



**Universitat Oberta  
de Catalunya**

**[www.uoc.edu](http://www.uoc.edu)**

## “Estudio de prácticas de comunicación en Second Life”

María Magdalena López de Anda

Director: Dr. Raúl Trejo Delarbre

Doctorado en Sociedad de la Información y el Conocimiento  
Universidad Abierta de Cataluña

Tlaquepaque, Jalisco, México, Octubre 2015

## Síntesis

Investigamos prácticas de comunicación en el mundo virtual Second Life con el propósito de comprender desde un enfoque sociocultural a los participantes y sus estrategias situadas de intercambio simbólico, la lectura que hacen de las condiciones estructurales y la agencia con que intervienen las mismas.

A través de una aproximación etnográfica de 2006 a 2009 que incluyó observación participativa, entrevistas, observación de usuarios desde fuera de la pantalla y análisis de productos secundarios; bordamos sobre conceptos clave para entender la construcción de sentido **-tiempo<sup>1</sup>, espacio e identidad-**; a los que antecede una introducción sobre el **-desarrollo histórico de los mundos virtuales-**, finalmente caracterizamos tres aspectos de la comunicación en Second Life: la construcción cooperativa del tema **-comunicación dialógica-**, la relación entre agencia/estructura **-representación y copresencia-** y los procesos de comunicación transmedia **-machinima-**.

Nos queda claro que al discurrir sobre las prácticas de comunicación, contribuimos a configurar ciertas formas de comprensión de las mismas, es decir prescribimos discursivamente su concepción; por ello intentamos colocar aproximaciones que lejos de emitir juicios de valor sobre “la forma” de hacer comunicación, planteen preguntas en torno a cómo las transacciones simbólicas que tienen lugar en Second Life reproducen, mantienen, reparan o transforman nuestra visión de la realidad y de nosotros mismos, reflexionando así sobre el sujeto y su lugar en la constitución de lo social.

**Palabras clave:** comunicación, Second Life, mundos virtuales, identidad, representación, tiempo, espacio, producción de sentido.

---

<sup>1</sup> Las negritas se agregan para señalar que cada uno compone un capítulo del documento.

## Índice general

<b>1. Introducción</b> .....	4
<b>2. ¿Por qué estudiar la comunicación y por qué a través de Second Life?</b> .....	5
<b>3. Preguntas de investigación</b> .....	6
<b>4. Objetivo</b> .....	10
<b>5. Del proceso y sus métodos, 10 años de arritmias, encuentros y renunciias</b> .....	11
5.1 Primeros acercamientos.....	11
5.2 Navegar sin brújula .....	13
5.3 La búsqueda por entender las prácticas .....	14
5.4 De las prácticas a la reflexión teórico-metodológica sobre las mismas.....	23
<b>6. Referencias</b> .....	25
<b>Capítulo 1. Relatos sobre el origen de los mundos virtuales</b> .....	29
<b>Capítulo 2. Espacio y ciberespacio</b> .....	55
<b>Capítulo 3. Tiempo</b> .....	83
<b>Capítulo 4. Identidad</b> .....	120
<b>Capítulo 5. Apuntes para el análisis de prácticas de comunicación dialógica en mundos virtuales</b> .....	180
<b>Capítulo 6. Narrativa audiovisual y mundos virtuales: machinima</b> .....	203
<b>Capítulo 7. Representación y co presencia</b> .....	231

## 1. Introducción

La presente investigación gira en torno a la comunicación en Second Life SL, un “mundo virtual tridimensional” co-creado por usuarios (*User- created 3d virtual world community*). Desarrollado por la empresa Linden en 2003 (Carr & Pond, 2007), Second Life es un espacio digital de interacción social en el que cientos de miles de personas interactúan entre sí y con el “mundo/ambiente/sistema” a través de una representación corporal de sí mismos<sup>2</sup>, significante que se conoce como avatar (Castronova, 2003, p. 4).

Second Life es considerado uno de los fenómenos más relevantes de la historia de la Internet (Mayans i Planells, 2008), quizá por la gran cantidad de usuarios que tiene registrados (el portal del Linden señala que en junio 2009 había cerca de 8 millones de cuentas, con 700 mil usuarios activos y un promedio de 60 a 70 mil conectados simultáneamente), por permitir la auto creación de objetos, acciones y escenarios, ser tridimensional, dar cabida a diversas manifestaciones políticas y culturales, ofrecer código abierto a programadores, contar con un sistema económico que permite –aunque no garantiza- enriquecimiento<sup>3</sup>... Estas y otras razones, atrajeron la mirada de internautas, empresas, gobiernos, artistas e investigadores a Second Life<sup>4</sup>.

Esta investigación busca describir y caracterizar diversas prácticas de comunicación dentro de Second Life, reconociendo en ellas la relación entre las formas de participación de los usuarios a través de sus avatares (roles, competencias, agencia), los contextos analógicos y socio técnicos que enmarcan las interacciones y el lenguaje como entidad mediadora en constante rearticulación de códigos.

Second Life es conceptualizado de diversas formas, dependiendo del enfoque que tal formulación privilegie:

Es conocido como un MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*) por su característica multiusuario y el acceso a través de una conexión a Internet.

Por la cualidad de inmersión<sup>5</sup>, se le conoce también como un *Metaverse* o Metaverso, término acuñado en la novela *Snow Crash* escrita por Neal Stephenson. El Metaverso es descrito como un mundo virtual tridimensional en el que personajes humanos juegan, trabajan, viven – una alusión

---

<sup>2</sup> También se pueden comunicar por otras vías como mensajes en de salas de conversación con integrantes de grupos a los que el usuario esté adscrito y que no son necesariamente las personas a las que observa en ese momento a través de sus avatares.

<sup>3</sup> Como el caso de Anshe Chung quien fuera nombrada en el 2006 por la revista *Magazine BusinessWorld* “la primer residente en un mundo virtual en convertirse millonaria en la vida real con un negocio virtual de bienes raíces”.

<sup>4</sup> Es interesantísimo darle seguimiento al fenómeno de “creación de expectativas” comerciales y académicas sobre Second Life que a partir de la potencialidad -no la factibilidad y mucho menos la realidad- de ejemplos “modelados” e incipientes de lo que se podía hacer dentro de dicho espacio/escenario/ambiente -, atribuyeron al entorno ventajas que sólo se cristalizan por la práctica de los usuarios. Quizá no se le dio suficiente tiempo al análisis de las prácticas mismas (es como pensar que un celular con 230 funciones ha de ser analizado por lo que se puede hacer con cada una de ellas y no lo que realmente se hace “prácticas y sentido” con dicho aparato). Coincidimos con Scolari (2008) en que hubo un desencanto prematuro por parte de ciertos grupos académicos que rápidamente quitaron la mirada de Second Life para pasar a la “moda” – cualitativa y cuantitativamente emergente- de las redes sociales en Facebook, Hi5, Twitter.

<sup>5</sup> La inmersión es sumergir a una persona o un objeto en agua. También es una expresión que sirve para referir la introducción o involucramiento total en una situación, en un ambiente o en una actividad (ejemplo: el simulador de vuelo, logró la inmersión de todos)

anticipada al desarrollo de Internet- "El Metaverso [es] mi invención, lo que me ocurrió cuando decidí que las palabras (como "realidad virtual") fueron simplemente demasiado difíciles de utilizar" (Stephenson, 1992 en Sivan, 2007, p. 2)

Como una "Comunidad Virtual" o una "Red social" por los vínculos y relaciones que los usuarios establecen en y a través de él (Czarnecki, 2008; Ducheneaut & Moore, 2004; Kolo & Baur, 2004 ; Manninen, 2002; Yee, 2008)

Como "Mundo Persistente" o PSW (*Persistent World*), por tratarse de un espacio o que se mantiene en constante movimiento las 24 horas del día, los 365 días del año. Mientras algunos usuarios se desconectan, otros están activos e interactúan transformando el entorno que permanece o persiste dinámicamente.

## 2. ¿Por qué estudiar la comunicación y por qué a través de Second Life?

Algunos supuestos que orientan esta investigación y que conviene hacer explícitos:

- Entendemos la comunicación como "un proceso transaccional en el que tiene lugar el intercambio simbólico de información"(Pérez, 2012, p. 29), proceso mediante el cual "la realidad es producida, mantenida, reparada y transformada" (Carey, 1989). Esta aproximación, nos convoca a reflexionar sobre la construcción intersubjetiva de lo que consideramos nuestra realidad.
- Los seres humanos tenemos una comprensión del mundo que se construye fundamentalmente a través de la experiencia mediada; los relatos de "otros" nos permiten emocionarnos, aprender y aprehender de lugares, personas, prácticas, valores... Más allá del soporte material de cada discurso, éstos proponen posiciones con las que negociamos sentido, nos adscribimos o tomamos distancia.
- La digitalización y la convergencia de prácticas y escenarios mediados por computadora, inciden –junto con otros factores<sup>6</sup>- en un incremento de la capacidad de intervenir lenguajes y narrativas (Ondrejka, 2005; Scolari, 2008). En los procesos comunicativos al interior de Second Life, es posible identificar la utilización de diversos lenguajes cuyos códigos se sostienen y transforman por las propias prácticas de comunicación de las que forman parte.
- Las experiencias sólo se viven desde cada individuo, sin embargo, se construyen, representan y significan socioculturalmente, moldeando entre otras cosas, las identidades y los imaginarios.
- Second Life puede ser analizado como una construcción discursiva meta referencial del mundo mismo, dado que los participantes representan dentro de él espacios, realizan actividades, asumen roles... que se importan del entorno análogo y se alinean, modalizan

---

<sup>6</sup> Como atinadamente indica Headrick (2000), la mayoría de los historiadores han atribuido las revoluciones en el manejo de información a una máquina, reducción que desdibuja al resto de factores que intervienen en los procesos de transformación.

o transgreden en el mundo virtual haciendo evidente el tránsito entre lo que está fuera y dentro de la pantalla.

- En los procesos comunicativos al interior de Second Life, es posible identificar la utilización de diversos lenguajes cuyos códigos se hibridan por y a través de las prácticas discursivas de las que forman parte, generando nuevos signos y reglas de sentido.
- Second Life no es un producto comunicativo acabado, es un escenario donde se desarrollan diversos procesos de comunicación con duración, objetivos y características distintas. Los discursos<sup>7</sup> que circulan dentro de Second Life se estructuran desde al menos dos frentes:
  - a) Las condiciones estructurales, diseño de interfaz y reglas del juego, definidas por los diseñadores o proyectistas del mismo (dimensión tecnológica-estructural)
  - b) Las aportaciones de todos los individuos que participan en el juego a través de personajes que tejen diversas historias, construyen objetos y escenarios (dimensión intersubjetiva-simbólica)

Así pues, se considera relevante el estudio de la comunicación en Second Life como una posibilidad para comprender formas meta-referenciales<sup>8</sup> de construcción y percepción de la realidad, de socialización (de estar con los otros), dinámicas de reproducción y transformación de códigos lingüísticos y una visión amplia de la noción de tecnología, donde lenguajes y dispositivos digitales son al mismo tiempo elementos marco de las interacciones y objetos/sistemas afectados o “tocados” por las prácticas.

