

# La simulación de la cultura a través de los mundos virtuales. El caso de *Second Life*: un acercamiento al potencial representacional, narrativo y retórico en las nuevas culturas mediáticas

*Cultural simulation through virtual worlds. The case of Second Life: an approach to the representation, narrative and rhetorical potential in the new media cultures*

**Leonardo Moreno Toledano**

*Profesor investigador*

*(Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México)*

**Erika Rogel Villalba**

*Profesora Investigadora en el programa de Diseño gráfico*

*(Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México)*

**Fecha de recepción:** 28 de marzo de 2015

**Fecha de revisión:** 22 de septiembre de 2015

**Para citar este artículo:** Moreno Toledano, L. y Rogel Villalba, E. (2016): La simulación de la cultura a través de los mundos virtuales. El caso de *Second Life*: un acercamiento al potencial representacional, narrativo y retórico en las nuevas culturas mediáticas, *Icono 14*, volumen (14), pp. 1-25. doi: 10.7195/ri14.v14i1.830

## **Resumen**

*Las tecnologías digitales desarrolladas en la década pasada, han consentido el nacimiento de una cultura virtual, misma que ha transformado la manera en que nos comunicamos y percibimos el mundo real. Un ejemplo de ello son las redes sociales y los mundos virtuales, entre estos últimos destacó entre los años 2003 a 2007 una plataforma conocida como Second Life, que pretendía la creación de un mundo virtual en que se podía literalmente vivir otra vida. Sin embargo, esto no sucedió como sus creadores lo habían planeado, a partir del 2008 decayó y las críticas (y sus creadores) aludieron su caída a cuestiones puramente tecnológicas. El presente ensayo sugiere la probabilidad de que fuera la reproducción de las estructuras sociales en Second Life lo que influyó en buena parte en su decadencia, aún más incluso, que las cuestiones tecnológicas.*

### **Palabras clave**

*Redes sociales - Mundos virtuales - Second Life - Representación - Retórica*

## **Abstract**

*Digital technologies developed in the past decade, have consented the birth of a virtual culture, which has transformed the way we communicate and perceive our world. An example of this, are the social networks and the virtual worlds. Between those, in the years 2003-2007, we can mention a platform known as Second Life, intended to create a virtual place (metaverse) where you could literally live another life. However, this didn't happen as its creators had planned, from 2008 it waned, and the critics (as their creators) alluded its fall was purely related to technological issues. This essay suggests the probability that the reproduction of outside social structures in Second Life influenced in its fall, even more than technological issues.*

### **Key Words**

*Social networks - Virtual worlds - Second Life - Representation - Rethoric*

# 1. Introducción

El desarrollo de la humanidad puede ser observado a partir de múltiples perspectivas, fragmentos individuales y sociales representados en cuentos, mitos, leyendas y tradiciones. Éstos, junto a los conflictos, las tensiones sociales y los cambios en los modos de producción, construyen el mundo que habitamos actualmente.

Empero, aun con esta multiplicidad de historias es posible identificar momentos en los que la humanidad ha cambiado abruptamente. Sobre esto, Baigorri (2000) explica que es posible distinguir al menos tres grandes eras: una agrícola o tradicional, iniciada con la primera revolución tecnológica conocida, el Neolítico. Otra industrial o moderna, que tuvo lugar con la Revolución Comercial del siglo XV. Finalmente, una era informacional, también llamada postindustrial, que inicia con el desarrollo de las telecomunicaciones. Esta última es, sin duda, la era de la globalización que vivimos actualmente (p. 7) y se diferencia de las anteriores por la velocidad con la que se dan los cambios que afectan y modifican las maneras en que se desarrollan las relaciones entre individuos, industrias, instituciones y gobiernos.

Una de las tecnologías que especialmente ha contribuido a los cambios producidos en los últimos 30 años, es el Internet. Éste tuvo sus inicios a partir de la llamada Guerra Fría, confrontación que supuso una carrera para demostrar la superioridad tecnológica y militar entre el bloque socialista y Estados Unidos. Una consecuencia de ello fue la invención de la *world wide web* (1983) por el científico británico Tim Berners-Lee. Las primeras en beneficiarse con esta red de comunicación fueron las universidades, y ya para 1995 grandes cadenas comerciales, de prensa o de servicios, organizaciones religiosas, sociedades científicas, humanitarias y personas individuales, comenzaron a utilizarlo.

En 2003 apareció una plataforma que prometía revolucionar la manera de relacionarse en la web: *Second Life (SL)*. Planteaba la posibilidad de *vivir* en el mundo intangible de la red una vida *virtual* similar a la real. Sin embargo, varios años después de su aparición ésta no sólo no logró atraer a los usuarios, como otras plataformas lo hicieron, sino que ha quedado prácticamente desierta. ¿Qué es lo

que llevó a *Second Life (SL)* de ser una de las plataformas más prometedoras a comienzos del nuevo siglo a un lugar prácticamente olvidado? Algunos aluden su decadencia principalmente a razones técnicas, primordialmente a la velocidad de transmisión de datos. No obstante, en el presente trabajo pretendemos sostener que las razones técnicas sólo contribuyeron parcialmente a ello. Pensamos que un factor probablemente más importante es la manera en que *SL* reproduce la realidad y las estructuras socio-culturales de las sociedades modernas contemporáneas.

## 2. Metodología

Trataremos de explicar el modo en que se reproduce dicha realidad en los mundos virtuales, siguiendo una visión centrada en la retórica, la poética y la erótica desarrollada por Silverstone, la narrativa en la teoría de videojuegos de Poole y Majewski y la teoría de la representación de Hall, y las contrastaremos con la construcción del mundo en *SL* por sus usuarios. Además, para apoyar nuestra argumentación crearemos una cuenta en *SL* (Marndré) con el fin de interactuar en persona con el mundo virtual y observar personalmente cómo se experimenta éste, así como la participación en blogs orientados a la experiencia de los usuarios en este metaverso.

