos videojuegos en línea, de acuerdo con *playercounter.com*, sin embargo,

se encuentra en un estado estable. Por otra parte, debe considerarse que SL como uno de los primeros mundos virtuales ha tenido un crecimiento lento, de acuerdo con Philip Rosedale (2021) en una entrevista con Totilo para Axios, comenta: “Pienso en lo que hemos aprendido, y con algo de tristeza, dado el trabajo que he hecho, tendría que estar de acuerdo, es que no es para todos, y quizás nunca sea para todos”.

El tercer objetivo particular plantea: Especificar el concepto de identidad personal, para eventualmente, exponer la construcción del self, creando así un puente sobre esta construcción con relación a una segunda identidad dentro de Second Life. El capítulo: *la creación de una segunda identidad* define lo que es la esencia, factores, y existencia de la identidad personal, explorando igualmente, como se encuentra construido el self a partir del self ideal, real y valorables, igualmente por medio de las cuatro caras. Finalmente, se expone la creación de un *segundo yo*, como parte del elemento alter ego.

Se indica que la identidad personal es una esencia única e irrepetible dentro de cada sujeto, y que se encuentra instituida por factores simbólicos y conductuales, es decir, aquellos elementos que obtenemos al comenzar nuestra primera etapa de vida y aquellos que se van formando a través del tiempo en distintas etapas. En el apartado de self, se explica que el self interactúa como un manifiesto de la identidad, y que este manifiesto, para Rogers, se divide en tres, el ideal, el real y el valorable. Estas variantes representan la autoimagen ideal, la que realmente se refleja y la autorreflexión de este reflejo real.

A diferencia de Rogers, Munné describe al self como un núcleo compuesto por cuatro elementos, la autoestima, autorrealización, autoconcepto y autoimagen, tratándose de elementos que pueden medirse y compararse entre sí de manera individual en la vida de los sujetos.

Ambas concepciones sobre el self son valorables, la noción de Rogers puede emplearse desde una retrospectiva reflexiva, nos ayuda a contemplar cómo

estamos reflejando nuestra personalidad ante los demás y desde nosotros mismos, conocer que es lo que nos gusta o disgusta de nuestra actitud, que es lo que queremos cambiar, por qué y para qué. La noción de Munné puede aplicarse de una manera más general, los elementos actúan como medidores de introspección en los aspectos de la vida del sujeto, es decir, puede evaluarse en cual existe un nivel mayor de carencia y cual se encuentra en un nivel adecuado de aceptación.

En el apartado *avatar: un segundo yo,* se describe de manera concreta lo que es el avatar, desde su origen en el hinduismo, aquella identidad divina que desciende, hasta el avatar que conocemos en la actualidad, el avatar de perfil y el avatar 3D, el cual es usado en los mundos virtuales. No obstante, el avatar además de ser una representación gráfica se relaciona directamente con la creación de un alter ego, aquella identidad o identidades múltiples del yo, brotes del mundo secreto y creativo que pueden llevar una segunda vida. Recordemos que, de acuerdo con Edith Sánchez, la identidad personal es dinámica y flexible, por lo cual, la creación del alter ego es natural. El alter ego lleva consigo una historia, apariencia y personalidad establecida, nos ayuda a cumplir ciertos objetivos o metas, como en el caso de Wara, autoemplearse mediante una identidad femenina para mantenerse económicamente estable. Sin duda alguna, durante la presencia del alter ego, se desarrollan y muestran aptitudes que podemos o no mostrar mediante nuestro yo real, a causa de miedos o convicciones, no obstante, ambas identidades son parte de nuestro propio ser y componentes de nuestra identidad.

El juego de rol se muestra como aquella actividad de acto y aprendizaje en grupo, en cierta manera, una forma de trasladar personajes o alter egos al mundo de la actuación. Durante el rol, somos capaces de adquirir nuevas habilidades, conocer gente nueva y desenvolvernos mediante el acto y el personaje, si bien, de manera lúdica y recreativa es un apoyo psicológico, emocional y de descubrimiento personal, se trate de un trabajo o un rol comunitario.

El cuarto objetivo particular plantea: Investigar, analizar e interpretar, mediante la metodología cualitativa y la etnografía virtual, la fabricación de una identidad virtual mediante residentes de Second Life hispano hablantes. El capítulo: *como me defino en el metaverso*, concede una breve explicación sobre la metodología cualitativa y la etnografía virtual, características de la investigación y técnica, retos e interacciones a tomar en cuenta y objetivos. Durante el último apartado, se relata el proceso inicial de la investigación y la sección de entrevistas con su respectivo cuadro de datos obtenidos, análisis e interpretaciones.

Como continuación al último capítulo y parte de la conclusión de la investigación cualitativa, a continuación, esta conclusión se enfocará única y exclusivamente al vaciado de datos, resultados y hallazgos encontrados durante las entrevistas.

A partir de las entrevistas realizadas, se indica que los residentes son capaces de atribuirse, a través del avatar: rasgos femeninos o masculinos, identidad de género, tipo de categoría (humano, furry, anime, etc.), tipo de cultura y/o moda, y por último, datos de información personalizados como el nombre. Estos aspectos son de carácter flexible, ya que el residente puede reconfigurar la apariencia de su avatar en cualquier momento, e inclusive, anexar un sobrenombre si se desea.

Se señala que los residentes se consideran, a sí mismos, como jugadores, personajes o sujetos, de acuerdo con su perspectiva y desenvolvimiento dentro del metaverso. Los residentes, como se ha mencionado, pueden desarrollarse dentro de este mundo virtual similares a su *yo del mundo real*, o directamente crearse un alter ego.

Fascinantemente, la investigación indica que la mayor parte de los residentes entrevistados exhiben en sus avatares a un alter ego complejo, si bien, estos no llevan consigo información que sea próxima o directa de su persona real, la interpretación de su avatar aspira la manifestación de una cara encubierta, o pocas veces destapada. Dicha cara, comienza a surgir a través de las experiencias que el

residente vive dentro de SL, como se ha interpretado, gran parte desea mostrar un lado creativo o más sociable, que el que es, o podría ser, en su vida real.

Se ha de reconocer, a través de la investigación, que SL sirve como una especie de herramienta para potenciar dichos aspectos de vida, fortalecerlos o descubrir algunos que han sido inexplorados. Sin duda alguna, es también una fuente de inspiración, motivación, sustento y crecimiento, de acuerdo con los datos revelados, ha ayudado a los residentes a superar o continuar algunas etapas de su vida, a concederles una economía extra, aprender nuevas habilidades y a *crecer* como persona.

Por otra parte, se obtiene también el reconocimiento de experiencias negativas, que de acuerdo con la investigación, los residentes tratan de evitar estos conflictos, y de algún modo, tratar de no repetirlos, intentando emplear una postura conservadora o una convivencia peculiar.

Es pertinente señalar y evidenciar que, como parte de esta era digital e imperio de las redes sociales, grandes tecnologías y mundos virtuales, o reconocidos ahora como *metaversos*, las posibilidades de *reinventarnos* son infinitas, de acuerdo con la hipótesis inicial: “la practica en los mundos virtuales permite una exploración e introspección más profunda sobre los sujetos, proporcionando comodidad, cercanía, confianza y reflexión para desarrollarse en el entorno”, se cumple, pues las categorías propuestas junto a los resultados obtenidos expresan que los sujetos arriban en los mundos virtuales para presentarse de una manera diversa y particular de como suelen ser o actuar en la realidad.

Se considera que las categorías presentadas en esta investigación pretenden esclarecer lo que son los mundos virtuales, particularmente Second Life, el porqué de su existencia, como se encuentran consumados, como es que sus residentes viven una *segunda vida* y forman su identidad, y probablemente, meditar sobre lo que podamos esperar de ellos en un futuro no tan lejano.

En forma de cierre, se considera que este trabajo es la representación pura de una aproximación parcial para entender la construcción de una identidad en espacios que son *ajenos* de la realidad física y la propia interacción dentro de mundos virtuales, por lo tanto, se incentiva y estimula el seguimiento del tema para futuros trabajos de investigación científica, interrogantes o desafíos sociales que puedan presentarse.

Bibliografía

Linden Lab. (s. f.). Recuperado 13 de enero de 2022, de https://www.lindenlab.com/releases/high-fidelity-invests-in-second-life

adult swim. (2020, mayo 5). Join us this Friday for a Season 2 screening of The Shivering Truth inside @SecondLife. Admission is extremely limited and extremely complicated. We will be in attendance with an eye patch and perfect abs. Here's how to attend: Https://secondlife.com/view/adult-swim https://t.co/oUwW8vFH0v [Tweet]. *@adultswim*. https://twitter.com/adultswim/status/1257701598471565313

Agamben, G., Zizek, S., Jean-Luc, N., Berardi, F. "Bifo", Santiago López, P., Badiou, A., Harvey, D., Byung-Chul, H., Zibechi, R., Galindo, M., Markus, G., Yañez González, G., Manrique, P., & B. Preciado, P. (2020). *Sopa de Wuhan* (Primera edición). ASPO (Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio.

Alarcón, D. (s. f.). *Wara* (N.º 96) [MP3]. Recuperado 24 de julio de 2021, de https://radioambulante.org/audio/wara

ALTEREGO, radicación. (s. f.). Etimologías de Chile - Diccionario que explica el origen de las palabras. Recuperado 14 de octubre de 2021, de http://etimologias.dechile.net/?alterego

AVATAR. (s. f.). Etimologías de Chile - Diccionario que explica el origen de las palabras. Recuperado 5 de octubre de 2021, de http://etimologias.dechile.net/?avatar

Ayuda Virtual—Ayuda en Second Life | *Facebook*. (s. f.). Recuperado 22 de septiembre de 2021, de https://www.facebook.com/Ayudavirtual.ayudaensl/

Bartle, R. A. (2004). *Designing virtual worlds*. New Riders Pub.