### 3. Preguntas de investigación

La investigación que planteamos tiene dos vertientes una descriptiva (que busca observar, caracterizar, comprender procesos de comunicación en Second Life) y una analítica explicativa (que pretende dar cuenta de dinanismos de continuidad, tensión y rompimiento entre las prácticas de comunicación, los agentes que participan en ellas y las estructuras que las enmarcan)

*Descriptiva: ¿Cómo son las prácticas de comunicación en Second Life?*

---

<sup>7</sup> Greimas define al discurso como **el enunciado** “Para la lingüística frásica, la unidad base del enunciado es la frase: el discurso será considerado como el resultado (o la operación) de la concatenación de frases...La producción de un discurso aparece como una selección continua de posibles y se abre camino a través de las redes de coerciones”(Greimas & Courtes, 1979, pp. 127-130). Mientras que **la narrativa** es “una determinada propiedad que caracteriza a cierto tipo de discurso. Siguiendo a Benveniste y Genette encontramos dos niveles discursivos autónomos: el **relato** considerado **como lo narrado y el discurso** –en el sentido restringido- que define **la manera de narrar el relato**” (Greimas & Courtes, 1979, pp. 272-273)

<sup>8</sup> Las representaciones en Second Life pueden ser consideradas meta-referenciales porque, aunque parezca un juego de palabras, “refieren a un referente”: el gráfico del Ángel de la Independencia que se encuentra en la Isla Reforma de Second Life, es un signo (significante + significado) que a su vez alude al Ángel de la Independencia (otro signo) que se encuentra en el Distrito Federal.

Coincidimos con Craig en que “Las prácticas no sólo implican la participación en ciertas actividades, sino también las formas en que pensamos y hablamos de esas actividades en modos particulares (...) al pensarlas y hablarlas, generamos un discurso normativo sobre las mismas” (2006, p. 38) Craig expone que para que la comunicación per se sea una práctica, debe formarse por un conjunto coherente de actividades que se realizan en formas significativas particulares para quienes las realizan.

Interesa entender qué intercambios simbólicos (acciones concretas), realizan quiénes (caracterización de los participantes en lo individual y grupal), cómo (descripción de los procesos transaccionales), por qué lo hacen (motivaciones e intereses), desde dónde lo hacen<sup>9</sup> (contextos de interacción dentro y fuera de la computadora), qué sentido les otorgan y cómo los nombran.

*Analíticas:* son distintas preguntas que se relacionan entre sí.

### Sujetos

#### ¿Cómo se manifiesta la agencia de los sujetos dentro de las prácticas de comunicación en Second Life?

Mecanismos de visibilización, competencias particulares que demanda el entorno, formas de poder simbólico<sup>10</sup> (Thompson, 1997). Nuestra hipótesis es que la agencia<sup>11</sup> en Second Life, se constituye prioritariamente por la relación entre la trama de socialización o *networking* del participante, sus competencias para desempeñarse en el entorno<sup>12</sup>, el rol o posición que juega dentro del contexto específico, las formas desde las cuáles se piensa a sí mismo y su decisión de incidencia.

Pensar la comunicación desde quienes participan en ella, es posar la mirada en el sentido que se otorga a dichas prácticas, en su condición de posibilidad y motor de la socialidad. Por ello los participantes, comúnmente llamados usuarios en atención a su relación “de uso” con el software,

---

<sup>9</sup> Conviene preguntarse ¿Cómo se relaciona la pertenencia geográfica del usuario con la “pertenencia” geodigital del avatar? Hemos observado relaciones en el plano de la adscripción (un Oaxaqueño que “habita” la comunidad mexicana Reforma dentro de Second Life), en el plano de las representaciones (reproducción digital de edificios -el Ángel de la independencia-, festividades -las posadas- y rituales-un recibimiento a los migrantes con banda y ponche- por mencionar algunos ejemplos).

Por otra parte, el análisis de los contextos nos invita a reflexionar sobre las diferencias entre ingresar a Second Life desde un cibercafé, la habitación, una oficina, solo o acompañado de alguna otra persona... y los contextos en los que se desenvuelve el avatar (no es lo mismo estar en una iglesia, que en una clase o en una manifestación política). Así pues, en Second Life tenemos más que escenografías, escenarios de interacción social “La posibilidad de crear comunidades virtuales en el tercer entorno es una de las confirmaciones de la hipótesis de que estamos ante un nuevo espacio social, y no simplemente ante un medio de información y comunicación” (Gómez, 2002, p277 en Flores 2009 p61)

<sup>10</sup> En su libro *Los media y la modernidad*, Thompson Distingue 4 tipos de poder: económico, coercitivo, político y simbólico (que no se dan en forma pura sino relacionada). El poder simbólico –término tomado de Bourdieu- es “la capacidad de intervenir en el conjunto de los acontecimientos, para influir en las acciones de los otros y crear acontecimientos reales, a través de los medios de producción y transmisión de las formas simbólicas” (Thompson, 1997, p. 34)

<sup>11</sup> Entendiendo por capacidad de agencia la fuerza de incidencia en una situación determinada, impactando tanto al grupo –otros sujetos-, como a las estructuras institucionales. Se asume, que la “capacidad de agencia” se verifica en las prácticas y visibiliza una o varias formas de poder (simbólico, económico, político, coercitivo –atendiendo a la clasificación propuesta por Thompson-) del sujeto, en un grupo y situación determinados. El término agencia forma parte de la Teoría Sociológica de la Modernidad propuesta por Bauman (1996)

<sup>12</sup> Que van más allá del *digital literacy*. Se trata de un conjunto de recursos y habilidades que dotan al sujeto de condiciones favorables para relacionarse con otros e incidir en el entorno. La caracterización de estas habilidades se relaciona con la pregunta por las competencias necesarias para moverse en el entramado hipermediático contemporáneo.

no han de ser pensados exclusivamente desde su individualidad, sino a la luz de las articulaciones sociales de las que forman parte<sup>13</sup>.

### Discurso

**¿Cómo se construye el código del lenguaje hipermedial en Second Life?** <sup>14</sup>Dicho de otra manera, ¿A través de qué mecanismos los participantes inciden en la constitución y transformación de los signos y reglas de sentido con que operan los procesos de comunicación en Second Life?

En su obra *La Estructura Ausente*, Eco (1978) define el código como “un conjunto de signos y las reglas que los rigen entre sí para darles sentido”<sup>15</sup>. Nuestra hipótesis es que en Second Life no debiéramos hablar de un código único, sino de una variedad de convenciones compartidas por determinados grupos. Convenciones que si bien presentan mecanismos estables –necesarios para los procesos de intersubjetividad- se reconstituyen a través de diversas mediaciones en contextos diferenciados.

Esta movilidad que se resiste a los modelos de unicidad, es referida por el propio Eco durante el 25º congreso de la *Associazione Italiana di Studi Semiotici* (Turín Octubre 1996):

En los años sesenta yo era capaz de dictar un curso de semiótica del cine; hoy ni siquiera probaría a hacerlo; dejo esta tarea a los amigos que se ocupan de eso (...) El haber afrontado lo multimedia de la comunicación, o sea, la plena forma textual, una vez más es aquello que hace entrar a la semiótica en crisis consigo misma, porque no puede evitar la diversidad, la pluralidad de enfoques (Scolari, 2008, p. 53)

La multiplicidad de recursos expresivos<sup>16</sup> que forman el “catálogo disponible” para los usuarios de Second Life, no constituyen un acervo estático, sino una serie de variables en constante movimiento e hibridación. La identificación de lo que conforma un código incluye en principio dos actividades:

- a) El inventario del catálogo “más recurrente” de signos empleados –queda fuera de cualquier pretensión la noción de total-
- b) La detección de reglas que definan la articulación entre signos

---

<sup>13</sup> Las articulaciones más evidentes, son las que se muestran en las propias prácticas de comunicación –quién interactúa con quién-; Sin embargo, existen otros mecanismos para conocer más de las adscripciones sociales de los participantes: el análisis de sus discursos, la revisión de los grupos a los que el avatar se ha inscrito dentro de Second Life y que aparecen en su perfil, la verbalización que a través de entrevistas realicen los propios participantes, etcétera.

<sup>14</sup> Otras preguntas pertinentes aunque específicas son: ¿Qué mecanismos generan o transgreden la experiencia de inmersión? ¿cómo se relacionan las nociones de tiempo, espacio y estética en la experiencia comunicativa dentro de Second Life?

<sup>15</sup> En términos de Greimas “Se entiende por código no solamente un conjunto limitado de signos y unidades (dependientes de una morfología) sino también los procedimientos de su disposición (su organización sintáctica); la articulación de estos dos componentes permite la producción de mensajes” (Greimas & Courtes, 1979, p. 57)

<sup>16</sup> Jensen señala que “el desarrollo de la computadora ha servido para subrayar más profundamente como un medio puede alimentarse en forma o contenido de otro medio en un proceso de “intermediación” o “remediación” (Bolter y Grusin 1999 en Jensen 2001: p82). Así pues, encontramos hibridaciones de forma, pero también de contenido, lo que nos lleva al análisis de las intertextualidades y de lo que el mismo Jensen en su artículo sobre Modelos Comunicantes, denomina niveles de interacción computadora-individuo-sociedad en medios “de tercer grado”, a los que define como “las formas procesadas digitalmente de representación e interacción que reproducen y re combinan medios precedentes en una sola plataforma”

La introducción de un nuevo signo o la modificación de las reglas que rigen su organización y sentido es en cierto sentido un “privilegio”<sup>17</sup> que opera de manera diferenciada en los distintos lenguajes: así podemos observar e incluso nombrar a la elite que en la historia del cine definió el lenguaje cinematográfico, o cómo en el lenguaje oral, la introducción de nuevos vocablos que se sedimenta a través de procesos de socialización, puede tardar un largo período de tiempo en ser reconocida “institucionalmente” para su incorporación a mecanismos “legitimados” como los diccionarios. La digitalización y la convergencia de prácticas y escenarios mediados por computadora, inciden –junto con otros factores<sup>18</sup>- en un incremento de la capacidad de intervenir lenguajes y narrativas (Ondrejka, 2005; Scolari, 2008). Por ello, al acercarnos a experiencias de comunicación en Second Life, nos interesa comprender las mediaciones que a través de las prácticas de comunicación, los sujetos realizan para reproducir o transformar - consciente o inconscientemente- los códigos hipermediales.

### Marcos estructurales<sup>19</sup>

#### ¿Cuáles son los principales factores y dinanismos que enmarcan las prácticas de comunicación en Second Life y cómo se generan, sostienen, reproducen o transforman?

¿Qué elementos característicos de los procesos y productos de comunicación fuera de Second Life, se retoman en las interacciones al interior del mismo?

¿Cómo es que las prácticas de comunicación analizadas se relacionan con la comprensión de realidad<sup>20</sup> de los sujetos que participan en ellas?

Las prácticas de comunicación en Second Life, no pueden ser comprendidas al margen de la relación entre experiencia directa y experiencia mediada (Cabiria, 2008; Grimmelmann, 2005; Maldonado, 1999; Newitz, 2007), pues representan una forma particular de práctica mediada que se inserta dentro de contextos de acción más amplios e históricamente situados<sup>21</sup>, en los que los participantes operan modos de actividad con características tanto transversales como distintivas de cada contexto.

---

<sup>17</sup> Del Latín *privilegium*, refiere a una ventaja exclusiva o especial que goza alguien por concesión de un superior o por determinada circunstancia propia (Real\_Academia\_Española, 2008). Afirmamos que algunos roles y situaciones de los enunciadores del discurso, presentan condiciones ventajosas para la transformación de códigos; es decir, que ciertas cualidades de su capital permiten que las transgresiones y/o adiciones que introducen al código, sean incorporadas al mismo.

<sup>18</sup> Como atinadamente indica Headrick (2000), la mayoría de los historiadores han atribuido las revoluciones en el manejo de información a una máquina, reducción que desdibuja al resto de factores que intervienen en los procesos de transformación.

<sup>19</sup> En el análisis de las condiciones estructurales, parece obligada la pregunta por la cultura, así podríamos cuestionarnos ¿Qué marcas culturales son visibles en las representaciones que se colocan en Second Life?