## 3. Desarrollo

### 3.1. De redes sociales a mundos virtuales

Aunque las sociedades siempre se han organizado en torno a redes para facilitar los procesos de producción, la socialización de las experiencias y del conocimiento, la creación y asociación de la cultura y el afianzamiento del poder, el concepto de red social se remonta a 1929, cuando el escritor Frigyes Karinthy escribió un relato titulado *Chains*, que dio origen a la famosa teoría de los seis grados de separación, que plantea: sólo un pequeño número de enlaces son necesarios para que un conjunto de conocidos se convierta en la población humana entera. El empleo metodológico del concepto se dio hasta la década de los cuarenta, con el trabajo de Radcliffe y Brown, quienes procuraron una explicación del concepto desde la estructura social. Pero el primero en usar explícitamente el análisis de redes fue John Barnes, en 1954, definiendo a la red como “un conjunto de puntos, algunos

de los cuales están unidos por líneas. Los puntos de la imagen son personas o a veces grupos, y las líneas indican qué individuos interactúan mutuamente. Podemos pensar que el conjunto de la vida social genera una red de este tipo” (Cardozo, 2009, p. 2). En la década de los cincuenta, pocos sociólogos trabajaron dentro del marco de las redes sociales o llevaron sus conceptos y métodos a los estudios de campo. Entre los sesenta y setenta el avance se dio de forma acelerada, con el desarrollo de la teoría de grafos y el advenimiento de los algoritmos computacionales que harían posible su puesta en práctica. Durante los ochenta, la investigación del concepto de red sufre un estancamiento que hace imposible especificar leyes, proposiciones o correlaciones, aunque se siguió usando dentro de las estrategias para la investigación de la estructura social, apoyándose en métodos tradicionales como el estudio de caso y la sociología histórica. Sin embargo, a finales de esta década nace la *International Network for Social Network Analysis* y revistas como *Connection* y *Social Networks*, las cuales evidenciaban el interés de los investigadores por un tipo de análisis que podía representar diversos aspectos de la estructura social.

Con la fuerte intromisión de Internet en cada ámbito de la vida social se complejizó el concepto de red social, siendo necesario su estudio según los principios de la sociedad de la información, por lo que tomó nuevos matices bajo el desarrollo de la tecnología y se expandió, a nivel global, a toda la estructura social.

Desde entonces y hasta hace poco más de una década, el internet estaba relacionado únicamente con la consulta de portales para obtener información (web 1.0). Pero a partir de 2004, con la web 2.0, dejó de ser únicamente un lugar de consulta; los nuevos portales estaban correlacionados en red: *blogs*, *wikis*, *podcast*, sitios de simulación y otros programas de interacción se convirtieron en los cauces concretos de este nuevo proceso de evolución, formas que permitían la participación y difusión de contenidos textuales, imágenes y videos producidos por los usuarios.

En la actualidad, podríamos definir una red social como “un servicio que permite a los individuos construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado, articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión y ver y recorrer la lista de conexiones del usuario y las realizadas por otros dentro del sistema” (Boyd y Ellison, 2007, p.211).



Este artefacto, llamado espada de Damocles, dio nombre a la categoría de los *Head-up display*, aparatos similares a gafas que permitían al usuario recibir información de manera visual.

En 1977 es creado el *Aspen Movie Map* por el Massachusetts Institute of Technology (MIT), un mapa visual de la ciudad de Aspen realizado a partir de millones de fotos. La técnica, precursora del *streetview* de *Google*, se realizaba equipando un vehículo con varias cámaras que tomaban fotografías de la calle (frontales y laterales) cada pocos metros. Poco más tarde fue creado por Dave Raggett el *Virtual Reality Modeling Language* (VRML), un modelo para la representación de espacios tridimensionales para web que pretendía ser un estándar, como el HTML lo era para las páginas web (López, 2008, pp. 136-139).

Algunos de los primeros espacios considerados como mundos virtuales fueron: *Habitat* (1986), considerado el primer mundo virtual como tal, pues ya contaba con representaciones de sus usuarios, avatares; *City Space* (1993), uno de los primeros mundos virtuales en el que el usuario podía diseñar objetos, avatares y edificios (p. 139); *Active Worlds* (1995), que permitía a los usuarios crear objetos; *The Palace* (1996), servicio de chat que ofrecía la posibilidad de diseñar un personaje que representara al usuario en las salas de conversación; *Habbo Hotel* (2001), mundo virtual concebido para niños que permite crear una habitación propia que puede ser decorada comprando diversos artículos; *There.com* (2003), mundo virtual similar a *SL*, pero con la diferencia de que los objetos creados debían pasar un proceso de moderación/aprobación y; *The Metaverse Project* (2004), proyecto para crear un software totalmente libre para la creación de mundos virtuales (p. 140).

### 3.3. *Second Life*

*Second Life* es un espacio tridimensional completamente creado y evolucionado gracias a sus participantes. En este espacio, vasto y en continuo crecimiento, el usuario puede crear y convertirse en lo que pueda imaginar; “no estoy creando un juego, sino una nueva tierra” (Mujica, 2010, s/p), eran las palabras para describir *SL* desde la visión de quien en la vida real se llama Philip Rosedale y en la virtual, Philip Linden. Este físico californiano es el fundador y máximo directivo de *Linden*

*Lab*, creadora en 2003 de *SL*. Tras dicha plataforma existen 8,000 servidores, en ellos corren en tiempo real todos los objetos, texturas, sonidos e imágenes que llegan al ordenador. Una de sus ventajas frente a otros mundos virtuales es la libertad que otorga a los usuarios, reflejada en la capacidad prácticamente infinita de crear formas, aspectos y características para avatares, edificios, paisajes o nuevas tierras. Mujica, citando a Antonio Spadaro (2007), explica qué es *SL* de la manera siguiente:

“Ahora nuestro lector imagine tener delante una simulación virtual (videojuego), pero que no prevea un fin u objetivo preciso, y que entonces, no tenga motivo para finalizar con un vencedor o un perdedor o con un premio a recibir. Imagine la posibilidad de construir otro yo (avatar), que se mueva según sus intenciones sobre una pantalla de computadora conectada a Internet, dentro de un contexto similar al de la vida de todos los días. Imagine poder elegir la edad, la identidad sexual y las características del propio cuerpo, la ropa y los objetos de uso, como por ejemplo, el automóvil.