Batey, M. (2010). *Dilly: The man who broke enigmas*. Biteback Pub.

Bertalanffy, L. von. (2014). *Teoria general de los sistemas fundamentos, desarrollo, aplicaciones*. Fondo de Cultura Econ??mica.

Blain, L. (2021, enero 14). *Review: Oculus Quest 2 is an even better portal into alternate worlds*. New Atlas. https://newatlas.com/vr/oculus-quest-2-review/

Blog de Oculus. (2020, septiembre 16). *Introducing Oculus Quest 2, the Next Generation of All-in-One VR*. Blog de Oculus. https://www.oculus.com/blog/introducing-oculus-quest-2-the-next-generation-of-all-in-one-vr-gaming/

Bloomberg.com. (2008a, febrero 13). Soul of a New Laptop. *Bloomberg.Com*. https://www.bloomberg.com/news/articles/2008-02-14/soul-of-a-new-laptop

Bloomberg.com. (2008b, junio 4). One Laptop Meets Big Business. *Bloomberg.Com*. https://www.bloomberg.com/news/articles/2008-06-04/one-laptop-meets-big-business

Boellstorff, T., Nardi, B., & Pearce, C. (Eds.). (2012). *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. Princeton University Press.

Campbell-Kelly, M., Aspray, W., Ensmenger, N., Yost, J. R., & Aspray, W. (2014). *Computer: A history of the information machine* (Third edition). Westview Press, A Member of the Perseus Books Group.

Canonical. (2008). *Marketing Letter*. Canonical. https://canonical.com/

Castells, M. (2000). *La sociedad red* (2. ed). Alianza.

Castronova, E. (2007). *Synthetic worlds: The business and culture of online games* (Paperback ed., [Nachdr.]). University of Chicago Press.

Cervone, D., & Pervin, L. A. (2009). *Personalidad: Teoría e investigación*. http://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=3215645

Codina, N. (2005). *El self y sus pluralidades: Un análisis desde el paradigma de la complejidad*. *7*, 10.

Cortina Izeta, J. M., & e-libro, C. (2014). *Identidad, identificación, imagen*. Fondo de Cultura Económica.

De Grande, P. (2014). *Robert K. Merton, Erving Goffman, y el recurso del rol*. *3*, 11.

Digital, P. (2016, julio 29). *Este fue el primer selfie de la Historia y tiene casi 200 años*. Periodista Digital. https://www.periodistadigital.com/cultura/arte-y-diseno/20160729/hagas-selfie-video-689402375206/

Edwards, B. (2011, agosto 11). *Can You Do Real Work With the 30-Year-Old IBM 5150?* PCWorld. https://www.pcworld.com/article/237878/can_you_do_real_work_with_the_30_year_old_ibm_5150_.html

Encyclopedia Britannica. (s. f.). *Harvard Mark I | computer technology*. Encyclopedia Britannica. Recuperado 7 de abril de 2021, de https://www.britannica.com/technology/Harvard-Mark-I

Eurich, A. C. (1970). *High school 1980; the shape of the future in American secondary education*. New York, Pitman Pub. Corp.

Fernández de Lis, P. (2006, agosto 6). Mi otra vida virtual. *El País*. https://elpais.com/diario/2006/08/06/eps/1154845610_850215.html

Firestorm Viewer—The Phoenix Firestorm Project Inc. - Firestorm is to Virtual Worlds what Firefox and Google Chrome are to the Internet. We develop and distribute an open source viewer for accessing Virtual Worlds. (s. f.). Firestorm Viewer - The Phoenix Firestorm Project Inc. Recuperado 22 de septiembre de 2021, de https://www.firestormviewer.org/

Giménez, G. (2016). *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*.

Goffman, E. (2001). *La presentacion de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu.

Greg, W. (2006, febrero 2). *Off With Their HUDs!: Rethinking the Heads-Up Display in Console Game Design*. https://www.gamasutra.com/view/feature/130948/off_with_their_huds_rethinking_.php

Guide to Jobs in Second Life—Second Life Wiki. (s. f.). Recuperado 14 de noviembre de 2021, de http://wiki.secondlife.com/wiki/Guide_to_Jobs_in_Second_Life

Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodologia de la investigacion*. Universidad Autónoma de Madrid.

Hess, A. (2016, junio 23). ¿Qué revelan nuestros avatares sobre nosotros? *The New York Times*. https://www.nytimes.com/es/2016/06/23/espanol/cultura/que-revelan-nuestros-avatares-sobre-nosotros.html

Hine, C., & Hormazbal, C. P. (2004). *Etnografia virtual*. Editorial UOC. http://libroselectronicos.cervantes.es/opac?id=00027908

Hipólito Delgado. (2020). *CES 2020: Teslasuit, realidad virtual llevada a otro nivel*. https://www.youtube.com/watch?v=hXYPmc1vk1k

Historia de internet. (s. f.). Recuperado 8 de febrero de 2022, de https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/internet.html

Iberdrola. (s. f.). *Realidad Virtual: Otro mundo al alcance de tus ojos*. Iberdrola. Recuperado 7 de abril de 2021, de https://www.iberdrola.com/innovacion/realidad-virtual

Ingraham, N. (2013, octubre 22). *Apple has sold 170 million iPads since it launched in April 2010*. The Verge. https://www.theverge.com/2013/10/22/4866966/apple-has-sold-170-million-ipads-since-it-launched-in-april-2010

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.

Kernighan, B. W., & Ritchie, D. M. (1988). *The C programming language* (2nd ed). Prentice Hall.

Kharif, O. (2008, noviembre 25). Netbook Sales May Be Cutting Demand For Laptop PCs. *Bloomberg.Com*. https://www.bloomberg.com/news/articles/2008-11-25/netbook-sales-may-be-cutting-demand-for-laptop-pcs

Kickstarter. (2012, agosto 1). *Oculus Rift: Step Into the Game*. Kickstarter. https://www.kickstarter.com/projects/1523379957/oculus-rift-step-into-the-game

KZero Worldswide. (06:41:42 UTC). *Brands In Virtual Worlds* [Business]. https://www.slideshare.net/nicmitham/brands-in-virtual-worlds

Lab, L. (2013, junio 20). *SL10B Infographic: Ten Years of Second Life*. Second Life Community. https://community.secondlife.com/blogs/entry/947-sl10b-infographic-ten-years-of-second-life/

Laza Vasquez, C., Pulido Acuña, G. P., & Castiblanco Montañez, R. A. (2012). La fenomenología para el estudio de la experiencia de la gestación de alto riesgo. *Enfermería Global*, *11*(28), 295-305.

Leavitt, D. (2012). *El hombre que sabía demasiado: Alan Turing y la invención de la computadora*. Antoni Bosch.

Lee, A. (400d. C., 55:28). *Myspace Collapse: How The Social Network Fell Apart*. HuffPost. https://www.huffpost.com/entry/how-myspace-fell-apart_n_887853

Lévy, P., & Lévy, P. (2007). *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa* (1. ed). Anthropos.

López, M. (2014, enero 27). *El mejor de la historia (otra vez): Resultados financieros del primer trimestre fiscal del 2014*. Applesfera. https://www.applesfera.com/eventos/el-mejor-de-la-historia-otra-vez-resultados-financieros-del-primer-trimestre-fiscal-del-2014

Losse, K. (2013, mayo 31). The Return of the Selfie. *The New Yorker*. http://www.newyorker.com/tech/elements/the-return-of-the-selfie

MagikarpUsedFly. (2019, mayo 16). *Do You Remember MYSPACE?* https://www.youtube.com/watch?v=5Evcj4yxYPY

Martínez, L. A. (2017, noviembre 1). *Sistema de crédito social, cuando la vida depende de una calificación*. El Economista. https://www.eleconomista.com.mx/tecnologia/Sistema-de-credito-social-cuando-la-vida-depende-de-una-calificacion-20171101-0077.html

Masuda, Y. (1984). *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Fundesco.

Maturity ratings. (s. f.). Second Life Community. Recuperado 22 de septiembre de 2021, de https://community.secondlife.com/knowledgebase/english/maturity-ratings-r52/

Mirzoeff, N., García Segura, P., & Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual* (1. ed). Paidós.

Mirzoeff, N., & Hermida Lazcano, P. (2016). *Cómo ver el mundo: Una nueva introducción a la cultura visual* (1. ed). Paidós.

https://www.overdrive.com/search?q=E9DBE63B-8A17-448A-9BD4-5CF1A6A2CC18

Mitchell, W. (2013, abril 24). *Myspace – The Rise, Fall, and Rise Again? [INFOGRAPHIC]*. StartupBros. https://startupbros.com/myspace-the-rise-fall-and-rise-again-infographic/

Mitchell, W. J. T., & Hernández Velázquez, Y. (2018). *Teoría de la imagen: Ensayos sobre representación verbal y visual*. Akal.

Mohsin, M. (2021, febrero 16). *10 Facebook Statistics You Need to Know in 2021 [Infographic]*. Oberlo. https://www.oberlo.com/blog/facebook-statistics

Molero, D. (2012, septiembre 29). *Roleplaying in virtual worlds*. https://es.slideshare.net/doris3m/roleplaying-in-virtual-worlds

Molero, D. (2017, febrero 5). *Role-playing and Emoting for Language learning in Virtual worlds: Se…*. https://es.slideshare.net/doris3m/roleplaying-and-emoting-for-language-learning-in-virtual-worlds-setting-scenarios-and-writing-stories-71783818

Moore, B. (2021, julio 26). *The Best Video Streaming Services for 2021*. PCMag Asia. https://sea.pcmag.com/internet/6121/the-best-video-streaming-services-for-2020

Morin, E. (1996). Alter ego y ego alter. *Revista Complejidad*, *2*, 40.