<sup>20</sup> Realidad en tanto significado y significante, condición tangible y cognoscente. Por ello la importancia de analizar cómo las formas de representación externalizan elementos de nuestra comprensión del mundo “Los modelos comunican visiones del mundo y anticipan acciones. Ciertos modelos particulares tanto de la realidad como de la comunicación están anticipadamente en las tecnologías, instituciones y usos sociales de la Internet” (Jensen, 2001, p. 68)

<sup>21</sup> En la teoría de la estructuración, el **tipo de recursos** a los que tienen acceso los agentes, las **habilidades** conocibles que participan en las prácticas que ellos realizan, así como su **conocimiento discursivo de las condiciones sociales más amplias**, existen siempre dentro de límites históricos y espaciales determinados (Cohen, 1996:33 en Flores, 2009)

Participar en Second Life implica el uso de una computadora<sup>22</sup> conectada a Internet, esta condición posibilita (más no garantiza) que los participantes puedan utilizar simultáneamente otros programas (en tanto herramientas), ingresar a otros sitios en la Internet (en cuanto a escenarios) y realizar prácticas distintas relacionándose o no con los sujetos y temas que está tratando en Second Life. Esta condición de convergencia es relevante para nuestra investigación porque permite preguntarse por los contextos de práctica, la interrelación de actividades, competencias, flujos y formatos.

Si bien queda fuera de las pretensiones de nuestro estudio un acercamiento etnográfico comparativo<sup>23</sup> entre prácticas de comunicación dentro y fuera de Second Life, sí consideramos que la revisión documental, la información obtenida a través de entrevistas y la observación no participativa detrás de la computadora, nos permiten conocer un poco sobre cómo se replican modos comunicarse, de representar e interpretar al mundo; es decir conocer de las interrelaciones entre los sistemas objetivos de procesamiento de información y los sistemas de representación en diferentes contextos.

#### 4. Objetivo

A partir del análisis de experiencias particulares de comunicación en Second Life, comprender:

- a) A los usuarios en tanto actores, las representaciones (tanto de sí mismos -a través de su nombre de usuario y la representación corpórea del avatar- como del resto de sus referentes), las competencias que ponen en juego, su agencia y el sentido que le otorgan a su participación en dicho entorno.
- b) Las estructuras que enmarcan las prácticas de comunicación y los mecanismos de sedimentación y transformación de las mismas.
- c) La emergencia de signos y reglas en la estructuración de los lenguajes, es decir la transformación de sus códigos.

---

<sup>22</sup> Conviene dar seguimiento a las iniciativas para distribuir Second Life en dispositivos móviles, pues la movilidad coloca nuevas condiciones de convergencia entre prácticas ver: <http://www.vidaextra.com/moviles/second-life-llega-a-los-moviles>

<sup>23</sup> La comparación es una operación mental y a la vez un proceso que permite establecer similitudes y diferencias entre los elementos comparados. No pretendemos simplificar el análisis haciendo correlaciones directas entre prácticas de comunicación dentro y fuera de Second Life. Partimos de la premisa de que actuamos desde lo que conocemos y que nuestros marcos de referencia y los procesos que tenemos interiorizados son punto de partida para cualquier nueva experiencia, por lo que no es de asombrarse que se repliquen actividades y formas de socialidad provenientes de otros escenarios –incluso cara a cara- al interior de Second Life. Sin embargo, estamos en un nuevo entorno cuyas características cambian, la hipótesis más simplista es que entonces las actividades de los usuarios se “adaptan” en consecuencia, sin embargo en un enfoque sociocultural hemos de comprender cómo se trastocan las representaciones del mundo, las formas de expresión, de socialización entre la experiencia directa y la mediada y cómo estos dinamismos construyen los propios marcos de interacción de dichas prácticas.

En la comparación entre una fotografía y el elemento fotografiado podemos observar factores como la elección del plano, el tiempo de obturación, las características de la lente, el soporte donde se almacena la imagen fotográfica. En la comparación entre una pintura con el paisaje que es pintado, se reconoce y valora la aportación que el pintor hace, su labor de mediación. Cada mediación tiene determinados marcos desde los cuales ha de reconocerse o evaluarse, por lo que nos preguntamos ¿Qué elementos de la mediación en Second Life son los más claramente identificados y valorados por los propios participantes?

Más que un listado exhaustivo de asuntos para analizar, interesa construir una mirada comprensiva que dé cuenta de las dimensiones sistémico/estructural, subjetiva y discursiva, de las prácticas de comunicación analizadas.

Una plataforma epistemológica desde la cual puede sostenerse, un análisis de esta naturaleza, son los Estudios Socioculturales.

“Lo Sociocultural es fundamentalmente una perspectiva analítica que posibilita mantener en tensión constitutiva y constituyente la dimensión estructural con la dimensión simbólica... En tanto enfoque “bisagra”, el análisis sociocultural ofrece una triple articulación entre lo sistémico-institucional (las estructuras sociales objetivas), lo históricamente configurado (la cultura como acervo objetivamente disponible) y el nivel de las prácticas, donde se verifica la reproducción o ruptura del orden sistémico.

La comunicación entendida desde la perspectiva sociocultural es diferente a otras perspectivas comunicativas que no aceptan la pregunta ni por lo sistémico, ni por lo subjetivo. La comunicación como campo de saberes y de prácticas, encuentra su punto de apoyo y su densidad en la perspectiva sociocultural” (Reguillo, 2007)

Buscamos como resultado del trabajo documental y de campo, proponer algunos lineamientos para la investigación de comunicación en entornos virtuales.

## 5. Del proceso y sus métodos, 10 años de arritmias, encuentros y renuncias.

Hace tiempo escuchamos a una colega decir que “las investigaciones nunca se terminan, tienen cortes, entregables, se suspenden o se abandonan”, palabras que nos resultan significativas a diez años de haber iniciado nuestras pesquisas sobre la comunicación en mundos virtuales.

En este apartado, damos cuenta de forma sintética del proceso que hemos seguido, sus decisiones y renuncias. Es un relato armado en 4 momentos: primeros acercamientos, navegar sin brújula, la búsqueda por entender las prácticas y, de la prácticas a la reflexión teórico-metodológica sobre la mismas.

### 5.1 Primeros acercamientos

En 2005 como parte del Seminario de Investigación del Doctorado en Sociedad de la Información y el Conocimiento, realizamos una indagación sobre la construcción discursiva al interior de Ragnarok On Line<sup>24</sup> un *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* MMORPG inspirado en la

---

<sup>24</sup> Ragnarok On line es un *MMORPG* basado en el conocido cómic Coreano “Ragnarok” escrito por Myung Jin, Lee. En los cómics, el mundo de Ragnarok es descrito como un caos, como el armagedón o el apocalipsis, donde se librará la última gran batalla entre dioses, humanos, semi-humanos y criaturas diabólicas. El nombre Ragnarok proviene de la mitología nórdica y significa “el destino de los dioses”.

El juego está ambientado en el medioevo donde los monstruos se han vuelto agresivos, y para defender las ciudades, el Rey Tristan (rey de *Rune-Midgar*, espacio físico donde se desarrolla el juego) ha llamado a los campesinos (novatos) a prepararse para la guerra. Aquí es donde entran los jugadores que comienzan como novatos y cuya misión es defender el

literatura Nórdica. En aquél entonces nos preguntamos ¿Cómo se construye discursivamente Ragnarok? ¿Son los juegos de mundos persistentes un nuevo género narrativo? ¿Qué elementos estéticos, narrativos, de control y de diseño de interfaz, son los que valora más el usuario?

Nuestro acercamiento consistió en

- a) Una revisión de estudios similares<sup>25</sup>
- b) La observación participativa en línea en los servidores *Xilero* y *Loki*<sup>26</sup>. El período de tiempo en el que se realizaron las observaciones fue de septiembre 26 del 2005 a enero 22 del 2006.
- c) Entrevistas a través de audio y texto a jugadores pertenecientes al “rincón latino<sup>27</sup>” del servidor *Loki*.
- d) Consulta de diarios de campo elaborados por los propios jugadores.
- e) Entrevista y observación presencial no participativa de dos jugadores del Ragnarok y uno del *World of WarCraft* WOW.
- f) Entrevistas a expertos:
  - Mtra. Annemarie Meier Bozza, (narrativa cinematográfica, México)
  - Dr. John B. Thompson (Estudios Socioculturales y medios telemáticos, Inglaterra)
  - Dr. Raúl Mora Lomelí (Análisis del discurso, México)

De aquél trabajo, entendimos que realizar una observación participativa en mundos virtuales, implica transitar por una curva de aprendizaje que te permita en primera instancia, poder moverte en el entorno y experimentar las normas de socialidad del mismo; desarrollar vínculos tratando de entender sus posiciones y la nuestra.

Aprendimos de formas en que algunos participantes extienden/enriquecen su experiencia del entorno utilizando plataformas complementarias de comunicación, creando e intercambiando contenidos –fanAart<sup>28</sup>–.

Partimos del estudio del relato y encontramos que ver a los videojuegos desde ahí, implica importar elementos del análisis literario y cinematográfico. Descubrimos que hay una tensión

---

reino de los monstruos que acechan por *Rune-Midgar*, para esto deben especializarse en una de las seis escuelas básicas: *Magician, Swordman, Merchant, Thief, Archer o Acolyte*.

<sup>25</sup> La revisión documental tuvo la particularidad de ofrecer tres “tipos” de fuentes asociadas a temáticas particulares: en el caso de los estudios sobre narratología encontramos prioritariamente libros, mientras que respecto al tema específico de la construcción discursiva en juegos de mundos persistentes, la mayor cantidad de publicaciones fueron artículos disponibles en línea provenientes de conferencias o seminarios. Finalmente, las opiniones sobre aspectos particulares de la dinámica discursiva al interior de los juegos, las encontramos en *bloggs* de revistas especializadas. Aunque esta distinción no es generalizable, nos permite indentificar un patrón de producción académica.

<sup>26</sup> Para ingresar al Ragnarok, los jugadores deben conectarse a alguno de los servidores del juego disponibles en Internet, cada jugador da cabida a una determinada cantidad de jugadores. La primera parte de la investigación la realizamos en el servidor *Xilero* que proviene de “*Exile of Ragnarok Online*” se trata de un servidor de los llamados “pirata” o eufemísticamente “alternativos” donde los jugadores no pagan la cuota mensual –aunque tampoco disfrutaban de los eventos y actualizaciones permanentes de los sitios oficiales–. Posteriormente, participamos de la versión completa del Ragnarok a través del servidor *Loki*.

<sup>27</sup> El “Rincón Latino” es un espacio en la ciudad de *Prontera*, capital de *Rune-Midgar*, donde por decisión propia, suelen reunirse los personajes de un grupo de jugadores latinos.

<sup>28</sup> Refiere a la elaboración de gráficos, videos, canciones... sobre juego, que se intercambian entre los participantes del mismo.

conceptual productiva<sup>29</sup> entre quienes entienden los juegos desde sus relatos –narratología- y quienes postulan la conveniencia de aproximarse desde sus reglas de interacción –ludología-.



**Ilustración 1.** Fan Art Ragnarok  
Impresión de pantalla, 27 de septiembre 2005

## 5.2 Navegar sin brújula

Después del seminario, mantuvimos el interés y la pregunta sobre la construcción discursiva, pero trasladamos el foco a Second Life por considerarlo un escenario con mayor cantidad de variables – al no depender abiertamente de historias embebidas-. De 2006 a 2008 realizamos etnografía en línea (principalmente entrevistas y observaciones en diversas islas del Second Life, particularmente en Reforma y Unihispana). Avanzamos en el trabajo documental consultando textos provenientes de análisis del discurso (Bremont, Brooks, Chatman, Cilleruelo, Douglas, Genette, Van Dijk, entre otros) y de análisis de videojuegos (Aarseth, Arsenault, Atkins, Berenguer, Eskelinen, Handler, Järvinen, Juul, Winnicot, Zimmerman, entre otros).