Imagine además, que vuela, viaja o que es velozmente “teletransportado” de una parte a otra de este mundo y que visita islas perdidas o ciudades [...] Imagine poder enviar a los amigos postales digitales de los lugares en los que se ha estado. Imagine nuestro lector, que puede construir, alquilar o comprar una casa, adquirir terrenos o salir de compras. Imagine que cualquiera pueda construir objetos virtuales y venderlos en monedas virtuales que, sin embargo, tienen un precio correspondiente en dólares estadounidenses. Imagine poder seguir conferencias, conciertos o muestras. Imagine poder comunicarse con otras personas a través de mensajes de texto en tiempo real. Imagine, obviamente, no ser reconocible, porque ningún residente puede llegar a la identidad “real”, es decir a la “primera vida”, a menos que él decida revelarla” (s/p).

Hasta abril de 2007 *SL* albergaba casi seis millones de personas, aunque los usuarios activos se reducían a algo más de la mitad. Empero, pocas veces se encontraban más de 40,000 personas de forma simultánea en *SL*. Parte de esa diferencia se debía, probablemente, a que los usuarios no se conectaban a la vez.

Aunque participar en *SL* es gratuito, para poder construir hay que registrarse, lo que cuesta ocho euros, esto hace que sólo existan 83,000 usuarios de pago. Además en *SL* el aprendizaje lleva su tiempo, por lo que numerosos usuarios se registran, entran a curiosear un rato y no vuelven. En *Linden Lab* calculan que se necesitan unas cuatro horas para crear un avatar y desenvolverse bien en *SL*. En el año 2007 se preveía que para 2011, el 80% de las 500 empresas más importantes del mundo tendría presencia en él y que dentro de esos cuatro años, 50 millones de personas vivirían una segunda vida virtual (Criado, 2007, s/p).

### 3.4. La reproducción de las estructuras socio-culturales en *SL*

Debido a que la vida en *SL* se planteaba como *igual* a la real, era posible encontrar desde un concierto hasta una manifestación; todo lo que se podía hacer fuera se hacía dentro: pasear, conocer gente, trabajar o divertirse.

En *SL* se crearon embajadas, el Gobierno de Las Maldivas fue el primero de un país real en abrir una embajada intangible. Le siguió Suecia, ofreciendo información turística, exhibiciones culturales, un auditorio para celebrar encuentros y hasta muebles Ikea. En 2006, Hillary Clinton tuvo una sede en *SL* y como ella, muchos políticos hicieron mítines y hasta recaudaron fondos en el mundo virtual. Además, para el 2007 había unos 200 centros educativos que provenían de la vida real, la mayoría estadounidenses, y algunos, como las universidades de Ohio y Harvard, ofrecían incluso cursos completos.

Las empresas son las que mejor aprovecharon las oportunidades que ofrecía *SL*. No existía publicidad como tal, pero sí mucho marketing. A las firmas les importaba que los habitantes visualizaran su marca; algunas de las más importantes fueron IBM, Dell, Adidas, Toyota, Lacoste, Coca Cola, Reebok, ING, Pontiac y American Apparel, por mencionar algunas.

Algo curioso y único en *SL* era el sexo (ausente en otros mundos virtuales), el sexo era (y es) una necesidad humana que podía satisfacerse en el metaverso. De hecho, muchos entraban para experimentar cibersexo. Al iniciar y crear un avatar en *SL* podemos observar que nuestro alter ego carece de órganos sexuales. Sin

embargo, éstos pueden ser adquiridos en ciertos lugares por un módico precio. Esto llevó a que uno de los negocios que más floreciera en *SL* fuera la prostitución. Proliferaban los *nigth clubs*, casas de citas y negocios de pornografía.

Otro ejemplo de interacción entre este mundo imaginario y el real fue el empleo. Muchas empresas entraban en *SL* para buscar personas interesadas en trabajar para ellas en la vida real. Prestigiosas firmas, como Microsoft o HP, recibían currículos y realizaban entrevistas.

*SL* era, de alguna manera, una reproducción del mundo real en el que se podía *vivir* sin ser el *yo* de la vida real, es decir siendo *otro*. Esto era, al parecer del mismo Rosendale, lo que hacía única a esta plataforma, la base de lo que sería la nueva Internet.

Durante 2007 y 2008 la popularidad de *SL* creció inmensamente debido al incremento de participantes, la repercusión en los medios de comunicación y revistas académicas, y la introducción en este entorno virtual de multinacionales e instituciones (Díaz, 2012, p. 3). Empero, esto cambió rápidamente y los mismos medios que se encargaron de llevar a *SL* a la cumbre del éxito, se encargaron de anunciar su caída. Las primeras críticas surgieron en 2008 en la revista *Wired*, donde Frank Rose criticó la poca afluencia de visitantes a los sitios creados por las transnacionales, e insinuaba que éstas malgastaban el dinero en un soporte que tenía apenas audiencia (2008, s/p); calles, tiendas e islas enteras se encontraban prácticamente vacías y era difícil encontrar avatares o éstos se encontraban inmóviles, dando la apariencia de estar abandonados. El resultado era que cuando los usuarios no encontraban *personas* para interactuar o encontraban *bots* (avatares controlados por inteligencia artificial que daban la bienvenida a ciertos lugares para que no parecieran vacíos), perdían el interés, optando por utilizar plataformas más simples. La ironía es, según Vicente Díaz, que “los mismos elementos que facilitaron la creación y popularidad de *SL* son las razones que explicaban su declive: la tecnología ha producido comunicaciones más efectivas y sencillas con otros usuarios a través de redes sociales virtuales, tales como Facebook o Twitter” (2012, p. 5).