Murillo, J., & Martínez Garrido, C. (2010). *Investigación etnográfica*. McGRAW-HILL.

Navarro, J. A. (2000, noviembre 1). *Glosario de Ciencia-Ficcion—C - Ciberespacio*. Glosario de Ciencia-Ficcion - C - Ciberespacio. https://www.ciencia-ficcion.com/glosario/c/ciberesp.htm#

Nielsen IBOPE. (2019, abril 30). *Día del niño*. Nielsen IBOPE. https://www.nielsenibope.com/2019/04/30/dia-del-nino

Noticias El Comercio. (2014, febrero 4). *Facebook hundió a MySpace y Hi5 en su camino al éxito* | *TECNOLOGIA*. El Comercio Perú; NOTICIAS EL COMERCIO PERÚ. https://elcomercio.pe/tecnologia/redes-sociales/facebook-hundio-myspace-hi5-camino-exito-290288-noticia/

Oliver, E. (2020, abril 1). *Las apps de videollamadas más usadas durante el confinamiento*. Crónica Global. https://cronicaglobal.elespanol.com/creacion/vida-tecky/5-apps-videollamadas-mas-utilizadas-durante-confinamiento_334080_102.html

Pink, S., & Horst, H. (2019). *Etnografía digital*. Ediciones Morata, S.L. https://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=5885637

Porto, D., Renó, L., & Campalans, C. (2015). *Nueva ecología de los medios y desarrollo ciudadano*. Editorial Universidad del Rosario.

Raymond, E. S. (2003, septiembre 19). *Evolution of C*. The Art of Unix Programming. http://www.catb.org/~esr/writings/taoup/html/c_evolution.html

Rez Day. (s. f.). Second Life Wiki. Recuperado 14 de noviembre de 2021, de https://secondlife.fandom.com/wiki/Rez_Day

Riehecky, P. (2014, marzo 24). Why Make Scientific Linux? | Scientific Linux. *Scientific Linux*. https://scientificlinux.org/about/why-make-scientific-linux/

Role-playing Communities in Second Life. (s. f.). Second Life. Recuperado 14 de noviembre de 2021, de http://secondlife.com/destinations/roleplay

Rosedale, P. (2008, mayo). *Life in Second Life*. https://www.ted.com/talks/philip_rosedale_life_in_second_life

Sánchez, E. (2018, diciembre 20). *¿Qué es el alter ego y por qué sería buena idea crear uno?* La Mente es Maravillosa. https://lamenteesmaravillosa.com/que-es-el-alter-ego-y-por-que-seria-buena-idea-crear-uno/

Sartori, G. (1998). *Homo videns: La sociedad teledirigida*. Taurus.

Schonfeld, E. (2008, agosto 12). *Facebook Is Not Only The World's Largest Social Network, It Is Also The Fastest Growing*. Tech Crunch. https://techcrunch.com/2008/08/12/facebook-is-not-only-the-worlds-largest-social-network-it-is-also-the-fastest-growing/

Schultz, R. (2018, abril 23). *Second Life Infographic: Some Statistics from 15 Years of SL*. Ryan Schultz. https://ryanschultz.com/2018/04/23/second-life-infographic-some-statistics-from-15-years/

Scolari, C. A. (2015). *Ecología de los medios: Entornos, evoluciones e interpretaciones* (1 Edición). Gedisa.

Scully, M. (2016). *The History of the iPad*. 23.

Second Life. (2020a, marzo 27). *Second Life's Lab Gab—Ebbe & Brett Linden*. https://www.youtube.com/watch?v=qlHxoxJMXUI&list=PLC31ohsOopvcEe0gx7W65ajzPMpsvf8Ep&index=29

Second Life. (2020, septiembre 8). *Titmouse Smash Party in Second Life*. https://www.youtube.com/watch?v=uXNnH8rzGWo

Second Life Grid Survey—Region Database. (s. f.). Second Life Grid Survey - Region Database. Recuperado 20 de septiembre de 2021, de http://www.gridsurvey.com/index.php?filter=k

Social Industries. (2018, mayo 23). Did it Really Start with Myspace? A Brief History of Social Media. *Social Industries | Managed Social Media Advertising*.

https://social.industries/2018/05/23/did-it-really-start-with-myspace-a-brief-history-of-social-media/

Stallman, R. (1996). *Richard Stallman's Personal Page*. Richard Stallman's Personal Site. https://stallman.org/

Stand For Justice In Support of Black Lives—Fundraiser in SL. (s. f.). Stand For Justice In Support of Black Lives - Fundraiser in SL. Recuperado 22 de septiembre de 2021, de https://standforjustice.carrd.co

Stephenson, N. (2021). *Snow Crash: Roman* (A. Weber, Trad.). FISCHER Tor.

Straub, N. (2020, octubre 5). *Every Country With Laws Against Loot Boxes (& What The Rules Are)*. ScreenRant. https://screenrant.com/lootbox-gambling-microtransactions-illegal-japan-china-belgium-netherlands/

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1996). *Introduccion a los metodos cualitativos de investigacion: La busqueda de significados*. Paidos.

Te damos la bienvenida a Meta | Meta. (s. f.). Recuperado 8 de febrero de 2022, de https://about.facebook.com/ltam/meta/

Terms and Conditions | Linden Lab. (s. f.). Recuperado 22 de septiembre de 2021, de https://www.lindenlab.com/legal/second-life-terms-and-conditions

The National Museum of Computing. (s. f.). *The Turing-Welchman Bombe*. The National Museum of Computing. Recuperado 7 de abril de 2021, de https://www.tnmoc.org/bombe

The Second Life Book Club. (s. f.). Recuperado 14 de noviembre de 2021, de http://www.draxtor.com/slbookclub

Totilo, S. (s. f.). *A virtual world pioneer has doubts about the metaverse*. Axios. Recuperado 16 de enero de 2022, de https://www.axios.com/philip-rosedale-

second-life-metaverse-skepticism-meta-78144f59-bd39-4856-a82c-264ce65c2db1.html

Turkle, S. (1997). *La Vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet*. Paidós.

Turkle, S. (1333465749). *Connected, but alone?* https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_connected_but_alone

Vico, J. (2017, mayo 8). *Pole Dance: Qué es y por qué se practica cada vez más*. AS.com. https://as.com/deporteyvida/2017/05/08/portada/1494254664_276999.html

Virilio, P. (2009). *Paul Virilio: Pensar la Velocidad*. https://www.youtube.com/watch?v=OAPn7pBP0L8

Vleck, T. V. (1993, agosto 31). *1401s I Have Known*. Tom Van Vleck. https://www.multicians.org/thvv/1401s.html

Voyager, D. (2021a, febrero 10). Second Life User Concurrency Levels During 2020. *Daniel Voyager*. https://danielvoyager.wordpress.com/2021/02/10/second-life-user-concurrency-levels-during-2020/

Voyager, D. (2021b, mayo 3). Second Life Stats—Mid June 2021. *Daniel Voyager*. https://danielvoyager.wordpress.com/sl-stats/

WHO. (2020, abril 27). *Archived: WHO Timeline - COVID-19*. World Health Organization. https://www.who.int/news/item/27-04-2020-who-timeline---covid-19

WNW MAGAZINE – Titmouse's Infamous «Smash Party» Crashes to an End After 20 Years. (s. f.). Working Not Working Magazine. Recuperado 22 de septiembre de 2021, de https://magazine.workingnotworking.com/magazine/titmouse-smash-party

Yáñez, C. C. (2014). *La identidad personal entre afectos y afectaciones*.

https://elibro.net/ereader/elibrodemo/128237

Anexos

Nota: Presentación y Lineamientos

Agradezco profundamente tu colaboración para esta entrevista, me gustaría explicarte anticipadamente cuál es su finalidad. Esta entrevista será utilizada para el trabajo de investigación: La construcción de una identidad virtual a través del avatar en Second Life de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México. El objetivo es conocer, a través de diferentes parámetros, como se fabrica una segunda identidad, una segunda vida y que experiencias se lleva consigo el residente dentro y fuera del metaverso.

La duración aproximada de la entrevista equivale a 30 minutos o mayor, con una batería de 12 preguntas. Las respuestas deberán de ser contestadas desde el residente de Second Life o doble digital, a excepción de las últimas tres preguntas, que están relacionadas a la experiencia mixta (SL & RL). Deben de ser contestadas con profundidad y sinceridad, no existen respuestas malas o absurdas, cualquier respuesta es igual de valiosa.

Toda la información que sea recolectada durante esta entrevista (en formato de transcripción o grabación de voz) será utilizada exclusivamente para el proceso final del trabajo de investigación y ningún otro fin que no esté relacionado a este. La información será de carácter confidencial y por ningún motivo, será recolectada información que esté relacionada a la identidad real del residente. Si existen dudas o aclaraciones generales pueden realizarse antes de comenzar la entrevista, si hay inconformidad o dudas antes de una pregunta puede aclararse antes de contestarla.

Transcripción 1

[2021/11/12 13:40] Arietu Kiyori: ¿Quién eres y cómo te defines?

[2021/11/12 13:42] ℛєquiєᗰ ᵴ͜Aᗰєтhyst (zecthiaze): Soy Requiem, una jugadora de Second Life, me defino como una persona que se dedica al lado creativo de Second Life, la cual usa el blog en sl como hobbie

[2021/11/12 13:43] ℛєquiєᗰ ᵴ͜Aᗰєтhyst (zecthiaze): y a disfruto de lo vasto que es la creatividad aqui es una gran herramienta

[2021/11/12 13:44] Arietu Kiyori: Excelente, prosigo a la siguiente pregunta.