Al cabo de 19 meses de trabajo etnográfico, concluimos que el análisis del código y del discurso – tal como lo estábamos abordando-, dejaban de lado asuntos clave como la agencia de los sujetos<sup>30</sup> y la comprensión del ecosistema comunicativo en el que se realizan los intercambios simbólicos –que va mucho más allá del mundo virtual-.

---

<sup>29</sup> Principalmente cultivada por el grupo del *Game Institute Research* de la Universidad de Tampere y algunos miembros de la *Digital Games Research Association* (DiGRA)

<sup>30</sup> Entendiendo agencia como su capacidad de incidencia en una situación determinada, impactando tanto al grupo –otros sujetos-, como a las estructuras institucionales. La agencia se verifica en las prácticas, y visibiliza una o varias formas de capital –simbólico, económico, político, coercitivo-. El término agencia forma parte de la Teoría Sociológica de la Modernidad propuesta por Bauman (1996)

Buscamos la problematización y construcción del objeto de estudio en tanto sistema de relaciones y recuperamos tres factores asociados al estudio de la comunicación:

1. En el estudio de la comunicación, las investigaciones sobre “medios” permanecen como las más abundantes (Galindo, Karam, & Rizo, 2005)
2. Es importante contar con estudios que permitan tener una mirada “amplia” de los procesos de comunicación:

“Las perspectivas teórico – metodológicas con las que se ha investigado la comunicación y los medios de comunicación como un sub campo, son parciales, por ello se requiere articular nuevas perspectivas que permitan construir objetos multidimensionales y que integren los tres momentos del proceso de comunicación: producción/mensaje/recepción” (Palaú, 2007).

3. El estudio de la comunicación se relaciona con otros campos disciplinarios fragmentación “la comunicación se sigue abordando como fenómeno relacionado con aspectos más amplios como la cultura, la economía y la política”(Rizo, 2006: 207-208 en Fuentes 2008: 34)

Con base en lo anterior, consideramos que esta investigación era nuestra oportunidad para construir un modelo de análisis con aspiraciones integradoras que diera cuenta de los constitutivos y dinamisismos de los procesos de comunicación en Second Life. Con esa idea en mente redactamos el primer protocolo de investigación y buscamos la dirección de la misma por parte del Dr. Raúl Trejo, cuya retroalimentación nos ayudó a entender que la construcción de un modelo de análisis no tendría que ser el propósito sino resultado de la investigación y que pensar en un modelo en mayúsculas y singular, resulta infértil porque al tratar de fijar la aproximación, esclerotizamos el pensamiento.

### 5.3 La búsqueda por entender las prácticas

Después de sucesivas aproximaciones, presentamos el protocolo que fue aceptado en septiembre del 2010. En él, nos propusimos realizar un estudio descriptivo y analítico de prácticas de comunicación en Second Life –planteamiento que se mantiene en el actual documento-

De acuerdo a la clasificación de Cresswell (1998) en torno a métodos de investigación cualitativa, optamos por dos acercamientos:

- **Etnografía virtual** para observar las interacciones comunicativas, el uso de recursos simbólicos y la agencia. Las aportaciones de Hine son de especial utilidad para el análisis de contextos de uso de la tecnología dentro o fuera de la red, que a juicio de Siles representan “Un rasgo determinante en los análisis contemporáneos sobre Internet... [el trabajo de Hine 2007]... postula el concepto de etnografía conectiva o móvil, con lo cual pretende estudiar el conjunto de nexos que se establecen entre los diversos espacios donde se desarrolla la etnografía” (2008, p 68).

- **La fenomenología** para conocer la interpretación que los sujetos hacen de los procesos de comunicación y de representación de ellos mismos a través de sus avatares. Cresswell expone que la Fenomenología psicologista, es una tradición de investigación que “analiza el fenómeno y el sentido que sostiene para los individuos” (1998, p. 15). Para ello, definimos realizar entrevistas.

Las prácticas que seleccionamos para realizar esta investigación se agrupan en tres modalidades:

- Comunicación avatar/avatar en ambientes informales** dentro de la Plaza Reforma, que es un espacio abierto y público denominado como “por y para mexicanos”, en el que pese al “anonimato” que representa la interacción a través de un avatar, es evidente que participan usuarios de diversas nacionalidades, edades, formaciones e intereses. En Reforma dimos seguimiento a charlas, paseos, festividades, manifestaciones, bodas, actividades que inician en esa Isla, pero generalmente se trasladan a otros espacios. Nuestro interés por Reforma tiene dos componentes fundamentales:
  - La identificación de las relaciones entre la pertenencia geográfica del usuario con la “pertenencia”<sup>31</sup> geodigital del avatar: en el plano de la adscripción (un Oaxaqueño que “habita” la comunidad mexicana Reforma dentro de Second Life), en el plano de las representaciones (reproducción digital de edificios -el Ángel de la independencia-, festividades -las posadas- y rituales-un recibimiento a los migrantes con banda y ponche-, por mencionar algunos ejemplos).
  - El seguimiento a prácticas de comunicación cotidianas en Reforma, nos permite conocer el tipo de actividades y formas de comunicación que cotidianamente desarrollan los residentes en esa Isla. En lugar de seguir una agenda preestablecida, observamos la propia generación de la misma, desde las actividades planeadas como una manifestación, hasta la improvisación de conversar con quien “entre” en ese momento. El punto de partida es el lugar, la apropiación que los sujetos hacen del espacio, tiempo de estancia, actividades (el acercamiento permite reflexionar sobre cómo las características del espacio - arquitectura, permisos, interacciones del escenario...- pueden influir en las actividades que en él se realizan)

Tenemos 46 situaciones documentadas con duraciones diferenciadas, tratamos de seguir ciclos completos, aunque no siempre llegamos desde el inicio. Observamos lo que sucedía sin agenda específica, en ocasiones varias situaciones en un mismo día. La diversidad de

---

<sup>31</sup> El entrecomillado proviene de la acepción de pertenencia como propiedad: un avatar puede “nacer” en la UniHispana, recibir las instrucciones y bienvenida en español, así como invitaciones a ser parte de actividades de la comunidad latina, sin embargo ser propietario y vivir en una isla de residentes prioritariamente de origen anglosajón.

prácticas y lo inestable del flujo de participación de algunos usuarios, nos impidió lograr un grado de saturación, que permitiera establecer constantes.

- b) **Clases en UniHispana.** Se trata del seguimiento a cursos –con temas varios prioritariamente enfocados al desarrollo de competencias para moverse al interior de Second Life- que se ofrecen diariamente y de forma gratuita a residentes de Second Life, generalmente los módulos tienen duración de una semana con sesiones de 2 horas diarias. El seguimiento a estos cursos, nos permite observar prácticas de comunicación en ambientes institucionalizados, con roles y objetivos específicos. Por otra parte, ofrece la posibilidad de comprender el traslado analógico/digital de esquemas de comunicación educativa que estudiantes y profesores realizan, visibilizando así: sedimentaciones, cambios y supuestos de posibilidades que ofrece el recurso técnico/expresivo a la luz de objetivos específicos –en este caso de aprendizaje-.<sup>32</sup>



**Ilustración 2.** Clase en UniHispana diseño de muebles  
Impresión de pantalla 12 de agosto 2009

En total observamos 9 módulos, cada uno compuesto por 5 a 7 sesiones de 2 a 3 horas por sesión<sup>33</sup>.

- c) **Realización de productos de comunicación audiovisual** conocidos como machinima, se trata de animaciones de narrativa generalmente lineal realizadas utilizando videojuegos, en este caso el entorno virtual de Second Life. Lo que define un machinima es que la producción se realiza en tiempo real con personajes escenarios y

<sup>32</sup> Para ampliar la información de proyectos educativos en Second Life consultar Sloodle Virtual Environment (Swanson, 2007, p. 13)

<sup>33</sup> Hay registros incompletos porque en algunos casos los cursos se traslaparon con actividades off line en el Departamento de Estudios Socioculturales del ITESO y fue muy problemático ingresar a Second Life desde la Universidad porque por cuestiones de seguridad informática estaban cerrados los puertos de acceso.

motores de juego en los que se captura la imagen y el sonido en movimiento de lo que muestra la pantalla a través de una o varias cámaras. La postproducción se realiza de manera muy similar a la edición de otras piezas audiovisuales –definición de escenas, cortes, transiciones, subtítulos, musicalización...-

Dimos seguimiento tanto a machinimas “profesionales” con planes de producción, roles perfectamente definidos, guiones, escenografías, dirección de escena, vestuario... como a producciones pequeñas –casi experimentales- entre grupos de amigos que deciden hacer una grabación en el allí y ahora con los recursos disponibles en ese momento y sesiones de grabación que no exceden las 6 horas –aunque sí implican regularmente más tiempo de post producción- .

Consultamos sitios web de festivales machinima y observamos 21 piezas audiovisuales, algunas de las cuales se realizaron fuera de Second Life.

- d) **Diseño del entorno.** Por la persistencia de los procesos comunicativos en Second Life, la participación de los proyectistas que “renuevan” la plataforma del mundo virtual, es constante (a diferencia de otros programas de cómputo que tienen periodos de corte claramente definidos –versión alpha, beta, 4.1...) Por ello, revisamos artículos del equipo de Linden –empresa productora de Second Life- sobre los cambios en el entorno y, realizamos entrevistas a usuarios que construyeron escenarios.

<b>Métodos de recolección de datos<sup>34</sup></b>	
<b>Actividad</b>	<b>Indicadores</b>
<p><b>Observación tanto participativa<sup>35</sup> como no participativa siguiendo las interacciones de usuarios<sup>36</sup> desde fuera de la computadora, lo que nos permite conocer la experiencia analógicamente situada de participar dentro del entorno virtual (emocionalidades, interrupciones, prácticas paralelas...)</b></p>	<p><b>Interacciones comunicativas en línea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización de recursos técnico-expresivos: medios seleccionados y el resultado narrativo hipermedial derivado de la combinatoria de los mismos (texto, audio, imagen, movimiento)</li> <li>- Distribución espacial de los participantes</li> <li>- Ritmo en las interacciones (pausas y actividad)</li> <li>- Duración de las interacciones</li> <li>- Utilización de metáforas o alusiones a la comunicación interpersonal</li> <li>- Caracterización interacción/situación/grupo ¿se establecen ciclos y rutinas?</li> <li>-Transformación y sedimentación de códigos discursivos (relación acción / signos y reglas de sentido)</li> </ul>
<p><b>Entrevistas dentro y fuera de Second Life: para conocer la interpretación que los participantes otorgan a sus propias prácticas, las actividades que dicen combinar, las competencias que reconocen... Las entrevistas se realizaron tanto dentro del entorno<sup>38</sup> como fuera del mismo, principalmente a través de Skype.</b></p>	<p><b>Participantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Roles</li> <li>-Capacidad de intervención en las decisiones de grupo (agencia)</li> <li>-Competencias para el uso de recursos técnicos en Second Life y la relación de dichas habilidades con las formas de interacción utilizadas por el usuario</li> <li>-Caracterización del avatar en la situación de comunicación (en ocasiones los modifican dependiendo del entorno)</li> </ul>
<p><b>Análisis de productos secundarios: Machinima (guiones, videos, diseño escenográfico, postmortem o autoevaluación de cierre...) clases (manuales, recursos didácticos, notas de los participantes...), experiencias avatar/avata en Reforma (invitaciones, mapa –para las excursiones- y páginas web de avinautas<sup>39</sup>), programadores (artículos en revistas especializadas, foros de</b></p>	<p><b>Contexto digital de interacción</b></p> <p>Características del espacio en SL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Adscripción de los participantes a algún grupo</li> <li>-Marcos institucionales identificados ¿la relación se realiza como parte de las actividades de alguna organización?</li> <li>-Reglas de convivencia: explícitas como reglamentos o implícitas –asumidas por el usuario y reconocidas en su discurso-</li> <li>-Marcos de interacción técnico-expresivos ¿qué formas de comunicación</li> </ul>

<sup>34</sup> Incorporamos algunos cuidados éticos referidos a las observaciones y entrevistas que encontramos en otros estudios tales como: asegurar el anonimato y la confidencialidad de los individuos (y del avatar –a menos de que medie autorización explícita para no tener que borrar los nombres de usuario de las impresiones de pantalla); obtener el consentimiento de registro de las prácticas; pedir autorización para almacenar textos, imágenes y audios, (Rigaux-Bricmont, 2009)

<sup>35</sup> “No puedes observar un mundo virtual sin estar dentro, tienes que corporalizarte, construir un avatar” (Pearce, 2009, p. 196) Nuestro inicio como usuarios de Second Life, coincidió con los inicios de la investigación, aunque antes tuvimos experiencias de juego en MMORPG como Ragnarok y World of Warcraft. Inicialmente interactuamos y registramos, pero al cabo de algunos meses, nos desbordó la interacción porque empezamos a formar parte de los grupos, por ello decidimos pasar de la observación participativa a la observación no participativa observando desde fuera de la pantalla, las interacciones de otros.