Otro problema relacionado con la tecnología y aplicable a *SL* es lo que Roberto Igarza denomina *nativos digitales*, personas que se encuentran habituadas a un modelo comunicativo como el que encontramos en las redes sociales, en contraposición a los *inmigrantes digitales*, personas que voluntariamente se acercan al mundo digital, que no es precisamente el mundo en el que aprendieron a vivir, y que deben esforzarse para adaptarse a éste (2008, pp. 36-37). Estos últimos no tuvieron en principio una experiencia suficiente como jugadores de videojuegos, ni vivieron la era de los ordenadores como fuente de diversión, socialización o como herramienta de trabajo, lo que convierte el uso de las tecnologías, y particularmente las redes y los mundos virtuales, en lugares desconcertantes, amenazadores y por ende, faltos de interés.

Así, muchos aludieron el fracaso de *SL* al desarrollo tecnológico. Sin embargo, como sugerimos al inicio, ¿qué sucedería si dejáramos de observar por un momento a la tecnología como el principal culpable de la pérdida de interés de los usuarios hacia *SL*?

Si bien hasta Rosedale culpaba al desarrollo tecnológico por el fracaso de su plataforma al afirmar que el problema estaba en las tecnologías, él mismo se dijo impresionado por un factor que es clave para este trabajo; a Rosedale le parecía extraño que aunque había liberado los códigos para que los usuarios crearan un mundo *nuevo*, la mayoría de las casas mostraban el estilo de Malibú y las zonas comerciales se parecían a los comercios de las grandes ciudades; esto lo llevó a sugerir que tal vez las personas hubieran preferido que construyera la cultura para ellos, en lugar de construirla por ellos mismos (Lacy, 2012, s/p).

### **3.5. La reproducción de las estructuras en los mundos virtuales**

Si bien *SL* no es considerado un videojuego sino un entorno social, en lo que se refiere a la construcción de las estructuras significativas que lo sustentan es muy similar a estos. En el año 2000, Steven Poole sostenía que la vida interior de los videojuegos se encontraba ligada a la vida interior del jugador mediante una experiencia estética. Examinaba cómo se construían mundos, se explicaban historias y cómo los personajes se convertían en ídolos. Poole se preguntaba: “¿Qué

tan precisamente podía el videojuego aspirar a recrear algo del mundo real y cómo otros tipos de juego, como aquellos que presentan mundos fantásticos, podían persuadirnos de que son de alguna manera reales?” (p. 84).

La recreación del mundo real a través de los videojuegos no es un asunto de debate en la actualidad; muchos juegos, como *Shen Mue*, *Grand Thief Auto* o *Gears of War*, lo han hecho en mayor o menor medida al recrear la cultura material, la estructura urbana y los objetos de uso cotidiano, así como conceptos sociales como la guerra, la delincuencia y las estructuras laborales y de clase. Sin embargo, lo que aquí nos interesa es la manera en que se produce esta recreación del mundo y si realmente estos mundos pueden persuadirnos de que son de alguna manera reales. Pensamos que uno de los conceptos que juega un papel relevante en ello es la narrativa, Jakub Majewski (2003) nos explica que la narrativa es una historia que consiste en una serie de eventos y que la narración es el acto mediante el cual se lleva esta historia a la audiencia (p. 3). Para ejemplificar lo anterior, Jakub compara los juegos *Tetris* (1985) y *Space Invaders* (1977), explica que mientras el primero es no narrativo porque no busca contar una historia, el segundo es algo más complejo ya que sugiere que una invasión se está llevando a cabo y, por lo tanto, existe una causa implícita entre la lucha del jugador contra los alienígenas. De ello que afirme que “la narrativa es apropiada para algunos juegos e inapropiada para otros” (p. 4). Jakub explica a su vez, que una manera de identificar la diferencia entre las formas narrativas y las no narrativas en los videojuegos es que las formas no narrativas generalmente premian al jugador con puntos, mientras que en las formas narrativas es más importante la conclusión de la historia.

Ahora bien, acercándonos más a la recreación de la realidad en los mundos virtuales, argumentaremos que la manera en que interpretamos nuestro mundo se encuentra intrínsecamente relacionada con la manera en que se nos presenta. Según Stuart Hall, “lo que significan las cosas para nosotros, su significado, no es inherente a ellas. Es algo construido, producido, es el resultado de prácticas de significación, prácticas que producen significados, que hacen que las cosas tengan significado” (1997, p. 24). Hall sugiere que nosotros mismos construimos el significado de las cosas utilizando los sistemas de representación existentes, el lenguaje como sistema de representación inserto en los códigos dominantes propios de una cultura.

Ahora bien, para entender en primera instancia cómo las estructuras sociales son reproducidas en *SL*, es necesario acudir a la retórica. Ésta, entendida como acto de comunicación, consiste en “una elaboración programada y por lo tanto no espontánea de un mensaje a fin de que resulte efectivo para persuadir” (Castillo, 2001, p.21). La retórica no es simplemente un acto desinteresado de comunicación, sino que es elaborado, lo que implica que cuando se realiza un mensaje retórico, sus elementos se encuentran cuidadosamente seleccionados para cumplir con un objetivo establecido. Roger Silverstone señala que “la retórica es, sobre todo, persuasión. Es lenguaje orientado hacia la acción”; y agrega que “los espacios que los medios construyen en público y en privado para nosotros, en nuestros oídos, nuestros ojos y nuestra imaginación se construyen retóricamente, el lenguaje de los medios es lenguaje retórico” (2004, p. 57). La retórica, para ser eficaz, debe basarse en cierto grado de identificación entre quien expresa el mensaje y la audiencia que lo recibe, podemos persuadir a alguien sólo en la medida en que hablamos su lenguaje. Para Silverstone, “en el núcleo de la persuasión y la raíz de la retórica están los tópicos. Los tópicos son las ideas y valores, marcos de sentido, compartidos y compartibles por hablantes y oyentes de una comunidad” (p. 63). Así pues, “la persuasión se ejerce sobre la vida cotidiana y a partir de ella” (Castillo, 2001, p. 23); la vida cotidiana se encuentra llena de lugares comunes, como los refranes. Gran parte de lo que hacemos, incluidas nuestras decisiones, se fundan en estos lugares comunes que implican cosas que todo el mundo acepta y nadie pone en cuestión; en ello se basa, en gran medida, la eficacia de la retórica.