[2021/11/12 13:44] ℛєquiєM ֆAMєтhyst (zecthiaze): Si

[2021/11/12 13:44] Arietu Kiyori: ¿Con que género y orientación sexual te identificas?

[2021/11/12 13:44] Arietu Kiyori: Si hay alguna duda con esta pregunta, puedes apoyarte en las imagenes del pizarrón.

[2021/11/12 13:45] ℛєquiєM ֆAMєтhyst (zecthiaze): Soy mujer :) heterosexual

[2021/11/12 13:46] Arietu Kiyori: ¿Te sientes inclinado o identificado con algún estilo y/o forma en particular? Ej. Gótico, Punk, Cyber, Fantasía - Anime, Furry, Realista.

[2021/11/12 13:48] ℛєquiєM ֆAMєтhyst (zecthiaze): Pues en ese aspecto soy bastante variable, de manera base soy Gotica pero suelo jugar con muchos estilos como la fantasía, cyberpunk, post apocaliptico, steampunk etc... siempre a donde me lleve mi imaginación, en forma soy una elfa

[2021/11/12 13:50] Arietu Kiyori: ¿Cómo suele ser tu rutina cotidiana?

[2021/11/12 13:53] ℛєquiєM ֆAMєтhyst (zecthiaze): Usualmente entro a sl por las mañanas, armo mi outfit para el siguiente post, armo el escenario, me desconecto y mas tarde hago la captura y edición, despues salgo y el proceso de blog lo hago antes de dormir... antes de eso convivo un rato con mis allegados

[2021/11/12 13:53] ℛєquiєM ֆAMєтhyst (zecthiaze): asi que estoy por ratos en sl

[2021/11/12 13:54] ℛєquiєM ֆAMєтhyst (zecthiaze): y aveces soy host en un club osea animadora para ganar dinero

[2021/11/12 13:54] ℛєquiєM ֆAMєтhyst (zecthiaze): y comprarme algunas cosas en la s ofertas de fin de semana

[2021/11/12 13:55] Arietu Kiyori: Interesante. prosigo: ¿Cómo te relacionas socialmente con otros residentes?

[2021/11/12 13:58] ℛєquiєM ֆAMєтhyst (zecthiaze): Pues casi mis amigos y yo solemos convivir usualmente vamos a sandbox y jugamos con gestures y bailamos, o vamos a explorar a veces nos tomamos fotos, hacemos fiestas improvisadas, usamos cualquier cosa para divertirnos, lo importante es pasarla bien o bien vamos a sitios de convivencia latina para platicar un poco de todo

[2021/11/12 13:58] ℛєquiєM ֆAMєтhyst (zecthiaze): casi siempre*

[2021/11/12 14:00] Arietu Kiyori: ¿Cuáles son los grupos sociales a los que perteneces y por qué?

[2021/11/12 14:01] ℛєquiєM ℌAMєтhyst (zecthiaze): Pues por ejemplo soy parte de uno de los muchos juegos que hay en Second life que es progeny el cual se basa en vampiro la mascarada

[2021/11/12 14:01] ℛєquiєM ℌAMєтhyst (zecthiaze): es un plus para divertirme

[2021/11/12 14:02] ℛєquiєM ℌAMєтhyst (zecthiaze): me defino como vampira tambien

[2021/11/12 14:02] ℛєquiєM ℌAMєтhyst (zecthiaze): asi que seguimos diferentes juegos de rol play, eventos vampiricos como conversiones, tambien hay más cosas donde la gente se puede expresar como teatro, danza, canto

[2021/11/12 14:03] ℛєquiєM ℌAMєтhyst (zecthiaze): fotografia en sl y pintura, solemos hacer concursos de eso

[2021/11/12 14:03] ℛєquiєM ℌAMєтhyst (zecthiaze): y pues soy parte de un clan vampírico y de una casa

[2021/11/12 14:04] Arietu Kiyori: En el caso de los roles en los que participas, como lo has mencionado: Blogger, Host y vampira en progeny, ¿Cómo te volviste participe de algunos de estos y por qué?

[2021/11/12 14:06] ℛєquiєM ℌAMєтhyst (zecthiaze): Todos fueron por invitación, comencé a ser vampira casi al mes que inicie sl me invitaron, igual host y blogger. La gente te invita.

[2021/11/12 14:06] ℛєquiєM ℌAMєтhyst (zecthiaze): Aunque los últimos dos, fueron tiempo después

[2021/11/12 14:07] ℛєquiєM ℌAMєтhyst (zecthiaze): conforme al tiempo puedes unirte a diversas actividades

[2021/11/12 14:09] Arietu Kiyori: Además de convivir un rato con los amigos, participar en roles e ir de shopping ¿Cuentas con algunos otro pasatiempo favorito?

[2021/11/12 14:12] ℛєquiєM ℌAMєтhyst (zecthiaze): Me gusta mucho la decoración, tengo un terreno el cual pago y me gusta mucho decorarlo de mil formas, a veces mis amigos suelen pedirme que les ayude a decorar, me gusta hacerme avatares

de toda índole, pienso en un personaje y lo puedo crear, participar en concursos de fotografía, vestuarios etcétera, conocer nuevos lugares y explorar, conocer un poco de todas las culturas

[2021/11/12 14:13] Arietu Kiyori: Relacionado a los lugares, ¿Qué tipo de sitios sueles visitar y por qué?

[2021/11/12 14:17] ℛєquiєM ⚥AMєтhyst (zecthiaze): Me gustan muchos los sitios con la categoría "Seleccionados por el editor " porque son los mas hermosos, son los mas realistas al la vista, aunque también suelo visitar de categorías diferentes como la fantasy o creados por artistas como arte interactivo, tambien los museos , me gustan los lugares con muchos bosques, con muchas vegetación o los lugares donde sientas que estás dentro de una pintura y tengas que interactuar con la misma es como meterese en un cuadro y poder tocar y vivir lo que hay en el lienzo.

[2021/11/12 14:18] Arietu Kiyori: Continuo con las ultimas preguntas.

[2021/11/12 14:19] Arietu Kiyori: ¿Cuáles han sido las mejores experiencias que has tenido en SL?

[2021/11/12 14:22] ℛєquiєM ⚥AMєтhyst (zecthiaze): Pues cuando he ganado los concursos en los que participo jeje, cuando la gente te reconoce por el trabajo que haces, conocer personas valiosas cual amistad ha durado por años, mi pareja actual también la conocí en sl creo que la manera como nos conocimos fue bella, mi boda en sl y mi proceso de embarazo fue una experiencia si bien ficticia es algo que fue representativo y me encantó, ser blogger también fue algo bonito y crecer poco a poco en ese aspecto.

[2021/11/12 14:23] Arietu Kiyori: Y ahora bien, ¿Cuáles han sido las peores experiencias que has tenido en SL?

[2021/11/12 14:27] ℛєquiєM ⚥AMєтhyst (zecthiaze): Pues que hay mucha gente con problemas mentales y lidiar con ellos ha sido complicado, hay gente que en verdad es bastante negativa o tiene problemas y quiere desquitarse sin ton ni son con los demás, como hay cosas lindas hay malas, creo que los problemas mayores los he tenido con personas, aqui no es como en la vida real y nunca imaginan el daño que le pueden llegar a hacer a alguien ni los limites, por eso me ando con cuidado, o prefieron mantener mi circulo de amigos pequeño y ser muy observadora pues de

las experiencias se aprende. También que he visitado sitios que no me han agradado solo debo comentar que sl aparte de lo bonito tambien tiene un iceberg es como la deep web, nosotros conocemos nuestros limites, hay que mantenernos a flote donde queramos estar.

[2021/11/12 14:28] Arietu Kiyori: Finalmente concluyo con la pregunta: ¿Qué es lo que te motiva y/o de qué manera te ha cambiado estar en SL?

[2021/11/12 14:31] ℛєquiєM ♆AMєтhyst (zecthiaze): Pues primero he aprendido a usar otros programas por ejemplo photoshop gracias a sl y me ha ayudado a ser buena en la fotografía, he afinado mas mi gusto por el arte y los conocimientos adquiridos, aprendizaje de otras culturas, tambien he mejorado mi inglés gracias a sl, asi como identificar personas positivas y negativas ser mas observadora, todo siempre sirve para aprendizaje hay que tomar lo mejor.

[2021/11/12 14:33] Arietu Kiyori: ¿Has adquirido algunas de estas habilidades mediante talleres?

[2021/11/12 14:34] ℛєquiєM ♆AMєтhyst (zecthiaze): Solo photoshop para entender mejor las herramientas base y algunos efectos especiales y mucha practica lo que sigue.

[2021/11/12 14:35] ℛєquiєM ♆AMєтhyst (zecthiaze): Se ha dado

[2021/11/12 14:35] ℛєquiєM ♆AMєтhyst (zecthiaze): por la practica

[2021/11/12 14:35] ℛєquiєM ♆AMєтhyst (zecthiaze): y la perseverancia o el simple hecho de

[2021/11/12 14:35] ℛєquiєM ♆AMєтhyst (zecthiaze): convivir con otras personas y ellas comparten sus conocimientos.

[2021/11/12 14:36] Arietu Kiyori: Excelente.

[2021/11/12 14:38] Arietu Kiyori: Estas serían todas las preguntas de la entrevista, si hay algo más que deseas agregar puedes hacerlo. De antemano te doy las gracias por haber participado, ser perseverante y sincero :).

Transcripción 2

2021/11/19 12:58] Arietu Kiyori: ¿Quién eres y cómo te defines?