Aunque utilizamos diversos avatares –algunos cultivados por nosotros y otros “prestados” por sus usuarios para poder experimentar un mayor inventario de recursos. Nuestro principal acercamiento se realizó a través de los avatares Madelein Masala -el más parecido a nuestra percepción sobre nuestra propia corporalidad- y Quetzaly Baxton.

Pearce describe que la intersección entre su avatar y ella misma, es lo que James Gee (2003) llama “el tercer ser”, una nueva creación que existe entre el jugador y el personaje ficcional cuya agencia ella controla (Pearce, 2009, p. 198) Otra forma de aproximarse a la intersección avatar/usuario es lo que Schechner (1988) describe como “no yo y no no yo”.

<sup>36</sup> Para esta modalidad de trabajo etnográfico cuya clasificación como virtual o tradicional está en revisión pues trastoca en objeto y método a ambos, quiero expresar mi profundo agradecimiento a la Licenciada en Comunicación Social Angélica Martínez y a sus compañeros Yalú y Milton quienes me permitieron observarles desde fuera de la pantalla -en tanto usuarios-, y lo que hacen dentro Second Life –actividades, vínculos, ritmos, gesticulaciones-

producción colaborativa, etcétera)	son técnicamente posibles dentro de Second Life?
<b>Observación diferida de registros<sup>40</sup>: almacenamiento textual de las conversaciones, fotografías digitales o impresión de pantallas, grabación sonora de entrevistas, diarios de campo, videos, mapas.</b>	<p><b>Contexto analógico de interacción<sup>37</sup></b> (conocer a través de entrevista y observaciones no participativas: el lugar físico desde el cual se ingresa a SL, si simultáneamente se realizan otras actividades dentro o fuera de línea, ¿En cuáles de estas se mantiene el vínculo con las personas o los temas abordados en Second Life?)</p> <p><b>Interpretaciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Percepción del rol que ellos mismos juegan en las dinámicas dentro de Second Life</li> <li>-Apreciación del grado de libertad con el que se mueven en el entorno Second Life</li> <li>-Posibilidades e intereses que tienen de incidir en las “determinaciones” tanto técnicas como sociales que enmarcan sus experiencias de comunicación.</li> <li>-Conocer cómo relacionan sus experiencias dentro y fuera de la computadora. ¿Qué relación tienen estas con su concepción del mundo?</li> </ul>

**Tabla 1. Métodos de recolección de datos**

Fuente: elaboración propia

<sup>38</sup> Almacenamos los chats copiando y pegando el texto en un documento de procesador de texto, posteriormente nombramos el archivo con la fecha y la actividad reseñada. En la misma carpeta incluimos imágenes (impresiones de pantalla) del proceso de interacción, mismas que también pueden obtenerse tomando una fotografía desde SL, con la consideración de que tomar una fotografía permite el uso de diversos planos de observación (vistas de usuario) pero el inconveniente de que se produce un sonido incidental de “clic” de cámara, que indica a los usuarios cercanos y a ti mismo que se tomó una fotografía, lo que puede alterar la dinámica de socialización. El almacenamiento de textos e imágenes puede correr por procesos distintos dependiendo del entorno en que se trabaje “la mayoría de los juegos cuentan con un comando para salvar los chats logs”(Pearce, 2009, p. 202)

<sup>39</sup> Es el término utilizado para indicar cuando un usuario en lugar de representarse a sí mismo “directamente” en una interacción comunicativa dentro de Internet, lo hace a través de su áter ego o avatar. Por ejemplo una joven Mazateca a la que llamaré hipotéticamente Alicia -por respeto a su identidad- en lugar de tener su blog y hablar desde la voz de Alicia, desarrolla el blog desde la identidad de su avatar en Second Life Malu Zhao <http://maluzhao.blogspot.com/>

<sup>37</sup> Boellstorff (2008) señala que detrás de la insistencia por incluir los contextos analógicos en las investigaciones sobre mundos virtuales, es quizá sostener que los mundos virtuales no son contextos, lo que a todas luces es erróneo. Señala que realizar un estudio como el suyo exclusivamente dentro del entorno virtual puede ser cuestionado (críticas que han expuesto investigadores como Schroeder (2002, p. 10) que señalan a ese tipo de investigaciones como limitadas y autocontenidas). Boellstorff insiste en que estudiar exclusivamente lo que pasa dentro contribuye a legitimar a Second Life como sitio de cultura.

<sup>40</sup> Realizamos pruebas de captura de video en el software Camptasia, con el propósito de almacenar algunas secuencias de interacción, sin embargo resultó una opción poco viable porque:

- a) Demanda mucho espacio de disco duro.
- b) Implica la re-observación de la secuencia pero sin el valor que proporciona la experiencia de interactividad (en la observación participante, dicha experiencia marca las reacciones, la velocidad de respuesta, la forma de enrolarse ante la retroalimentación de los otros...) En la observación no participante -detrás del usuario- la interacción marca de manera muy interesante las relaciones entre lo que sucede dentro y fuera de la pantalla, por lo anterior, pensamos en registrar audiovisualmente las reacciones de las personas que observamos detrás del teclado, sin embargo al conversar dicha opción con ellos, concluimos que ello inhibiría su participación, razón por la que se descartó videograbar.

## Trabajo documental

Lo transdisciplinario no significa la disolución de sus objetos en los de las disciplinas sociales, sino la construcción de las articulaciones –mediaciones e intertextualidades- que hacen su especificidad (Martín-Barbero)

Para la elección de textos, partimos de un enfoque interdisciplinario (incluso post disciplinario) como condición necesaria para la comprensión de lo comunicacional “la comunicación se sigue abordando como fenómeno relacionado con aspectos más amplios como la cultura, la economía y la política”(Rizo, 2006: 207-208 en Fuentes 2008: 34). Así, la selección inicial de textos contempló investigaciones en torno a: comunicación mediada - particularmente por computadora-, Second Life, construcción discursiva, interacción, entornos virtuales, videojuegos, interactividad, intertextualidad, cibercultura, hipermedialidad, espacio, tiempo, representación, interpretación. Los marcos explicativos identificados provienen principalmente de la Semiótica, Ludología, Teoría Crítica, Estudios Socioculturales, Teoría de Sistemas, Informática, Cibernética y Psicología.

### Publicaciones de consulta prioritaria (presentación sin orden jerárquico)

1. **Journal of Computer-Mediated Communication**, de la University of Southern California, revista semestral apareció mensualmente desde mayo de 1994 a enero 1999. A partir del 2002 está indexada bajo el título CMC Magazine. 1995-2007 para 2008 se relanzó desde otro portal. Particularmente interesan los números monográficos, *Persistent Conversation* (junio 1999), *Computer-Mediated Visual Communication* (junio 2000 ) y *Culture and Computer-Mediated Communication* (Octubre 2005).  
Indexada en PsychInfo, ERIC, and the ISI Social Sciences Citation Index
2. **The Information Society**, es una revista interdisciplinaria fundada a finales de 1970 por David L. Holzman, Stephen J. Lukasik, y Richard O. Mason, con la finalidad de estudiar los fenómenos asociados a la Sociedad de la Información. Particularmente interesa el monográfico “ *ICT Research and Disciplinary Boundaries: Is "Internet Research" a Virtual Field, a Proto-Discipline, or Something Else?*” que corresponde al volumen 21, número 4, 2005.  
Indexada en: Computer Literature Index, Current Index of Computer Literature, ERIC Clearinghouse on Information Resources, Information Science Abstracts Social Sciences Citation Index, Social SciSearch, Sociological Abstracts (entre otros) \* Interesa por ofrecer el perfil interdisciplinario.  
URL: <http://www.indiana.edu/~tisj/>
3. **New Media & Society**. Revista co editada por Steve Jones<sup>41</sup>, presenta investigaciones asociadas a medios telemáticos, videojuegos, internet, entre otros. Más que un monográfico, interesan artículos específicos como la secuencia de análisis sobre interactividad, en la que destacan los trabajos de Macmillan “*Defining Interactivity* (Downes & McMillan, 2000), *A four-part model of cyber-interactivity* (McMillan, 2002), *Interactivity: a concept explication* (Kiousis, 2002)”; Las investigaciones que tratan de

---

<sup>41</sup> Uno actor de amplia visibilidad entre los grupos académicos que reflexionan sobre *New Media* y *CMC*. Entre sus principales cartas de presentación esta: ser el coautor de la Mac, fundador de Pixar, líder de proyecto de desarrollos como el *i-pod* y el *iphone*... en otras palabras artífice de transformaciones fundamentales en tres industrias: las computadoras personales, la música y las telecomunicaciones.

abonar a la creación de un marco conceptual sobre la comunicación mediada por computadora, como los artículos “ *Social Interactions Across Media* (Baym, Zhang, & Lin, 2004), *Building a Theory of Multi-Media CMC* (Soukup, 2000), *Communication Research About the Internet: a Thematic Meta-analysis*(Tae Kim & Weaver, 2002), *Computer-Mediated Communication: From a Cognitive to a Discursive Model* (Lamerichs & Te Molder, 2003)” y la diferenciación propuesta por Marika Lüders entre medios personales y medios sociales “ *Conceptualizing personal media*(Lüders, 2008)”.

4. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies.** Es una revista internacional e interdisciplinaria con arbitraje académico. Fundada en 1995 con la finalidad de analizar los impactos domésticos, creativos, sociales, políticos y tecnológicos derivados del advenimiento de las nuevos medios tecnológicos. Son de particular interés los artículos *Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture*(Roig, San Cornelio, Ardevol, & Alsina, 2008) que reflexiona sobre la relación entre los sujetos y sus representaciones a través de los videojuegos y *The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds* (Bardzell & Odom, 2008), que también analiza la representación de los sujetos en mundos virtuales, pero a través de un trabajo etnográfico en el que observan la relación entre espacialidad y embodiment.
5. **Journal of Virtual Worlds Research.** Es una revista arbitrada de reciente creación (julio de 2008), editada por la Universidad de Texas. Su objeto de estudio es la investigación sobre mundos virtuales desde una perspectiva interdisciplinaria que incluye trabajos realizados desde la economía, comunicación, cultura, psicología y educación entre otras. Algunos artículos de especial interés son la investigación de Jonathan Cabiria “*Virtual World and Real World Permeability: Transference of Positive Benefits for Marginalized Gay and Lesbian Populations* (Cabiria, 2008) ”, que a través de un estudio sobre marginación y el género, permite reflexionar sobre la relación *on y off line / virtual world y real world, Real Life RL VS Second Life SL*. Sobre la noción de “Mundos Virtuales” –objeto de estudio de la revista- se encuentran diferentes artículos: la revisión histórica realizada por investigadores de la Universidad de Alberta (Messinger, Stroulia, & Lyons, 2008), una propuesta de comprensión desde la literatura mítica presentada en el artículo “*Virtual Worlds, Myths and Imagination* (Bittarello, 2008)” y las “*Thinking pieces*” o breves reflexiones que sobre la noción de “Mundos Virtuales”, presentan Mark W Bell y Ralph Schroeder(R. Schroeder, 2008). Sobre la relación corporalidad/representación, es importante el artículo de Handan Vicdan (Vicdan & Ulusoy, 2008) que a propósito del consumo en Second Life propone la categoría “*symembodiment*”<sup>42</sup>.  
<http://jvwresearch.org/>
6. **Game Studies.** Es una revista interdisciplinaria dedicada a la investigación en videojuegos. Su foco primario es la estética, la cultura y los aspectos comunicativos de los videojuegos. Fundada en Julio del 2001 - , edita un número semestral. Para fines de esta investigación, interesa particularmente el monográfico “*Where the Action is*”, cuyo editor en jefe fue Jesper Juul, que corresponde al volumen 5, número 1 de octubre del 2005. Otros artículos de interés son la propuesta para el análisis de videojuegos de Mía Consalvo (Consalvo & Dutton, 2006), el artículo sobre formas de interacción y comunicación de Tony Manninen (Manninen, 2003), la propuesta de Simons para el análisis narrativo de videojuegos (Simons, 2006) y la relación conceptual entre ludología y análisis de contenido

---

<sup>42</sup> El artículo también resulta interesante por la descripción metodológica de lo que la autora llama “*netnography*”.

propuesta en el artículo “*Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis* (MacCallum-Stewart & Parsler, 2007; Malliet, 2006)”.  
<http://gamestudies.org/0802>

7. **The International Journal of Role-Playing**<sup>43</sup> es una revista especializada en la investigación aplicada referida a los juegos de rol, tiene un énfasis particular en el intercambio entre investigadores y desarrolladores, por lo que permite conocer artículos formulados desde la experiencia de los responsables de producción de los corporativos de videojuegos. Por ser de reciente creación, no cuenta con registros de índices de citación. Algunos artículos de interés son la propuesta de análisis del juego de rol desde la noción de Paul Ricoeur de “acción como texto” (Harviainen, 2008) y el artículo “*The Invisible Rules of Role-Playing The Social Framework of Role-Playing Process*” (Montola, 2008)  
<http://journalofroleplaying.org/>

La consulta de las anteriores publicaciones, nos llevó a la lectura de textos que forman parte de la bibliografía de las mismas. Resultaron de particular ayuda los artículos “Campo nuevo, problemas viejos. La investigación mexicana en materia de sociedad de la información, Internet, cibercultura y telecomunicaciones”(Sosa & Trejo, 2009) y “The Study of Internet in Latin America”(Trejo, 2011), pues nos proporcionaron una recuperación sistemática de producción académica referida a comunicación e Internet.

Los trabajos revisados presentan diferencias de densidad, enfoque y “momento” de la discusión. Anderson da cuenta de la dificultad de articular enfoques teóricos debido a sus “valores de inconmensurabilidad” señalando:

“La comparación de teorías que emergen de dominios epistémicos diferentes no puede ser hecha honestamente sobre una base proposicional, frase por frase. Esa comparación tiene que ser dirigida al nivel de la comunidad de práctica”(Anderson, 1996; Fuentes, 2008, p. 22)

Por lo anterior, nos propusimos ser vigilantes con la manera en la que utilizamos los textos consultados, tratando de no perder de vista su genealogía y momento histórico.

La celeridad de los cambios en las prácticas asociadas al desarrollo tecnológico, genera como bien lo anuncian Trejo y Sosa (2009) una tensión en la investigación sobre comunicación, pues en el afán de seguir el paso, la producción académica latinoamericana sobre Comunicación e Internet en general atiende modas, es principalmente de carácter descriptivo y desarticulada. Algunos de los textos analizados ofrecen argumentaciones que difícilmente podrían sostener sus autores actualmente.

---

<sup>43</sup> Una buena parte de los artículos que presenta en su primer número, son investigaciones realizadas desde la Universidad de Tampere en Finlandia, desde donde también se edita la revista, lo que si bien no cumple con las “normas internacionales para revistas arbitradas”, sí logra dar cuenta de la línea de investigación que sigue la propia universidad. Por otra parte, el grupo principal de editores *Main Boar Editors* es interinstitucional y se conforma por académicos que participan en redes y espacios de investigación sobre videojuegos como el *Center for Computer Games Research*, de la Universidad de Copenhagen.

Una opción que consideramos, fue el seguimiento diacrónico en el desarrollo de la producción académica de ciertos autores –lo que permitiría reconocer sus trayectorias y desplazamientos-, sin embargo, la tarea se complicó al encontrar que los temas de estudio frecuentemente cambiaban de una publicación a otra, lo que desanimó nuestra intención.

Encontramos dificultades para rastrear las fuentes secundarias y poder profundizar en algunos conceptos: desde bibliografía no citada hasta ediciones fantasmas. Nuestro criterio fue tratar de localizar la fuente y corregir la referencia de los autores.

Es importante señalar que nuestra búsqueda documental tuvo el sesgo lingüístico al limitarse a publicaciones en español e inglés. Cuando citamos algún texto en inglés dentro del presente documento, hacemos su traducción al español.

#### 5.4 De las prácticas a la reflexión teórico-metodológica sobre las mismas

Aunque la delimitación empírica de nuestra investigación nos parecía clara y acotada, lo cierto es que nos desbordó en muchos sentidos, cada práctica observada nos planteaba nuevas interrogantes que invitaban a hurgar más en el trabajo de campo y en la revisión documental. Por ejemplo, al observar las clases en UniHispana vs las formas no planeadas de orientación entre pares, nos preguntamos sobre las formas de aprendizaje entre pares<sup>44</sup>.

Algunas de las dinámicas sociales presenciadas nos impresionaron por su capacidad para reproducir rituales del entorno análogo, es así como posamos nuestra atención en las bodas como formas de expresar públicamente un vínculo emocional<sup>45</sup>.

La cobertura de lo observable se fue ampliando con las sesiones de registro detrás de la pantalla, pues la agenda sobre qué hacer, dónde y con quién estar, la definieron los usuarios que observamos, sin que mediara ninguna solicitud de nuestra parte<sup>46</sup>.

Nos dimos cuenta que más que hablar de una persona o comunidad en particular, nos interesaba aprender de lo visto y regresar desde ahí a la reflexión teórico-metodológica sin pretender generalizaciones, por lo que iniciamos la escritura desordenada de 14 capítulos de naturaleza distinta tanto por sus objetos como por el momento en el que los escribimos –de 2009 a 2015-:

- Aprendizaje
- Comunicación dialógica \*
- Comunicación mediada por computadora
- Espacio \*

---

<sup>44</sup> Interés que canalizamos de forma breve y descriptiva en el artículo “Procesos de enseñanza/aprendizaje entre pares al interior de Second Life”, que escribimos en conjunto con Rosa Angélica Martínez –una de las usuarias que observamos detrás de la pantalla-. El texto fue publicado en 2009 en el portal bdigital de la Universidad Nacional de Colombia. <http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/email/article/view/13113>

<sup>45</sup> Derivado de lo anterior presentamos en 2010 la ponencia “Prácticas ritualizadas en mundos virtuales: las bodas en Second Life”, en ¿Comunicación posmasiva? Revisando los nuevos entramados comunicacionales y los paradigmas teóricos para comprenderlos”, Bogotá, Colombia, Universidad Iberoamericana, Ciudad de México.

<sup>46</sup> Reconocemos que en ocasiones, experimentamos una sensación de impotencia al no poder intervenir para mover el ángulo de visión, tener poco tiempo para registrar lo que sucedía, no poder consultar algo a los participantes dentro de la pantalla, etcétera.

- Formas y formatos de la interacción
- Identidad \*
- Ludología vs narratología
- Machinima \*
- Memoria
- Mundos Virtuales \*
- Representación y co-presencia \*
- Tiempo \*
- Tránsito on/off line
- Vínculo y afectividad

Seleccionamos 7<sup>47</sup> de ellos(\*) para presentar como resultado de nuestra investigación: mundos virtuales, nos introduce al objeto de estudio; identidad, tiempo y espacio, ofrecen coordenadas para pensar las prácticas de comunicación en Second Life; comunicación dialógica orienta sobre algunas posibilidades para estudiar el diálogo en mundos virtuales; representación y co-presencia, es un artículo que identifica códigos y pone en juego la relación entre condiciones estructurales y agencia.

Cada capítulo es auto contenido, incluye introducción, desarrollo, cierre y referencias. Esperamos que su lectura aporte referentes y preguntas al estudio de la comunicación en mundos virtuales.

---

<sup>47</sup> El número de textos incluidos atiende también a la factibilidad para “cerrar” la escritura de dichos capítulos sin seguir extendiendo el tiempo de entrega de este documento.

## 6. Referencias

- Anderson, J. A. (1996). *Communication Theory. Epistemological foundations*. New York and London: The Guilford Press
- Bardzell, S, & Odom, W. (2008). The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 11(3), 239-259.
- Bauman, Z. (1996). Teoría Sociológica de la posmodernidad. *ESPIRAL, Estudios sobre Estado y Sociedad*, 11(5).
- Baym, Nancy K., Zhang, Yan Bing, & Lin, Mei-Chen. (2004). Social Interactions Across Media. *New Media & Society*, 6(3), 299-318.
- Bittarello, M. (2008). Virtual Worlds, Myths and Imagination. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, N J: Princeton University Press.
- Cabiria, J. (2008). Virtual World and Real World Permeability: Transference of Positive Benefits for Marginalized Gay and Lesbian Populations. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Carey, J. (1989). *Communication as Culture: Essays on Media and Society*.
- Carr, P, & Pond, G. (2007). *The Unofficial Tourists' guide of Second Life* (1 ed.). New Wharf Road, London: Boxtree.
- Castronova, E. (2003). Theory of the avatar. *Working Papers*. [http://www.cesifo-group.de/pls/guestci/download/CESifo%20Working%20Papers%202003/CESifo%20Working%20Papers%20February%202003%20/cesifo\\_wp863.pdf](http://www.cesifo-group.de/pls/guestci/download/CESifo%20Working%20Papers%202003/CESifo%20Working%20Papers%20February%202003%20/cesifo_wp863.pdf)
- Consalvo, M, & Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6 (1).
- Craig, R. (2006). Communication as a Practice. In G. Shepherd, J. John & T. Striphas (Eds.), *Communication as ...: Perspectives on Theory* (pp. 38-47). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Czarnecki, K. (2008). Building Community as a Library in a 3D Environment. *Australasian Public Libraries and Information Services (APLIS)*, 21(1), 25-27. <http://web.ebscohost.com/ehost/pdf?vid=8&hid=12&sid=b793179d-6ec2-4a27-a28c-9726195f6c9e%40sessionmgr2>
- Downes, E, & McMillan, S. (2000). Defining Interactivity A Qualitative Identification of Key Dimensions *New Media & Society*, 2(2), 157-179.
- Ducheneaut, N, & Moore, R. (2004). *The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game*. Paper presented at the ACM conference on Computer supported cooperative work Chicago, Illinois, USA.
- Eco, U. (1978). *La estructura ausente: introducción a la semiótica* (F. S. Cantarell, Trans.). Barcelona, España: Lumen.
- Flores, D. (2009). *La vida en blog: sentidos del blogging autobiográfico*. (Maestría en Comunicación de la Ciencia y la Cultura Tesis Maestría en Comunicación de la Ciencia y la Cultura), ITESO, Tlaquepaque, Jalisco, México.
- Fuentes, R. (2008). Bibliografías, biblionomías, bibliometrías: los libros fundamentales en el estudio de la comunicación. *Comunicación y Sociedad* 10, 15-53.
- Galindo, J, Karam, T, & Rizo, M. (2005). *Cien libros hacia una comunicología posible*. México, D.F.
- Ge, J. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