Según la retórica ninguna persona puede crear algo de la nada, sino que es creado a partir del reconocimiento y creación de significados construidos ante el entorno. De la misma manera, nadie puede reconocer algo sin haber reconocido *eso* anteriormente. Es decir, que no podemos crear algo que no forme parte de nuestro repertorio cultural –nuestros lugares comunes– ni reconocer algo fuera de él.

Aplicando lo anterior, podemos sugerir que basándonos en la retórica, la representación y la narrativa juegan un papel importantísimo en la selección y representación de los objetos, personajes, ambientes y eventos que observamos en los mundos virtuales, que recrean la ideología de la cultura dominante, reforzándola.

Lo anterior nos sirve para explicar por qué los usuarios de *SL* crearon un mundo virtual muy similar al mundo real, principalmente al mundo capitalista (cabe recordar que la mayoría de los usuarios de *SL* provienen de Europa y Estados Unidos), no es porque no quisieran crear un mundo diferente, sino que reprodujeron en el mundo virtual –ya sea de manera idéntica o mezclando varios conceptos que conocían o que les eran familiares– la realidad aprendida a través de su cultura y los medios de comunicación. Esto explica por qué, aunque podía crearse lo que el usuario quisiera, las cosas tenían formas y usos reconocibles. Las casas parecen casas, los comercios parecen comercios y las áreas de juego, áreas de juego. No había otra manera de hacerlo sin que los sistemas de lenguaje perdieran sentido. Así pues, aunque la retórica nos ha permitido aclarar en cierta manera por qué se reprodujeron las mismas estructuras de la vida real en *SL* –materiales, sociales y culturales–, ésta no es suficiente para explicar por sí misma su decadencia.

Silverstone (2004) utiliza dos términos –además de la retórica– para explicar la manera en que los medios generan lo que él llama un *encantamiento* en las audiencias, que nos pueden ayudar a responder de manera más concreta a la pérdida de interés en *SL*; el primero es la *poética*, ya que “nuestras historias, mitos y cuentos populares definieron, preservaron y renovaron las culturas [...]; dichas historias son a la vez públicas y privadas. Aparecen en lo sagrado y lo profano, reclaman realidad, juegan con la fantasía, apelan a la imaginación” (2004, p. 70). Es decir, que lo que somos se encuentra definido por un grupo de historias que se entrelazan y que generan en conjunto nuestra propia narrativa. Empero, estas historias no son escuchadas sólo por nosotros; asimismo, creamos historias que son consumidas por otras personas ya que “las historias necesitan audiencias, necesitan ser escuchadas y leídas, así como habladas y escritas [...]. Son una parte esencial de la realidad social [...]. No podemos entender otra cultura si no entendemos sus historias. No podemos entender nuestra propia cultura si no sabemos cómo, por qué y a quiénes contaron nuestros narradores sus historias” (p. 70). Los medios generan un encantamiento, nos enganchan a través de historias que a su vez hacemos nuestras, “de manera que cuando indagamos en los placeres narrativos brindados por una telenovela o una comedia de situaciones, indagamos en su capacidad de articular algo de nuestra cultura común” (p. 73).

Así entonces, Silverstone sostiene que “la vida está imbuida de narraciones, tanto públicas como privadas, que me permiten comprender, al menos de algún modo, quién y qué soy y dónde estoy” (p. 80). Entender que nuestra identidad está conformada por un conjunto de narraciones, propias y ajenas, que se cruzan y conforman nuestro ser, nos ayuda a entender otra de las razones por la cual *SL* no funcionó como se esperaba. *SL* era en principio un lugar donde se recreaba el mundo pero en el que no necesariamente se recreaban historias o éstas eran desarrolladas a través de avatares (máscaras de la vida real), por lo que perdían su legitimidad y la relación con nuestra realidad, con los otros.

El segundo concepto que expone Silverstone es la *erótica*, entendida desde Barthes a partir de dos conceptos: “el *studium*, que es el sentido general del ver, y el *punctum*, que es el rompimiento, la punzada de lo inesperado, lo que no está codificado, lo que escapa, aunque momentáneamente, al lenguaje” (p. 91); “el *punctum* erotiza la imagen y la relación entre ella y el espectador” (p. 92), es lo que nos atrapa, lo que nos hace asombrarnos, lo que nos captura.

Las industrias mediáticas son productoras de placer, “definiendo el placer exquisito como el resultante de la liberación con respecto a los placeres construidos, confortables, esperados de la lectura o el mirar” (p. 89). Es decir, que el placer surge cuando nos liberamos con respecto a los placeres construidos por nosotros mismos, lo que esperamos mirar o experimentar, por ello, el placer exige la participación del usuario y al mismo tiempo, al ser el usuario quien controla lo que espera experimentar, el equilibrio de poder se inclina hacia él. *SL* genera, una vez que nos habituamos a él, un *punctum*, pero solamente por un breve espacio de tiempo; una vez que los usuarios se familiarizan con este mundo virtual, se pierde el interés y se convierte en *studium*. Esto se debe a que lo que los usuarios esperan experimentar en *SL* no resulta tan *real* como la realidad misma. Si bien en la plataforma se reproducen las estructuras sociales, culturales, comerciales y políticas de la vida real, éstas sólo conforman una realidad parcializada, mediada por la pantalla del ordenador que nos recuerda que estamos *fuera* de ese mundo. Además, esta realidad parcializada se nos presenta mediante la falta de sensaciones reales; encontrarse en un lugar que nos parezca impresionante no es lo mismo que estar realmente ante él.