[2021/11/19 13:00] Xenif YoSoyBetho Model: bueno, me llamo Robertho,me defino como una persona tranquila que le gusta auxiliar a las personas cuando le es posible
[2021/11/19 13:00] Arietu Kiyori: Bien, continuo, ¿Con que género y orientación sexual te identificas?
[2021/11/19 13:02] Xenif YoSoyBetho Model: genero masculino, mmm pues con la orientacion digamos que pansexual , lo digo porque nunca e tenido problema con relacionarme con cualquier genero
[2021/11/19 13:02] Xenif YoSoyBetho Model: no me gustan las etiquetas pero me han dicho que cuadro con el perfil
[2021/11/19 13:03] Arietu Kiyori: muy bien, la siguiente preguta: ¿Te sientes inclinado o identificado con algún estilo y/o forma en particular? Ej. Gótico, Punk, Cyber, Fantasía - Anime, Furry, Realista.
[2021/11/19 13:05] Xenif YoSoyBetho Model: en sin un poco punk pero mas alternativo aun que aveces algo mas neutro refiriendome a short largoy playera
[2021/11/19 13:06] Arietu Kiyori: ¿Cómo suele ser tu rutina cotidiana?
[2021/11/19 13:08] Xenif YoSoyBetho Model: a pues hoy en dia creo avatares por asidecirlo y los muestro en mi canal de youtube, al entrar a sl pongo el o la avatar y voy anadiendo la ropa o piel, cabello que hagan juego que le den digamos una personalidad
[2021/11/19 13:08] Xenif YoSoyBetho Model: me apoyo
[2021/11/19 13:08] Xenif YoSoyBetho Model: de imagenes
[2021/11/19 13:09] Xenif YoSoyBetho Model: o recomendaciones identifico que eslo que les gusta
[2021/11/19 13:09] Xenif YoSoyBetho Model: a la gent
[2021/11/19 13:10] Arietu Kiyori: Muy bien, sigo con la sig pregunta: ¿Cómo te relacionas socialmente con otros residentes?
[2021/11/19 13:12] Xenif YoSoyBetho Model: un poco directo jajaj, saco tema usandoel entorno o su msmo avatar no se ejemplo... ooo estan geniales los ojos que usas que marca son ...si si continua la platica ya me adentro mas a de donde son y preguntas más de sus gustos y que hacen en sl

[2021/11/19 13:13] Arietu Kiyori: Convsersando un poco más de nuevo hacer de los residentes, ¿Cuáles son los grupos sociales a los que perteneces y por qué?
[2021/11/19 13:14] Arietu Kiyori: *acerca
[2021/11/19 13:15] Xenif YoSoyBetho Model: perdon no comprendi bien
[2021/11/19 13:16] Arietu Kiyori: Con grupos sociales me refiero un poco a los grupos de amigos o bien, pertenecer a un grupo de trabajo, rol, etc.
[2021/11/19 13:18] Xenif YoSoyBetho Model: pues antes solo halaba con mucha gente random no formaba tanto un vinculo como tal, solo saludos y una ligera platica si seguiamos en contacto, hoy en dia no tengo mucho tiempo ya, mas que para hacer los avatares
[2021/11/19 13:20] Arietu Kiyori: Entendible, en la actualidad o anteriormente cuando comenzabas SL ¿Ejerces o ejercias algún rol en comunidad o laboral? En caso de sí ¿Cómo te volviste participe y por qué?
[2021/11/19 13:23] Xenif YoSoyBetho Model: si, por lindens, queria un avaatar mesh en esos tiempos asi que busque trabajos para hombres pues no vi mucho aunque para mujeres habia un sin fin entonces decidi adquirir un avatar mujer y me meti de bailarin exotico jajaja y fue divertido tambien lo intente con avi hombre pero llegaban mejores propinas como mujer
[2021/11/19 13:24] Arietu Kiyori: Regresando nuevamete a la actualidad o ateriormete ¿Cuáles son tus pasatiempos favoritos?
[2021/11/19 13:26] Xenif YoSoyBetho Model: recorro lands de terror me gustan mucho y hacer fotografias desde que aprendi a usar con los grafico
[2021/11/19 13:26] Xenif YoSoyBetho Model: graficos
[2021/11/19 13:26] Arietu Kiyori: Hablando justamente sobre lugares y exploracion, ¿Qué tipo de sitios sueles visitar y por qué?
[2021/11/19 13:29] Xenif YoSoyBetho Model: de terror aveces hay minijuegos de cacerias de zombies o miro muy atento los disenos las texturas cuando hay casa abandonada la recorro toda aveces esconde cosas para asustarte con la camara
[2021/11/19 13:30] Arietu Kiyori: Me parece que son sitios muy interactivos y entretenidos! Muy bien, a continuacion siguen las 3 preguntas finales:

[2021/11/19 13:30] Arietu Kiyori: ¿Cuáles han sido las mejores experiencias que has tenido en SL?
[2021/11/19 13:33] Xenif YoSoyBetho Model: en el ultimo aniversario una chica que ya considero amiga me ayudo a entrar al evento antes deque lo abrieran y me senti muy importante jejej porque pude recorrer todo y grabar sin lag
[2021/11/19 13:33] Xenif YoSoyBetho Model: en otra
[2021/11/19 13:34] Xenif YoSoyBetho Model: ocasion una persona estba molestando con su hud de magia entopnces ssaque elmio y lo encerre y hasta queno pidio perdon lo solte jaja bueno esa fue mas maldad
[2021/11/19 13:35] Arietu Kiyori: Continuo: ¿Cuáles han sido las peores experiencias que has tenido en SL?
[2021/11/19 13:37] Xenif YoSoyBetho Model: solo una, como te comente hice lo de bailar en poledance y lo deje practicamente porque tanto hombres como mujeres bailarines eran muy estresantes y groseros por todo querian pelear
[2021/11/19 13:37] Xenif YoSoyBetho Model: o si te acercaas a su lugar te corrian
[2021/11/19 13:38] Arietu Kiyori: Entiendo, muy bien sigo con la pregunta final: ¿Qué es lo que te motiva y/o de qué manera te ha cambiado estar en SL?
[2021/11/19 13:44] Xenif YoSoyBetho Model: cambio en que me dio un poco de seguridad y me saco de una fuerte depresion, murio mi abueloa finales del 2019 y no veia motivo de seguir y de repente se me metio la idea de hacer un video y eso me empeso a sacar y sacar porque em entretenia mas con los avatares hasta que ya nisiquiera se me escucha la voz triste y bueno hoy en dia mi hijo le encanta ver las minipeliculas que hago
[2021/11/19 13:45] Arietu Kiyori: Estas serían todas las preguntas de la entrevista, si hay algo más que deseas agregar puedes hacerlo. De antemano te doy las gracias por haber participado, ser perseverante y sincero :).

Transcripción 3

[13:02] Arietu Kiyori: ¿Quién eres y cómo te defines?
[13:04] ღVałkyღ (valkrein): pues soy una mujer y me defino como mujer aunque en second life te puedes definir como tu quieras y eso no deberia influenciar en la manera como te ven las personas de hecho no me molesta si en second life las

personas piensen o me identifiquen como hombre y lo que piensen los demas no influye en los gustos que tengo.

[13:06] ღValkyღ (valkrein): por ejemplo podria perfectamente decir que soy hombre en rl pero si en sl quiero identificarme como mujer no creo que eso deba influir en las relaciones interpersonales con otras personas

[13:07] ღValkyღ (valkrein): eso aplica tambien con los furries y otras "especies' dentro del metaverso

[13:07] ღValkyღ (valkrein): o que diga plataforma virtual xD

[13:07] Arietu Kiyori: Bien, puede que esta pregunta se repita a la respuesta dada, ¿Con que género y orientación sexual te identificas?

[13:09] ღValkyღ (valkrein): como mujer y soy podria decir bisexual pero tengo una inclinacion por hombres

[13:09] ღValkyღ (valkrein): es que si me gustan mas los hombres pero a veces hay mujeres que son tan especiales que te llegan a tocar

[13:10] Arietu Kiyori: Bien continuo: ¿Te sientes inclinado o identificado con algún estilo y/o forma en particular? Ej. Gótico, Punk, Cyber, Fantasía - Anime, Furry, Realista.

[13:12] ღValkyღ (valkrein): anime mi avatar a principio fue furry debido a la comunidad pero al final me gusta mas el tener un cuerpo humano y la belleza de una rostro animado siento que se ven mas tiernos los avatares con un rostro anime que uno humano debido a la calidad grafica si fuera una plataforma con unas mejores facciones faciales quiza si me gustaria utilizar un avatar humano completo

[13:13] Arietu Kiyori: Continuo: ¿Cómo suele ser tu rutina cotidiana?

[13:16] ღValkyღ (valkrein): debido a que al graduarme de la universidad me vi envuelta en la situacion de la pandemia no he logrado encontrar un trabajo como educadora en los ultimos 2 años realizo trabajos en el hogar y doy algunas clases cerca de mi comunidad pero mayormente suelo estar en second life debido a la variedad de cosas que se pueden hacer y a los amigos que tengo en esta plataforma

[13:17] Arietu Kiyori: Adentradonos a la comunidad en sl, relaciones y sitios: ¿Cómo te relacionas socialmente con otros residentes?

[13:19] ღValkyღ (valkrein): generalmente bien, a pesar de que algunas personas tienden a ser dramaticas en second life nunca o casi nunca he tenido problemas con nadie, de hecho las unicas situaciones en las que las personas se molestaron conmigo fue por haberlas eliminado en mi lista de amigos pero lo hice debido a intentar dejar la plataforma de hecho una vez intente borrar mi cuenta pero regresaba

[13:20] ღValkyღ (valkrein): siento que la relaciones entre personas tienden a ser dificiles cuando hay choques de personalidades y formas de pensar pero yo al menos todo me lo tomo a broma y nunca de manera personal

[13:21] Arietu Kiyori: En esta cuestion de relaciones sociales, ¿Cuáles son los grupos sociales a los que perteneces y por qué?