- Greimas, A. J., & Courtes, J. (1979). *Semiótica, diccionario razonado de la teoría del lenguaje* (E. B. Y. C. C. HERMIS, Trans.). In Gredos (Ed.), *Semiotique, dictionnaire Raisonne de la théorie du Langage* (1982 ed.). Madrid
- Grimmelmann, James T. (2005). *Virtual Borders: The Interdependence of Real and Virtual Worlds*: SSRN.
- Harviainen, Tuomas. (2008). A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis. *International Journal of Role-Playing*, 1(1).
- Headrick, R. (2000). *When information came of age: Technologies of knowledge in the Age of Reason and Revolution (1700-1850)*. New York: Oxford University Press.
- Jensen, K. (2001). Modelos comunicantes: la importancia de los modelos para la investigación sobre los mundos de la Internet. *Comunicación y Sociedad*, 40(DECS, Universidad de Guadalajara), 65-104.
- Kiousis, S. (2002). Interactivity: a concept explication *New Media & Society*, 4(3), 355-383.
- Kolo, Castulus, & Baur, Timo. (2004). Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 4(1).
- Lamerichs, Joyce, & Te Molder, Hedwig. (2003). Computer-Mediated Communication: From a Cognitive to a Discursive Model. *New Media & Society*, 5(451-473).
- Lüders, Marika. (2008). Conceptualizing personal media. *New Media & Society*, 10(5), 683-702.
- MacCallum-Stewart, Esther, & Parsler, Justin. (2007). *Controversies: Historicising the Computer Game*. Paper presented at the DIGRA.
- Maldonado, T. (1999). *Lo Real y lo virtual* (GEDISA ed.). Barcelona: Gedisa.
- Malliet, Steven. (2006). Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis. *Game Studies*, 7(1).
- Manninen, T. (2002). *Towards Communicative, Collaborative and Constructive Multi-Player Games*.
- Manninen, T. (2003). Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games. *Game Studies*, 3(1).
- Martín-Barbero, J. (2001). Comunicación fin de siglo. ¿Para dónde va nuestra investigación? *Comunicación & Medios*.
- Mayans i Planells, Joan. . (2008). Second life y las utopías postmodernas. In A. Caro & O. Islas (Eds.), *Second Life. Invéntese una vida digital y conviva con ella*. México.
- McMillan, S. (2002). A four-part model of cyber-interactivity: Some cyber-places are more interactive than others *New Media & Society*, 4(2), 271-291.
- Messinger, P, Stroulia, E, & Lyons, K. (2008). A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Montola, Markus. (2008). The Invisible Rules of Role-Playing. The Social Framework of Role-Playing Process. 1, 1.
- Newitz, Annalee. (2007). Virtual worlds are becoming more like the real world., 195(2620), p30-31, 31p.
- Ondrejka, C. (2005). *Changing Realities: User Creation, Communication, and Innovation in Digital Worlds*: SSRN.
- Palaú, Sofía. (2007). *Estado de la Cuestión en torno a los medios de comunicación*.
- Pearce, C. (2009). *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. London, England: MIT Press.
- Pérez, G. (2012). *Internet como medio de comunicación. Teoría y análisis de los actos comunicativos en entornos virtuales*. México: Plaza y Valdés Editores.
- Real\_Academia\_Española. (2008). Diccionario de la Lengua Española *Diccionario de la Lengua Española* (vigésima segunda ed.). Madrid, España.

- Reguillo, R (2007). [Colegio de profesores DESO, ejercicio reflexivo].
- Rigaux-Bricmont, Benny. (2009). *Conducting research in virtual worlds*. Paper presented at the IV Congreso de la Cibersociedad: crisis analógica, futuro digital., on line.  
<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/forums/posts/conducting-research-in-virtual-worlds/208/>
- Rizo, M. (2006). La teoría en el campo académico de la comunicación. Análisis de manuales de teoría de la comunicación desde la propuesta de la comunicología posible. In L. Martell, M. Rizo & A. Vega (Eds.), *Políticas de comunicación social y desarrollo regional en América Latina, libro colectivo de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (AMIC)* (Vol. II, pp. 185-223). México: Universidad Autónoma de la Ciudad de México/ Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación.
- Roig, A., San Cornelio, G., Ardevol, E., & Alsina, P. (2008). Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14(3).
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones, elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva* (1 ed.). Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Schechner, R. (1988). *Performance Theory*. London: Routledge.
- Schroeder, J. (2002). *Visual Consumption* London and New York: Routledge
- Schroeder, R. (2008). Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Simons, Jan. (2006). Narrative, Games, and Theory. *Game Studies*, 7(1).
- Sivan, Yesha. (2007). *The 3D3C Metaverse: A New Medium is born*. Afeka College of Engineering in Tel Aviv, Metaverse Labs, LTD. Retrieved from  
[http://cmsprod.bgu.ac.il/NR/rdonlyres/34396BDB-6C0E-4931-A077-697451885123/40533/Microsoft\\_Word\\_\\_Metaverse\\_3D3C\\_v0401.pdf](http://cmsprod.bgu.ac.il/NR/rdonlyres/34396BDB-6C0E-4931-A077-697451885123/40533/Microsoft_Word__Metaverse_3D3C_v0401.pdf)
- Sosa, G , & Trejo, R. (2009). Campo nuevo, problemas viejos La investigación mexicana en materia de sociedad de la información, Internet, cibercultura y telecomunicaciones. In A. Vega (Ed.), *La comunicación en México. Una agenda de investigación*. (pp. 340). México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades
- Soukup, C (2000). Building a Theory of Multi-Media CMC An Analysis, Critique and Integration of Computer-Mediated Communication Theory and Research *New Media & Society*, 2(4).
- Swanson, Bernadette Daly. (2007). *Second Life Machinima for Libraries: the intersection of instruction, outreach and marketing in a virtual world*. Paper presented at the Worl Library and Information Congress: 73RD IFLA General Conference and Council, Durban, South Africa.
- Tae Kim, Sung, & Weaver, David. (2002). Communication Research About the Internet: a Thematic Meta-analysis. *New Media & Society*, 4, 518-538.
- Thompson, J. (1997). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. (En castellano, 1998 ed.). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Trejo, R. (2011). The Study of Internet in Latin America: Achievements, Challenges, Futures *Media Studies Futures*: Blackwell.
- Vicdan, H, & Ulusoy, E. (2008). Symbolic and Experiential Consumption of Body in Virtual Worlds: from (Dis)Embodiment to Symembodiment. *journal of Virtual Worlds Research*, 1(2).
- W, Creswell J. (1998). *Qualitative inquiry and research design: choosing among five traditions*. Thousand Oaks, California: Sage publications.

Yee, N. (2008). The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage.

# Capítulo 1. Relatos sobre el origen de los mundos virtuales<sup>1</sup>

## Resumen

A través de una recuperación histórica que integra distintos relatos sobre los orígenes de los mundos virtuales, encontramos que los hitos en los que abrevan la mayoría de interpretaciones se vinculan al videojuego: desde los Calabozos y Dragones *Dungeons and Dragons D&D* hasta los Juegos en Línea Masivos y Multijugador *Massively Multiplayer Online Game MMOG*. No se trata de un proceso lineal de desplazamientos, pues varias de las categorías encontradas no son excluyentes entre sí, mientras algunas aluden a las posibilidades numéricas de coexistencia “*Massively/Masivo*”, otras se centran en las libertades de manipulación del entorno “*Content Game/juegos de creación de contenido*”.

A través del reconocimiento de diversos desarrollos tecnológicos descritos en el texto, es posible entender desde dónde surgieron los atributos participación multitudinaria y a la distancia, persistencia, libertad de generación de contenido, espacialidad y habitabilidad, que caracterizan a los mundos virtuales.

Una de las principales limitaciones detectadas en las historias sobre los antecedentes de los mundos virtuales, es que están centradas en las plataformas y no en las prácticas de los sujetos que las habitan, por ende ignoran las relaciones de mutua determinación entre agencia y estructura que podrían cambiar la posición en la que una plataforma es clasificada inicialmente.

Encontramos tres ejes que atraviesan transversalmente la mayoría de las explicaciones: la posibilidad de encuentro y co presencia a la distancia, la capacidad evocativa para trasladarnos inmersivamente a un entorno distinto al de nuestra corporalidad análoga y las prácticas de performance que ponen en evidencia el continuo en la experiencia “dentro y fuera de línea/ *on* y *off line*”.

Este relato, como cualquier otro, está cargado de los sujetos que lo construyen, por tanto sirve como metatexto que ofrece pistas para desnaturalizar abordajes.

Presentamos también hallazgos derivados de la creación de un inventario de mundos virtuales – sociales o de juego- compuesto por 108 registros de entornos publicados de 1986 a 2011 - la mayoría de ellos en los años 2003, 2007, 2008 y 2009; prioritariamente enfocados a adolescentes y jóvenes.

**Palabras clave:** mundos virtuales, Videjuegos, MMORPG, MOO, MUD.

---

<sup>1</sup> El apartado de genealogía de este texto se publicó en 2014 en la revista académica *Virtualis* Núm. 5, Vol. 9

## Contenido

<b>1. Introducción</b> .....	31
<b>2. Construcción de la Genealogía</b> .....	31
Al analizar los textos que ofrecían información sobre los antecedentes de los mundos virtuales, encontramos 3 ejes que pueden servir como tramas que atraviesan el tejido explicativo: .....	31
<b>3. Érase una vez...</b> .....	33
3.1 Del D&D al MUD .....	33
3.2 MOO.....	34
3.3 Del MUD al TinyMUD.....	35
3.4 Massively Multiplayer Online Game MMOG / MMO .....	36
3.5 Massively Multiplayer Online Role Playing Game MMORPG .....	37
3.6 Massively Multiplayer Online World MMOW .....	38
<b>4. Construcción del Inventario</b> .....	39
<b>5. Inventario</b> .....	41
<b>6. Detrás de la historia: notas y reflexiones sobre el armado del relato</b> .....	45
<b>7. De cómo aportar al análisis de prácticas de comunicación</b> .....	48
<b>8. Referencias</b> .....	49
<b>Anexo 1. Línea de tiempo de mundos virtuales y de juego</b> .....	50
<b>Anexo 2. Inventario de mundos virtuales y de juego</b> .....	50

## 1. Introducción

Los denominados mundos virtuales son escenarios de encuentro a la distancia caracterizados por “una representación persistente la cual contiene la posibilidad de comunicación síncrona entre usuarios y, entre usuarios y el mundo con una estructura de espacio diseñado como un universo navegable” (Klastrup, 2002, p. 27). A esta definición agregamos tres énfasis: la centralidad de la representación corpórea de los usuarios (sus avatares), la sensación de habitabilidad y la co presencia.

Los mundos virtuales han atravesado por procesos de creación, picos de participación, prácticas emergentes, transformaciones estructurales, migraciones, cierres y resurgimientos. Entender sus arritmias, rompimientos y continuos, implica una visión tanto panorámica como diacrónica, misma que nos dispusimos a reconstruir a través de la sistematización documental de recuperaciones históricas. Al cotejar las fuentes encontramos similitudes, así como notables diferencias que nos llevaron a problematizar los linajes de cada relato.

En este capítulo presentamos la recuperación histórica de algunos de los hitos asociados a los orígenes de los mundos virtuales y reflexionamos sobre las perspectivas desde las que los relatos que los refieren están construidos. No se trata de un ejercicio de exégesis, sino del esfuerzo por entender y desnaturalizar dichos antecedentes.