### 3.6. Vivir *Second Life*, una incursión etnográfica

Como antes mencionamos, uno de los ejes en los que se apoyó el estudio fue la participación en *SL* a través de un avatar al que nombramos Marndré. Así, participamos en *SL* por alrededor de cuatro horas diarias –repartidas en diferentes horarios– por dos semanas, durante las cuales pudimos observar varias cosas. Lo primero fue que registrarse requería instalar un programa en la computadora, así como registrarse y seleccionar un personaje básico de entre algunas opciones, cosa que no resultó muy complicado. Al acceder por primera vez pudimos notar de inmediato que la interface, aunque bien organizada, parecía demasiado compleja para los llamados inmigrantes digitales, varios menús desplegables e iconos diversos se agrupaban alrededor de nuestro campo de visión (a espaldas del avatar). Seguido a esto, pudimos percatarnos de que los espacios virtuales construidos se asemejaban en gran medida a los de cualquier ciudad moderna, grandes edificios, luminarias y calles.



**Figura 2:** *Soho London, espacio comercial muy similar a cualquier ciudad moderna. Asimismo, pueden observarse la cantidad de menús con los que el usuario tiene que interactuar para explorar y vivir en el metaverso.*

Observamos también algunos avatares –no más de 10– que aparentemente acababan de llegar al metaverso, pero había algo peculiar en ellos, no se movían ni respondían cuando se les saludaba, lo que nos llevó a corroborar los comentarios que sugerían que muchos usuarios abandonaban sus avatares en *SL*.



**Figura 3:** Al llegar al mundo virtual pudimos observar varios avatares, pero éstos no interactuaban, se encontraban inmóviles.

Algunos de los principales señalamientos de los críticos y usuarios de *SL* respecto a la tecnología también fueron corroborados, la exigencia de procesamiento por parte del programa se veía reflejada en los abanicos del CPU que trabajaban al máximo. Además, el sistema caía en lo que se conoce como *lag*, nuestro avatar se atoraba al avanzar, como si lo hiciera en cámara lenta. Asimismo, cuando comenzamos a volar un *script* dejó de funcionar ocasionando que nuestro avatar volara indefinidamente (tuvimos que apagar el programa y volverlo a cargar), atravesar paredes también parecía bastante común.

Después de comprender un tanto la manera de transitar por *SL* decidimos dedicarnos a buscar personas, es decir, avatares activos. Comenzamos utilizando una herramienta que mostraba los lugares más famosos y visitados del metaverso, decidimos visitar algunas islas relacionadas con grupos latinos como Unihispania y Brasil Rio, los encontramos desiertos; por lo que decidimos entrar a los lugares que mostraban una mayor cantidad de usuarios; éstos resultaron en general una reproducción de los bares del mundo real. En ellos encontramos algunos avatares (no así personas) que en general se mantenían inactivos o bailando indefinidamente a partir de un *script*.

INNOVACIÓN TEÓRICA



**Figura 4:** Imagen de Brasil Río y distrito comercial en Soho London; ambos se observaron desiertos.



**Figura 5:** Bares y discos, se encontraron algunos avatares, sin embargo, éstos se encontraban funcionando a través de un script, el usuario en realidad no se encontraba conectado al metaverso, esto fue algo bastante común al encontrar avatares.

Decidimos explorar la manera en que se podían construir objetos y lugares propios y la manera de realizar compras; respecto a lo primero observamos que para construir objetos era necesario saber programación *Linux* y el uso de programas como *Photoshop*. Además, era requerido tener activado el servicio *Premium*, lo que limitaba la posibilidad de construir en *SL* a un grupo reducido de programadores. Desanimados, decidimos ir de compras, llegamos a una edificación similar a una tienda departamental de cinco pisos llamada *Freebie Galaxy*, en la que se podía adquirir vestuario, objetos diversos y hasta miembros sexuales, y si bien algunos objetos eran gratuitos, la mayoría requería de desprenderse de algunos *Linden dollars* para obtenerlos.



**Figura 6:** Exterior e interior de *Freebie Galaxy*, también se encontró desierto.

Sumado a lo anterior no nos fue posible encontrar ninguna de las marcas emblemáticas de la globalización en *SL*, ya fueran éstas comerciales o institucionales.

Finalmente, nos dimos a la tarea de encontrar algunos de los lugares que más éxito habían logrado en *SL*: los lugares para adultos; respecto a éstos, encontramos diversos espacios, desde salas destinadas a conocer a otras personas (avatares) hasta lugares específicamente desarrollados para la venta de pornografía (imágenes principalmente), como *Lust*, y lugares para tener encuentros sexuales a manera de hoteles comunales, como *Sexdreamz*, un lugar con líneas de camas entre las que no mediaba ninguna pared.



**Figura 7:** Interior de la tienda para adultos *Lust* y aspecto de una tienda para adquirir órganos sexuales.

En general, podemos decir, con base en nuestra experiencia, que lo que las críticas señalaban de *SL* parece ser cierto, aunque cabe señalar que el tiempo que exploramos el mundo virtual para el presente documento fue corto y es probable que una inmersión más a fondo pudiera darnos un panorama más amplio de éste.

Un nuevo eje de apoyo lo constituyeron los *blogs* que trataban sobre la experiencia de vivir en *SL*. En ellos encontramos diversas explicaciones sobre el porqué los usuarios lo abandonaron. Seleccionamos particularmente tres de ellos, que presentaron información relevante para esta investigación: el primero es *GameproTV*, una de las compañías más antiguas (1989 revista impresa, 1998 en línea) dedicadas al análisis de la industria de los videojuegos. En segundo lugar, seleccionamos el blog *Tecnorantes* (alojado en España), por ser un blog externo en el que se generó un chat para criticar las fallas del metaverso. Finalmente, el blog de *SL*, debido a que contenía diversos chats oficiales, administrados por *Linden Labs*.