[13:23] ღValkyღ (valkrein): actualmente pertenesco a 4 grupos sociales: el primero es en un lugar de competencias de carreras de Formula 1 porque me encantan los carros y conducir, el segundo es un grupo de amigos que comparten conmigo un lugar de tematica japonesa, el tercero es en un club de musica donde trabajo como bailarina y animadora con buenos djs donde se puede hablar y pasar un buen rato y el ultimo en un lugar de estilo japones en el cual tengo una tienda de avatares es un poco mas de negocios el ultimo grupo al que pertenesco

[13:25] Arietu Kiyori: Relacionando un poco el sitio de carreras y el trabajo de bailarina, en si, roles en comunidad: ¿Cómo te volviste participe y por qué?

[13:28] ღValkyღ (valkrein): comenzemos por el de bailarinas xD el de bailarinas fue mas que todo por la necesidad de conseguir lindens para poder comprar articulos en la tienda que me gustaban, es un poco dificil gastar dinero real estos dias por lo cual es una buena idea conseguir el dinero virtualmente entonces busque un lugar de trabajo para poner ganar y consegui ese club y la verdad me encanto porque practico bastante ingles, la musica es bastante buena y conoci a muy buenas personas en ese lugar con las que me llevo muy bien de varias partes del mundo

[13:30] ღValkyღ (valkrein): el sim de carreras fue por un amigo que me mostro el lugar, uno de mis hobbies favoritos como gamer a sido el conducir y competir en juegos de carreras y la verdad en second life la conduccion es algo que se da muy bien si no hay lag y es bastante divertido me di a conocer en ese lugar y al final un

equipo me contrato parar ser corredora hace 1 hora tuve una carrera y me diverti en grande

[13:31] Arietu Kiyori: Ademas de conducir y trabajar en el club, ¿Cuáles son tus pasatiempos favoritos?

[13:33] ღValkyღ (valkrein): juegos de mesa he gastado mucho en juegos de mesa haha tambien una de las cosas que mejor se da aqui es la exploracion hay muchos sitios interezantes en second life y tambien tengo una vida sexual activa dentro de la plataforma

[13:34] ღValkyღ (valkrein): parece mentira, pero las personas que no conocen estas plataformas virtuales se sorprenderian al saber que se puede hacer todo lo que se puede hacer en vida real virtualmente

[13:35] Arietu Kiyori: Hablado un poco mas acerca de la exploración: ¿Qué tipo de sitios sueles visitar y por qué?

[13:37] ღValkyღ (valkrein): cualquier tipo de sitio por ejemplo en el buscador una vez puse astronomia debido a que me encanta la astronomia y todo lo que tenga que ver con el universo y seleccione varios sitios al azar y uno de ellos era como un observatorio que me encanto

[13:38] ღValkyღ (valkrein): por lo general exploro con palabras que se me vengan a la mente o por cosas que me gustan voy a esos lugares y miro como son y que decoraciones tienen

[13:39] Arietu Kiyori: Muy bien, prosigo con las tres preguntas finales a cerca de la experiencia mixta, comienzo con la primera: ¿Cuáles han sido las mejores experiencias que has tenido en SL?

[13:42] ღValkyღ (valkrein): soy un poco alocada por eso las mejores experiencias que he tenido en sl son cuando juego en sandbox con amigos colocando cualquier tipo de objeto en broma, memes o utilizando hud de combate y spameando gestures xD tambien la oportunidad de conocer amigos fuera de mi comunidad en rl las relaciones hoy en dia son muy distantes hoy podrias decir que tengo varios amigos en la clase donde estudias pero al graduarte no los vuelves a ver asi de fragiles son algunas relaciones que formas hoy en dia en vida real

[13:44] ღValkyღ (valkrein): la technologia nos a unido y a la vez separado es un poco dificil de explicar se haria una discusion por horas al hablar si las relaciones en sitios virtuales tienen menos el mismo o mas valor que las relaciones que formas en vida real

[13:45] ღValkyღ (valkrein): para mi tienen el mismo valor un amigo en second life puede llegar a ser incluso mas cercano que un amigo en vida real debido a que socialmente en vida real ocultas muchas cosas para no ser vista de una mala manera pero en second life puedes tener un poco mas de libertad al expresarte y darte conocer mejor

[13:46] Arietu Kiyori: Topando el otro lado de la moneda: ¿Cuáles han sido las peores experiencias que has tenido en SL?

[13:47] ღValkyღ (valkrein): algunas personas que intentar imponerte ideas que no compartes y que debido a eso te tratan de menospreciar me a pasado muy poco pero pasa

[13:48] ღValkyღ (valkrein): religion, gustos y otras cosas

[13:48] ღValkyღ (valkrein): pero bueno son cosas que pasan tambien en vida real por eso esto no es muy diferente

[13:49] Arietu Kiyori: Finalmente: ¿Qué es lo que te motiva y/o de qué manera te ha cambiado estar en SL?

[13:53] ღValkyღ (valkrein): que me motiva a seguir aqui.. el pasatiempo de poder compartir con otras personas y el poder conocer a mas gente es una red social pero con mas interaccion y socialmente me a ayudado bastante second life hoy en dia puedo entablar una conversacion por horas y no aburrirme o sentir pena al inciar una conversacion, por ejemplo una yo del pasado se hubiera negado a contestar estas preguntas pero la yo de ahora lo hace con mucho gusto y sinceridad creo que tambien me a ayudado a madurar como ser humano

[13:54] Arietu Kiyori: Excelente!, estas serían todas las preguntas de la entrevista, si hay algo más que deseas agregar puedes hacerlo. De antemano te doy las gracias por haber participado, ser perseverante y sincera :).

Transcripción 4

[12:29] Arietu Kiyori: ¿Quién eres y cómo te defines?
[12:32] LOBO: En mi caso yo me definiria como alguien curioso y un tanto creativo por eso trato de imprimir esas cualidades en todo lo que hago dentro de sl
[12:32] Arietu Kiyori: ¿Con que género y orientación sexual te identificas?
[12:33] LOBO: Hombre heterosexual
[12:34] Arietu Kiyori: ¿Te sientes inclinado o identificado con algún estilo y/o forma en particular? Ej. Gótico, Punk, Cyber, Fantasía - Anime, Furry, Realista.
[12:34] LOBO: steampunk y fantasia
[12:35] LOBO: pues nunca pense en ello pero dada mis caracteristicas fisicas diria que soy gigante
[12:35] Arietu Kiyori: ¿Cómo suele ser tu rutina cotidiana?
[12:35] LOBO: entro después de mis labores
[12:36] LOBO: exploro cualquier sim nuevo que haya tomo algunas fotos y aveces suelo grabar videos para mi pagina de facebook
[12:36] LOBO: luego paso a reunirme con otros usuarios para conversar
[12:37] Arietu Kiyori: ¿Cómo te relacionas socialmente con otros residentes?
[12:38] LOBO: bueno en realidad lo que hago es que involucro a otros en la conversacion ya que muchos suelen tener el animo de hablar pero no se atreven y pues trato de que asi como yo puedan compartir y se animen a platicar ya que no hay nada de malo en dar su opinión o decir lo que piensan
[12:38] Arietu Kiyori: ¿Cuáles son los grupos sociales a los que perteneces y por qué?
[12:39] LOBO: tengo algunos muy buenos amigos con los que suelo juntarme pero también me gusta muchos conocer gente nueva ya que siempre se encuentra a diferentes tipos de personas dentro de sl y lo hace iteresante
[12:39] Arietu Kiyori: Actualmente o con anterioridad ¿Ejerces algún rol en comunidad o laboral? En caso de sí ¿Cómo te volviste participe y por qué?
[12:40] LOBO: pues actualmente cumplo el rol de dj dentro de sl
[12:40] LOBO: ya que siempre me gusto lo relacionado con la musica y todo eso
[12:40] LOBO: ademas de que al principio solia frecuentar fiestas de amigos

[12:40] LOBO (jr14122): y ellos viendo como era me preguntaron si queria subir y el resto es historia
[12:41] Arietu Kiyori: ¿Cuáles son tus pasatiempos favoritos?
[12:41] LOBO (jr14122): explorar
[12:41] LOBO (jr14122): pasar el tiempo con otras personas
[12:41] LOBO (jr14122): tomar fotografias
[12:42] LOBO (jr14122): crear avatares que son muy diversos entre si
[12:42] LOBO (jr14122): y claro participar como dj
[12:42] LOBO (jr14122): cada ves que pueda
[12:42] Arietu Kiyori: ¿Qué tipo de sitios sueles visitar y por qué?
[12:42] LOBO (jr14122): de fantasía
[12:42] LOBO (jr14122): terror, steampunk
[12:43] LOBO (jr14122): todo lo que este relacionado a la fantasia y creatividad en general por que es como puedo sentir mucha inspiracion para todo lo que realizo en sl
[12:43] Arietu Kiyori: ¿Cuáles han sido las mejores experiencias que has tenido en SL?
[12:43] LOBO (jr14122): pues poder encontrar y involucrarme con todo tipo de personas
[12:43] LOBO (jr14122): muchas de las cuales se han vuelto parte de mi circulo de amistades
[12:44] LOBO (jr14122): y con las que pues e compartido todo tipo de momentos y situaciones tanto buenas como malas
[12:44] LOBO (jr14122): me han ayudado a forjar la confianza en mi, cosa que necesitaba ahora en rl y me hace pensar mejor las cosas
[12:45] Arietu Kiyori: Hablando ahora del otro lado ¿Cuáles han sido las peores experiencias que has tenido en SL?
[12:45] LOBO (jr14122): las rupturas amorosas
[12:45] LOBO (jr14122): se que es ridiculo
[12:46] LOBO (jr14122): tomando en cuenta nuestra situacion al estar aki

[12:46] LOBO (jr14122): pero se pueden forjar vinculos muy fuertes dada a todas las oportunidades que puedes tener dentro del simulador
[12:46] Arietu Kiyori: Finalmente, me gustaria conocer ¿Qué es lo que te motiva y/o de qué manera te ha cambiado estar en SL?
[12:46] LOBO (jr14122): crear cosas como avatares ya que posiblemente muchos de los avatares que tenemos ya los teniamos con una imagen residual en nuestra cabeza
[12:46] LOBO (jr14122): aqui tenemos la oportunidad de sakar todo eso que tenemos dentro y expresarnos de un modo visual
[12:47] LOBO (jr14122): esa es una de mis motivaciones actuales y mas alla de eso la oportunidad de explorar y perderme en esos mundos tan cheveres
[12:48] LOBO (jr14122): tambien ahora me e vuelto muy tolerante por muchas cosas que e tenido que psar aqui tratando de ser mas paciente y si me ha cambiado en ese aspecto en mi rl porque antes era muy impulsivo y ahora soy un poco mas inteligente a la hora de aser las cosas
[12:49] Arietu Kiyori: Estas serían todas las preguntas de la entrevista, si hay algo más que deseas agregar puedes hacerlo. De antemano te doy las gracias por haber participado, ser perseverante y sincero.

Transcripción 5 (formato original de audio, transcrito a texto)

¿Quién eres y cómo te defines?

Como que me clasifico como una especie de…, no furry exactamente, sino una raza mixta. Soy muy, me gusta ser antropomórfico, pero yo en todo caso, y también a veces me gusta cambiar y ser demonio, etc. Me clasifico más como un ser, un personaje, un personaje de una historia, por así decirlo, así más o menos me defino yo, siempre me creo un personaje de una historia y por lo menos intento sacar un poco más de mí, de mi persona, de RL e intento juntarlo con tal como mi personaje de mi historia como tal.

¿Con que género y orientación sexual te identificas?

Yo soy un tabú de los furries, básicamente porque cuando estoy con furros obviamente, porque soy básicamente un furro hetero, entonces me defino más bien

como una orientación sexual masculina, pero a veces puedo rotará ser femenina, pero en todo caso siempre tengo una orientación sexual más heterosexual.

¿Te sientes inclinado o identificado con algún estilo y/o forma en particular?

Sobre todo, en todo caso, entre gótico, ciber, fantasía, animé en el pasado, pero ya no tanto, quizás es por la evolución de, como tal del tiempo, como furry podría decirse, si y no, porque no soy tan transcendente al furry como tal, soy más tirando a como se llama, más como a un... algo mixto, por así decirlo. El realismo no es algo que me guste tanto, no me siento tan atraído tanto con el realismo, porque es tirando, en mi caso lo que yo pienso, tiras más para normie, pero en todo caso fantasioso, ciber, punk, animé también, sí, gótico, me tiro más para ese tipo de cosas, tengo mucho ese complemento clavado en la cabeza, digámoslo así.

¿Cómo suele ser tu rutina cotidiana?

Pues mi rutina cotidiana básicamente es, en todo caso es, estar, digamos, en ciertos sims, por ejemplo, ahora hay un sim que se llama Tierra nuestra, me la paso allí hablando con gente, de vez en cuando salgo a jugar con ellos otras cosas, pero también mayormente hablar, crear avatares, pasarla con mi familia de aquí de SL, no lo sé. Para mí como tal, vida amorosa no tengo, así que no podemos entrar mucho en eso, y sexual no tanto tampoco, así que digamos que como tal, esa es mi rutina. Es más amigos pasar el rato, divertirme, crear avatares, etcétera.

¿Cómo te relacionas socialmente con otros residentes?

Depende, depende de qué mentalidad tenga, depende de que..., de como sea, depende de cómo sea su..., más que nada su criterio. Yo puedo hablar con cualquier persona, tratarla bien y ser una persona normal, tampoco es que sea una persona que es que le gusten los dramas, me metí en dramas, pero eso en un pasado. No me causa gracia, digamos que mi relación como tal con las personas es buena, digámoslo así, mucha gente me recuerda con buen corazón, etcétera.

Digamos que me la paso…, digamos es una cosa normal, digamos, suelo caerle bien a la mayoría de personas, pero tampoco soy monedita de oro para caerle bien a todo el mundo. Así que digamos que en general, con gente nueva, casi siempre la relación es buena, por así decirlo.

Nunca, nunca he llegado a extremos, no he llegado a extremos ni nada como para decirte que no, no hay una relación mala, digamos que bien, bien no es algo que me preocupe. Alguna persona que intenta fastidiar la experiencia, pero eso es algo normal aquí, que a veces sale uno que otro bobo, igual que bueno, en la vida real, siempre hay idiotas.

¿Cuáles son los grupos sociales a los que perteneces y por qué?

A ver, mayormente si me la paso con amigos furries, si estoy con amigos furries, simplemente por el hecho de que me parece interesante el tema del furry como tal en la parte…, sexosa no, pero sí ya más allá de lo antropomórfico, de lo fantasioso, digamos que, es que, yo a partir de aquí yo he notado mucho que solamente cambian los gustos en esos casos siguen siendo personas como cualquier otra y siguen teniendo sus gustos y sus disgustos y siguen teniendo personas de todo tipo, orientación sexual, así que digamos, siempre y cuando tengan un poquito de cabeza, creo que me puedo llevar con esas personas. También me la paso con grupos de humanos, digamos humanos normales, pero normies o de pronto albinos o digamos ciberpunk, que es que serían todos en el mismo grupo, ya que son humanos, pero usualmente ya no es tanto pertenecer a un propio grupo.

Para mí no es pertenecer a un propio grupo social, sino simplemente es encajar, llegar y hablar con la gente e ir conociendo a la gente como tal. Ya no es como tal, para mí ya no es como tal, grupos, obviamente que sí pueden tener sus gustos y todo lo que tú quieras, pero como vuelvo digo, si las personas son, digamos que no son malas personas, para mi está bien. No, no, creo que no creo que haya un grupo como tal, simplemente hay grupos de personas que tienen más como se llama, que tienen más amistad o menos amistad, o que se están empezando a conocer ¿o no? Entonces, más o menos por ahí va el asunto.

¿Ejerces algún rol en comunidad o laboral?

Bueno, por ejemplo, progeny, desde ese punto fuerte, pero…, está bien, para comenzar por progeny, voy a comenzar con un punto base, que básicamente es un rol de juego de vampiros. Digamos que yo entre más que nada por pertenecer a algún lugar, porque cuando yo comencé Second Life comencé, me reclutaron por querer ser vampiro todo el cuento, tuve mi primer padre aquí en Second Life, que

me ayudó, etc. Y realmente era más que nada, más que una comunidad de rol, porque más adelante si se convirtió en una fuerza más…, la fuerza del rol se convirtió en algo más, digamos, más importante para mí, después de que paso el tiempo. Pero de principios, no me…, realmente es que no me es que me interesara mucho el tema de vampiro por que fuera eso, ¿sabes?, fuera un rol de vampiro, me interesaba porque había gente, podía tener una familia. Y después, cuando ya comencé a estar cerca de una persona importante dentro del sistema, es ahí donde comencé a estar más activo, digamos que comencé a colaborar, me puse a estudiar un poco más del tema como tal, en ese juego de rol de mascarada, que teóricamente es. Digamos que básicamente se basa en atacar con un HUD y bueno, terrestre pura mascarada, rol, tienes que confabular con otros vampiros, tienes que estar con otros vampiros, tienes que asistir a reuniones.

Entonces yo, por ejemplo, soy líder de una casa de vampiros. Entonces, que pues, estamos muertos, pero momentáneamente esta, yo estoy vivo dentro de la casa y tengo mi casa, pero no está muy activa, entonces digamos que durante el tiempo sí se fue degradando un poco lo que tiene que ver con algún tipo de rol. Y del resto otros roles familiares que son solamente, exactamente, solamente son familiares, ósea, de llegar “Hola ma”, “Hola pa”, “Hola” que no sé qué, “Hola”, no sé cuánto, “Hola bro”, ese tipo de cosas, “Hola sister”, ¿entiendes? Entonces básicamente en parte, yo también, si tengo mi grupito de familia, que es familia que yo considero amigos, familia de hace años que sería un grupo de albinos que serían los *Tsukishiro,* por eso tengo el apellido arriba. Ya, eso es lo que más o menos, siendo más o menos el tema en rol para mí, de resto otros juegos no los he llevado mucho tiempo, así que no te sabría decir cómo sería el rol en otros juegos aparte de progeny y bloodlines.

¿Cuáles son tus pasatiempos favoritos?

Pues salir a explorar otros sims, digamos que de vez en cuando hacer locuras por ahí, ponerme algún avi con algunos amigos y aunque entra en lo mismo de amigos, ¿sabes? También ir un poco de shopping, comprar algo de ropa cuando uno tiene algo de dinerito, me compro algunas cosas, me armo mi avatar, que también es otro buen pasatiempo. Antiguamente era crear cosas, a mí me gustaba crear texturas,

cosas mesh, 3D, etc., era bastante entretenido, era más o menos un estudio personal y en general, aquí en SL también construyo, suelo construir cosas, me gusta mucho, digámoslo así, crear partes de sims. Fui incluso…, hace un tiempo fui administrador de un sim bastante conocido aquí y construía, realmente mi pasatiempo era construir cosas cuando estaba allá, era más que nada, más que administrador, era constructor, así que era bastante interesante, como quien dice. Creo que esa podría ser, decir que es mi pasatiempo más fuerte aquí en SL, crear cosas, crear lugares, crear cosas cuando tengo el tiempo y el espacio, obviamente porque no hay muchos sims que tengan el espacio para poder crear cosas, digamos ciudades, cosas, puertos, así como estilo pirata, digamos, cosas estilo, últimamente eh estado creando un proyecto, bastante bueno, que estilo Arcane, entonces, estoy comprando cositas, reuniendo dinero para ir comprando eso y sacaron ese proyecto de ciudad a flote.