En el blog de *GameproTV* (2006) escribieron:

“Allá por comienzos de 2006, cuando casi nadie hablaba de *SL*, en *GameproTV* nos registramos y quisimos ver qué ofrecía. Fue para nuestro especial de juegos de sexo. Tras 5 horas de registro, descarga y juego, no conseguimos más que vagar volando por escenarios sin sentido, vacíos y con un *lag* lamentable. Ni qué decir tiene que ni hablamos con nadie, ni vimos nada interesante, ni conseguimos aprender a hacer nada. El juego era IN-JU-GA-BLE. Por supuesto, de las escenas de sexo, ni hablar. Quitamos y desinstalamos un juego que parecía una Beta sin volver a acordarnos de él” (*GameproTV*, s/p).

Otro blog, *Tecnorantes*, exponía:

“Hace una semana, hablando en el despacho, nos dio por bajarlo y probarlo. De entrada, jugabilidad nula, las texturas cargan lento y no puedes hacer más que andar y volar. Será casualidad, pero cada vez que en el mapa he buscado un sitio adónde ir en el que hayan varias personas reunidas, he acabado o en un puticlub o en un casino. No nos ha llamado la atención en absoluto. No sé dónde está la *revolución* y por dónde inyectarse la *adicción* a este juego” (2006, s/p).

“Creo que *SL* no es un juego, de hecho no tiene tema definido y si uno va a dar un *paseo* se encuentra que es terriblemente aburrido. Sin embargo, parece ser el germen de una nueva sociedad utópica que, sin embargo, tiene al menos los mismos problemas que ésta” (s/p).

Finalmente, en los foros de *SL*, Verena Vuckovic expresó lo siguiente:

“Poco después de que entre por primera vez en *SL* y comencé a explorar, me encontré con un pequeño parque de diversiones. Realmente estaba muy bien construido, pero... sin nadie alrededor. Lo mismo sucedía en toda el territorio alrededor de él, simplemente no había personas. Así que pensé, ¿por qué alguien trabajaría tan duro en algo tan bonito para que al final, no haya nadie alrededor para apreciarlo? Si es usted afortunado, eventualmente podrá encontrar algunos lugares frecuentados y conocer buenas personas, convirtiéndose en parte de la comunidad virtual. Pero sin gente en vivo, *SL* no es más que un enorme terreno tridimensional vacío” (Why do people left second life, 2010).

## 4. Conclusiones

De lo expuesto hasta aquí podemos suponer diversos factores que contribuyeron a la pérdida de interés en *SL*:

1. *La tecnología*. La mayoría de los críticos, el mismo Rosendale y muchos de los usuarios, atribuyeron la caída de *SL* a la tecnología, particularmente al *lag*, a problemas de *script* y, en menor medida, a la calidad de los gráficos. Sin embargo, como lo hemos planteado, esto no ha sido un factor determinante de la caída de *SL*.
2. *La ambigüedad*. Lo desconocido nos hace maravillarnos o perder el interés cuando no entendemos lo que significa algo, su lenguaje, sus reglas. *SL* no podía ser catalogado como un juego, ya que no contaba con reglas, objetivos, obstáculos o metas (Pierce, 2007, p.69). Además, no existían condiciones de igualdad para los jugadores, reflejado esto en la reproducción de las estructuras de clase actuales. *SL* tampoco podía catalogarse como red social,

ya que no es posible crear relaciones *reales* con personas que desconocemos; los avatares funcionan como *máscaras* de los usuarios. Asimismo, *SL* es una experiencia sin intenciones y estructura definida, en la que los usuarios son libres para hacer lo que ellos elijan. Como resultado, los jugadores de videojuegos se encontraron con que la falta de objetivos hacía que su naturaleza resultase poco atractiva y los usuarios de redes sociales optaron por plataformas que facilitaban la interacción con conocidos o que permitían nuevas relaciones de manera más sencilla y *real* como *Facebook* y *hi5*.

3. *La retórica*. La reproducción fiel de la realidad en *SL* llevó a lo que algunos usuarios de los blogs definieron como aburrimiento; después de algún tiempo en el mundo virtual, no había nada nuevo que ver. La reproducción de estructuras de la vida real reprodujo diversos aspectos sociales (como la prostitución) que obligaron a *Linden Labs* a crear reglamentaciones morales. Además, la proliferación de casinos llevó a que se buscara una regulación de los mismos y los robos y fraudes tampoco se hicieron esperar. En resumen, en *SL* se reprodujeron las estructuras sociales a tal grado que no sólo los aspectos utópicos se hicieron presentes, sino también los vicios y problemas de la sociedad real.
4. *Poética y narrativa*. La falta de historias y la dificultad para encontrar otras personas apunta a otro gran obstáculo, consideramos a esta falta de diversidad latente de historias –ya sean éstas reales o imaginadas– una de las principales consecuencias de la pérdida de interés por parte de los usuarios.
5. La falta de *erótica*. Al no cumplir con las expectativas de los usuarios, el mundo virtual perdió su capacidad de crear *encantamiento*, eso que permite mantener enganchado a los usuarios con el producto, el metaverso.

No podemos olvidar el papel que juegan los medios en el crecimiento o caída de los productos de las industrias culturales en la era postindustrial, gracias a ellos fue que vivió su apogeo *SL* y por ellos mismos se difundió también su decadencia. Aunque es necesario anotar que los medios no contribuyeron a la caída de *SL* más de lo que lo hicieron las ideas del propio Rosendale y los usuarios del metaverso.

Para concluir, podemos decir que Rosendale acierta en cierto sentido al decir que los mundos virtuales serán parte importante de nuestro futuro, es posible que en un futuro no muy lejano seamos capaces de vivir experiencias reales dentro de mundos virtuales. En este sentido, podemos señalar a SL como un parte aguas en la manera en que interactuaremos con las tecnologías del futuro. La idea de Rosendale de crear un mundo virtual en donde cualquiera pudiera crear lo que quisiera no es mala, simplemente es posible que llegara antes de tiempo, cuando aún no existían suficientes nativos digitales con el interés, la edad, las habilidades y la capacidad económica necesarias para ello. En el futuro, los mundos virtuales que pretendan utilizar la lógica de *SL* deberán de pensar tanto en la manera en que se construirán y reproducirán las estructuras del mundo real en el mundo virtual, como la manera en que interactuarán los usuarios, la manera en que intercambiarán sus historias y construirán una cultura virtual, de modo que sea posible crear esa *vraisemblance* en los mundos virtuales.

## Referencias

- Baigorri, A. (2000). *Globalización. Mundos reales vs mundos virtuales*. Recuperado de <http://www.eweb.unex.es/eweb/sociolog/BAIGORRI/papers/univ.pdf>
- Boyd, D. (2008). Social network sites: definition, history and scholarship. *Journal of Computer Mediated Communication*, 13, 210-230. doi:10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x Recuperado de <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x/pdf>
- Cardozo, G. (2010). *Historia del concepto de red social*. Recuperado de [http://api.ning.com/files/XTj6PLCPPuFqdfb7UgUqoC3MJP2Gp8uETdvZtgGysg0tikjOSDtmFBx\\*D5\\*s9HLJlrxrDDys-Q3WRdjAwQBay\\*fSCWgNomHy/Historiadelconceptoderedsocial.pdf](http://api.ning.com/files/XTj6PLCPPuFqdfb7UgUqoC3MJP2Gp8uETdvZtgGysg0tikjOSDtmFBx*D5*s9HLJlrxrDDys-Q3WRdjAwQBay*fSCWgNomHy/Historiadelconceptoderedsocial.pdf)
- Criado, M. (2007). *Second Life: 10 historias*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/navegante/2007/06/04/tecnologia/1180946789.html>
- Díaz, V. (2012). El surgimiento y la caída de Second Life. *Second Life en la sociedad de la información. Revista Digital Universitaria*, 13(5), 1-12. Recuperado de <http://www.revista.unam.mx/vol.13/num5/art59/art59.pdf>
- Flores, J. y Moran, J. (2009). Las redes sociales. *Enlace Virtual*, 1, 1-15. Recuperado de <http://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info69/sociales.pdf>

## INNOVACIÓN TEÓRICA

- GameproTV. *Ese gran fraude llamado Second Life*. Recuperado de <http://www.gameprotv.com/ese-gran-fraude-llamado-second-life-opinion-59.html>
- Hall, S. (1997). *Representation: cultural representations and signifying practices*. USA: Sage.
- Hansen, L. (2009, 21 de noviembre). ¿Qué pasó con Second Life? BBC. Recuperado de [http://www.bbc.co.uk/mundo/ciencia\\_tecnologia/2009/11/091121\\_secondlife\\_desinteres\\_jp.shtml](http://www.bbc.co.uk/mundo/ciencia_tecnologia/2009/11/091121_secondlife_desinteres_jp.shtml)
- Igarza, R. (2008). *Nuevos medios. Estrategias de convergencia*. Buenos Aires: La Crujía.
- Lacy, Sarah. (2012, julio 6). Philip Rosedale: The media is wrong, Second life didn't fail. *Pando Daily*. Recuperado de <http://pandodaily.com/2012/07/06/philip-rosedale-the-media-is-wrong-secondlife-didnt-fail/>
- López, C. (2008). Breve historia de los mundos virtuales. *Arte y Arquitectura Digital, Net-Art y Universos Virtuales*. Málaga: Grupo de Investigación Arte, Arquitectura y Sociedad Digital. Recuperado de [http://www.artyarqdigital.com/fileadmin/user\\_upload/PDF/Publicaciones\\_Jornada\\_III/C\\_Lopez.pdf](http://www.artyarqdigital.com/fileadmin/user_upload/PDF/Publicaciones_Jornada_III/C_Lopez.pdf)
- Majewski, J. (2003). *Theorising Videogame Narrative*. Australia: Bond University.
- Moraes, D. (2010). *Mutaciones de lo visible. Comunicación y procesos culturales en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Moreno, A. (2006). *Críticas contra Second Life*. Recuperado de <http://sobreatlantis.blogia.com/2006/123001-criticas-contrasecond-life.php>
- Mujica, J. (2010, marzo 8). Redes sociales: historia, oportunidades y retos. *Forum Libertas*. Recuperado de [http://www.forumlibertas.com/frontend/forumlibertas/noticia.php?id\\_noticia=16428](http://www.forumlibertas.com/frontend/forumlibertas/noticia.php?id_noticia=16428)
- Poole, S. (2007). *Trigger Happy, Videogames and the Entertainment Revolution*. USA: Self Published.
- Pierce, C. (2007) *Prologue: portrait of the artista as a younger gamer. The aesthetics of Play*. Rhode Island: Visible Language.
- Prieto, D. (2001). *Retórica y manipulación masiva*. México: Ediciones Coyoacán.
- Rose, F. (2007). How Madison Avenue Is Wasting Millions on a Deserted Second Life. *Wired*, 15 (08). Recuperado de [http://archive.wired.com/techbiz/media/magazine/15-08/ff\\_sheep?currentPage=all](http://archive.wired.com/techbiz/media/magazine/15-08/ff_sheep?currentPage=all)
- Silverstone, R. (2004). *¿Por qué estudiar los medios?* Buenos Aires: Amorroutu.
- Tecnorantes. (2006). *Second Life: no es para tanto*. Recuperado de <http://www.>

tecnorantes.com/2006/12/21/second-life-no-es-para-tanto/

Second Life. (2010, mayo 6). Why DO people left SL? Recuperado de <http://community.secondlife.com/t5/General-Discussions/Why-DO-People-Leave-SL/td-p/195240>

Second Life. (2010, agosto 26). Why I left Second Life. Recuperado de <http://community.secondlife.com/t5/General-Discussions/Why-I-left-Second-Life/td-p/335265>