¿Qué tipo de sitios sueles visitar y por qué?

Pues, más que nada, donde haya gente, donde suele haber gente donde pueda hablar con esas personas, hacerme amistades, más que nada de eso, pero si es de gustos, me iría a un lugar donde haya estilo medieval, estilo castillos, o sea, así te lo explicaría castillo o también ciberpunk. De pronto lugares ciberpunk que me vuelven loco, me rompe la cabeza completamente. Podría seguir estilos históricos, dependiendo del estilo histórico me puede gustar el sitio muchísimo.

Sinceramente, hay lugares que me disgustan, pues digamos que los lugares de hentai no me no me disgustan, pero sí son algo pesados, ósea, se hacen algo pesados, que siempre sea lo mismo y no haya nada más interesante que eso. También me gusta mucho el tema de cómo…, de que sea un lugar solamente sociable, hay ciertos lugares que yo he visto aquí, por ejemplo, que son sociales, pero super normies, ¿a qué me refiero? A que me refiero con súper normies, que son más tirando para gente más normal, o sea, que no haya espacio ni para gente que, que hay algunos cuantos aquí que ya he visitado, no hay espacio para gente que se ha estilo demonio, que sea furry, que sean animé, porque muchas veces…, que la gente más o menos cree que eso avis se dedican solamente para niños o al menos para gente malada de la cabeza ¿entiendes? Entonces, hay todo tipo de

gente en Second Life y se sobreentiende, pero tampoco es mucho, sabes, a veces hay gente que exagera demasiado, pero bueno.

¿Cuáles han sido las mejores experiencias que has tenido en SL?

La mejor experiencia que he tenido en Second Life, pues es que es difícil, porque, a ver, he tenido muchas experiencias buenas y he tenido muchas experiencias malas, así que las mejores experiencias me imagino, bueno, las que yo creo que son las mejores experiencias para mí son haber conocido a ciertas personas que me cambiaron mi forma de pensar, mi forma de sentir las cosas, me hicieron, en parte, madurar en cierto punto, no a fuera sino aquí adentro en Second Life, digamos que…, más que nada, digamos que son las personas, ¿entiendes? Las personas lo que mueven Second Life, entonces no hay una, no hay una guía como en un juego, la cual tú puedas seguir para tener una experiencia buena de ella, te vas a cruzar siempre con experiencias buenas o experiencias malas, vas a tener deslices, vas a tener roces, vas a tener experiencias súper divertidas y yo creo que no son tanto las mejores experiencias, sino la experiencia que vayas consiguiendo. Es la que te va a dar más conocimiento para tener mejores experiencias dentro del juego, ya que como tú formas tu propio juego aquí, o sea, tu propia historia, tu sí quieres puedes llegar a un sim y hacer lo que tú quieras, pero allá tú, como vayan a reaccionar las personas que están en ese sim. Entonces, yo considero que las mejores experiencias que yo he tenido han sido con ciertas personas que me han generado felicidad, me han generado ya sea un ejemplo como mi madre Yue, por ejemplo, que me han ayudado muchísimo a lo largo de mi SL, que siempre me han estado ahí para apoyarme, entonces, digamos que esa es una de las mejores experiencias que he tenido. Y así, paso más o menos, las personas, son las personas realmente las mejores experiencias, porque realmente no hay, no hay mucho así que contar de SL, porque SL como tal tú te puedes crear tu propio avi, tú te creas tu propia vida y etc. Pero créeme, sin las personas, no puedes, sin otras personas. Tú puedes hacer cosas, sí, pero no tendrías la capacidad de tener otras buenas experiencias, de saber cómo tal es la vida de una manera más simplificada, o sea, más simple, digámoslo así, porque en el RL tu compartes de tú a tú, de cara a tú, en vez tú estás aquí como un personaje y eso es lo que va a recaer tu verdadero yo, porque tú vas

a querer ser alguien, el cual no puedes ser, entonces realmente, tu verdadero yo, el que está fuera, o tu verdadero yo el que está dentro, bueno, depende de la persona realmente, pero en la mayoría de los casos es así y con muchas personas que he conocido aquí en SL es así.

¿Cuáles han sido las peores experiencias que has tenido en SL?
Es que es curioso, porque uno se recuerda más las experiencias malas que las buenas. Y como siempre, volvemos a las personas, digamos que experiencias malas. Cosas que estuve en el sim ese, bueno cuando me salí perdí a uno de mis mejores amigos, esa creo que fue la peor experiencia, no lo perdí, ahorita le estoy intentando recobrar mi amistad, pero no es lo mismo, porque ya una vez que te apuñalan ya te das cuenta de cómo es la persona realmente, y aunque tu intenta cambiar, siempre vas a tener una visión, digamos, hacia esa persona que no quieres, que crees que te va a volver a hacer lo mismo, aunque sea sí, aunque sea no.
Experiencias malas, mis exparejas aquí, que básicamente eran la mayoría, yo también pude haberla cagado muchas veces, digámoslo así, pero sea con cosas que uno dice, con que una, con que uno como tal pueda llegar a decir, pero la mayoría realmente eran tóxicas, etcétera. Y eso era fuerte, se convertía incluso, no solamente tóxica, sino que la relación se tornaba tóxica. Y eso es uno de los problemas de Second Life, también que las parejas aquí en Second Life son complicadas, hay parejas que se conocen en RL que van bien durante años, pero ya después se conocen, etc. Y bueno, pero en la mayoría de los casos sucede que aquí, aquí mayormente se agarran decepciones muy grandes, ya sea porque, este me fue infiel, o aquel fue infiel, o aquel hizo algo que no me gustó, o los gustos, o ciertas cosas.
Cada cosa de la mente de la persona, ¿entiendes? O con quién estás. Entonces eso derriba mucho, tanto como incluso a veces pienso que un poco más fuerte que RL, porque aquí, aunque parecerá mentira, uno siente los sentimientos igual porque pasó tiempo con esa persona, ya sea relación, de tema de pareja o en tema de amistad, tu estas dándole un tiempo de tu vida a esa persona, tú le estás dando

básicamente horas de tu vida en los cuales tú puedes hacer otra cosa más productiva, o podes estar con otras personas, pero tú elijas perfectamente darle el tiempo a esa persona.

Entonces, como quien dice, las experiencias aquí en Second Life son la base de cada persona, con quién te confabules, es jodido, es muy jodido muchas veces, porque pueden, como ya mencioné a este compañero, este amigo mío, bueno es mi mejor amigo o amigo que intenta recobrar mi amistad, es lo mismo, igual, uno tiene malas experiencias, uno también, obviamente puede cagarla de manera brutal. Y otra experiencia mala que he tenido, justamente es recaer en la gente porque, hay veces que yo por ejemplo me desaparezco de Second Life, cuatro meses, cinco meses, y de pronto pasa el apocalipsis, “este se peleó con esta”, “aquel se peleo con este”, “mira que este ya no viene mas para acá porque ya no le gusta esto”. Como dije, uno recuerda mas las experiencias malas porque tienen un peso mas grande muchas veces en uno, pero las mejores experiencias con las personas que en verdad te quieren van a estar siempre, Second Life tiene sus cosas buenas y malas, y ese es el punto de saber con quien tratas o con quien te juntas o que decir o qué no decir.

¿Qué es lo que te motiva y/o de qué manera te ha cambiado estar en SL?

Mira, me motiva la gente que esta aquí, como yo dije, el mundo de este mundo, lo único que me motiva entrar son las personas, a parte de crear tu propio avatar, etc., hacer cosas, formar tu propia aventura, son la gente, la gente que vas conociendo de poquito a poco porque, para mí, entrar a un lugar donde no te diviertes, no pasas bien tu tiempo, no tiene sentido, ósea no, donde no te diviertes o la pases mal, sino que le das un tiempo…, como perdida de tiempo ¿entiendes?, no es cien por ciento así, no le estas dando cien por ciento de las ganas a eso, como podrías hacerlo con otra cosa.

La motivación para mí de entrar a Second Life como yo digo es la gente, de volverme a encontrar con la gente que extraño, la gente que ha estado conmigo después de este transcurso de todos estos años, poco más, conocer a otras personas porque siempre uno, el humano como yo digo es un animal sociable, le gusta estar mucho con la gente, realmente, no tiene mucho que ver, como ejemplo, la cuestión de

Schopenhauer, la filosofía de Schopenhauer, que dice que: “el humano nació para sufrir”, básicamente sufre toda su vida, y siempre va a querer más, digámoslo así, siempre va a querer un punto de lograr algo, y luego de lograr eso va a querer más, siempre se va a poner nuevas metas, y por eso, el humano, va a seguir querer sufriendo a continuación del tiempo, de las cosas que haga, porque nosotros somos seres que no somos sociables, por mínima cuestión que tengamos siempre vamos a querer más, en mi caso, por ejemplo, mi motivación es así querer tener un grupo de personas, estar cerca de la gente, apoyarme en algo, porque digamos que en RL uno tiene sus anti bajas, no tiene tantas cosas como uno espera, o simplemente este mundo lo hace sentir mejor aún, quien sabe, dependiendo de lo que quiera hacer poque es lo mismo, tu quieres algo y vas a ir por eso, pero en el transcurso vas a seguir sufriendo, o vas a ir aprendiendo de lo que quieres o cambiar la idea de lo que quieres, básicamente es eso, la gente, la gente que esta en Second Life, la que me sigue es la que me sigue haciendo entrar, poque sino, bueno, podría estar haciendo otras cosas básicamente.