Para construir una fuente de información sistemática sobre nuestro referente empírico, realizamos un inventario de mundos virtuales -sociales o de juego- lanzados entre 1986 y 2011. La búsqueda arrojó 108 entornos que mostramos a través de dos representaciones: una línea de tiempo que muestra las relaciones temporales de las plataformas (anexo 1) y una base de datos con campos de información general sobre las mismas (anexo 2).

## 2. Construcción de la Genealogía

Para la construcción del relato sobre los orígenes de los mundos virtuales, realizamos una revisión documental de diversas propuestas interpretativas. Algunos de los modalizadores con que operamos la búsqueda de los textos son la limitación lingüística a búsquedas en inglés y español y la cercanía con ciertas publicaciones como *Journal of Virtual World Research*, *Computed of Mediated Communication*, *Game Studies*, *Journal of Role Playing*, que se consultaron junto con otras muchas fuentes de información académica en formato tanto análogo como digital.

Al analizar los textos que ofrecían información sobre los antecedentes de los mundos virtuales, encontramos 3 ejes que pueden servir como tramas que atraviesan el tejido explicativo:

a) **Desde la posibilidad de co presencia a la distancia.** Es decir, de la sensación de compartir un espacio de encuentro distinto al de nuestro anclaje corporal. Esta visión va de la mano con definiciones de Mundo Virtual como las de Smith y Kollock “tipo de medio de comunicación que las personas pueden utilizar para interactuar entre sí que incluye imágenes, sonidos y modelos espaciales bidi o tridimensionales” (2003, p. 27), autores que consideran que un antecedente de los mundos virtuales son los servicios telefónicos que permiten la interconexión sonora de diversas

líneas en una “party line” o audio conferencia múltiple; en ella, los intercambios sonoros permiten la sensación de encuentro grupal.

b) **Desde la capacidad evocativa.** Damer (2008) refiere Mundo Virtual como “un lugar descrito por palabras o proyectado a través de imágenes las cuales crean un espacio en la imaginación, suficientemente real para sentir que estamos dentro de él”. Bittarello (2008) propone la conveniencia de conceptualizar a los mundos virtuales desde su existencia antes de Internet como espacios de encuentro imaginario, subrayando la importancia de los mitos y su capacidad para atraer referentes a nuestra experiencia. Shoroeder (2008) indica que si el centro de los mundos virtuales es su capacidad evocativa para colocarnos en otros ambientes, entonces deberíamos incluir en la definición a la literatura, los sueños y el cine. Spence<sup>2</sup> (2008) continúa en esa línea discursiva y afirma que desde la perspectiva evocativa, el Infierno de Dante, la Guerra de los Mundos de Orson Wells o Matrix de los hermanos Wachowski serían también mundos virtuales.

Los mundos virtuales de todos los géneros comparten un set de convenciones que contribuyen a reforzar lo que Murray llama la “*active creation of belief*” o creación activa de la creencia (Murray, 1997, p. 110), que en el caso de los mundos virtuales debiera caracterizarse como “creación colectiva de la creencia”.

Las convenciones se encuentran también en el plano de las historias subyacentes o *backstories* que enmarcan la interacción de los usuarios tal como se expresa en el siguiente fragmento de entrevista y la interpretación correspondiente:

*The whole thing reminds me of a Dungeon Master I once knew, who was writing a campaign for very powerful player-characters to fight the Norse Gods.*

*-“Just think,” he told me, “With just a bit of luck, you could slay Odin and get great treasure and acclaim!”*

*-“Are you fucking stupid?” I responded.*

*-“Odin is fated to die at Ragnarok, from the fangs of the Fenris Wolf. You can't have a character kill him, I don't care HOW powerful they are. If they do, it's not Odin they killed - so what's the point?”*

“Al entrevistar a jugadores del Ragnarok, encontramos que si bien en las etapas iniciales del juego no es fundamental conocer de la historia para “coexistir”, conforme avanza el desarrollo de los personajes se hace necesario comprender las historias que enmarcan la dinámica del Ragnarok en la medida que éstas, **estén relacionadas con las reglas** que permitirán a sus personajes subir de nivel” (López, 2007, p. 398).

c) **Desde las prácticas performáticas de los usuarios.** Coincidimos con Pearce (2009) en que los antropólogos han identificado una profunda conexión entre el videojuego y otras formas más

---

<sup>2</sup> El mismo Spence define a los mundos virtuales como “persistentes, sintéticos, tridimensionales, no tienen al juego como centro. Son principalmente espacios de socialización que permiten otros usos en función del tema particular del mundo virtual. Pueden ser comerciales o de código abierto” (2008, p. 5). Esta definición separa a los mundos virtuales de la literatura, el cine o el teatro en al menos dos aspectos clave: persistencia y socialización.

“serias” de tradicionales, rituales y performance. Esta relación que también trastoca a los mundos virtuales se manifiesta en intercambios entre el continuo dentro y fuera de la red –on y off line- de diversos componentes del ritual: roles, ropa, prácticas, tal como lo muestran los trabajos de Joe Santino (1983) a propósito del *Halloween* en Estados Unidos de Norteamérica o de Henri Schindler (1997, en Pearce, 2009) en torno al Carnaval *Mardi Grass* de Nueva Orleans. Los desplazamientos entre entornos analógicos y digitales modalizan el performance en una suerte de “polinización sociocultural”.

Los últimos dos ejes trastocan la mayoría de los relatos que encontramos sobre los orígenes de los mundos virtuales, los cuales parten del juego en tanto escenario evocativo de prácticas performáticas. Así pues, el germen de esta historia es el juego, particularmente el videojuego entendido como “una actividad voluntaria e interactiva en la que los jugadores recrean un conflicto imaginario siguiendo reglas preestablecidas para lograr un fin” (Salen & Zimmerman, 2003, p. 96), definición sin duda inspirada en el trabajo de Johan Huizinga quien define juego como:

Una actividad libre que mantiene nuestra conciencia fuera de lo ordinario, de la vida como algo serio, al tiempo que absorbe al jugador totalmente. Esta es una actividad conectada con intereses no materiales, promueve la formación de grupos sociales, los cuales tienen a rodearse a sí mismos con el secreto y hacer hincapié en la diferencia del mundo común por distinguirse de otros sentidos (Huizinga, 1938, 1950, p. 13).

En ambas definiciones la libertad e imaginación son centrales. Salen & Zimmerman formalizan elementos estructurales (conflicto imaginario, interactividad y reglas) aunque a nuestro juicio, es Huizinga quien coloca el corazón que vincula a los videojuegos con los mundos virtuales al afirmar que promueven la formación de grupos sociales.

El relato que a continuación presentamos se construye prioritariamente de las siguientes fuentes documentales Ludlow y Wallace (2007), (Messinger, Strulia & Lyons, 2008), Spence (2008), Pearce (2009) y Sánchez (2009), las que junto con otras referencias integramos en un solo hilo discursivo, que si bien desdibuja los énfasis que cada autor colocó en sus recortes, también permite sumar y contrastar argumentos sobre el por qué los hitos mencionados anteceden al desarrollo de los mundos virtuales.

### 3. Érase una vez...

#### 3.1 Del D&D al MUD

Durante la Revolución Industrial, los juegos de tablero se convirtieron en la pieza central de los salones en América y Europa (Hofer, 2003 en Pearce, 2009) Los juegos de rol<sup>3</sup> como Calabozos y Dragones (Dungeons and Dragons D&D) surgieron fuera de la tradición de los tableros de estrategia, fueron muy populares en los campus escolares durante las décadas de 1970 y 1980, período en que las redes computacionales empezaron a aparecer en Estados Unidos y Europa.

El primer hito de D&D digital nos remonta a 1976 cuando Will Crowther de la compañía “*Bolt, Beranek and Newman*” –ligada al desarrollo de ARPANET, la predecesora de Internet- escribió y desarrolló el juego “*Colossal Cave Adventure*” inspirado en los juegos de Calabozos y Dragones. La

---

<sup>3</sup> Aquellos juegos en los que los participantes asumen la identidad o el papel de un personaje y actúan con base en los principios orientadores del mismo –poderes, deseos, limitaciones-.

estructura y código se enriqueció cuando en 1977 Don Woods un estudiante de Stanford agregó: rompecabezas, más cuartos para explorar y tesoros para recolectar.

En 1978 Roy Trubshaw de la Universidad Essex en Reino Unido junto con un par de amigos creó una nueva versión de “*Adventure*” que podía habitarse por más de una persona simultáneamente – lograron que hubiera interacción entre personas ubicadas en dos terminales de cómputo distintas, desarrollando así el primer código para un juego multijugador.

Richard Bartle<sup>4</sup> –también estudiante de la Universidad Essex- refinó y agregó elementos de diseño, además de generar una base de datos de contenido que lo convirtió en el desarrollador del primer Mundo Multijugador, conocido como MUD *Multi User Dungeon, Multi-User Dimension, or Multi-User Domain*. En dichos entornos, las interacciones de los usuarios estaban basadas en texto – incluso para moverse en el espacio imaginado: derecha, izquierda, entrar a una sala...- los tópicos abordados eran centralmente de ficción medieval.

### 3.2 MOO

Stephen White dio a conocer en 1990 el primer *MUD Object Oriented MOO*, el término se asocia a dos ejes vinculados: MOO como un lenguaje de programación albergado en un servidor con el mismo nombre y MOO por la particularidad de su gramática de programación “Orientada a Objetos” que permitió el almacenamiento y disponibilidad “persistente” de bases de datos que favorecen la creación colaborativa “*in crescendo*”.

El primer servidor MOO fue *AlphaMOO* que rápidamente fue corregido y re lanzado con el nombre de *LambdaMOO*, con cual se conoce también a la comunidad en línea formada por los usuarios de dicha plataforma, misma que podría definirse como un “*MUD social*”

La creación de *MOOs* no es un proceso que se haya truncado o desplazado totalmente con el desarrollo de otras tecnologías –como la gráfica tridimensional- . Hay casos emblemáticos como “*Hogwarts MOO* un entorno persistente inspirado en la saga de Harry Potter que ha estado funcionando desde 1999” (Sánchez, 2009, p.10) y que finalmente cerró sus puertas en diciembre del 2012. Los *MOO* permiten a los usuarios crear y compartir contenido con el cual es posible interactuar.

---

<sup>4</sup> Es actualmente un referente mundial en el diseño de videojuegos. Sistematizó y enriqueció su experiencia de diseño del primer MUD en su libro “*Designing Virtual Worlds*” publicado en 2004.



Ilustración 1. Hogwarts Moo  
Impresión de pantalla <http://hogwartsmoo.net/> extraída marzo 2008

### 3.3 Del MUD al TinyMUD

Sánchez (2009) relata que en 1989 James Aspnes desarrolló una nueva experiencia para los usuarios de los *MUD* definida como *TinyMUD*, que permitía a los usuarios crear objetos que podían visualizarse aunque no ser usados para interactuar con ellos. Sin embargo, la posibilidad de creación detonó otras formas de interacción que ampliaron los propósitos de las interacciones más allá de matar dragones y salvar princesas. Coincidimos con Sánchez en que los *TinyMUD*<sup>5</sup> representan una de las primeras rupturas de los mundos virtuales como juegos hacia los mundos virtuales como espacios sociales, permitiendo la coexistencia de dinámicas de colaboración y creación con interacciones orientadas al combate y la competencia –aspecto que a la fecha coexiste, pues es posible encontrar en entornos como “*World of Warcraft*” (2004) a grupos de jugadores conversando sobre lo que harán el fin de semana, así como observar en “*Second Life*” (2003) islas que colocan al usuario en dinámica explícita de juego –con reglas y propósitos específicos–.

Entre la diversidad de clasificaciones que pueden ser “afines” a los *TinyMUD* se encuentra la categoría “juegos con generación de contenidos” definida como aquella en la que los participantes pueden ajustar la apariencia de sus personajes y escenarios. Hay diversos niveles de control que van desde la más elemental modificación de una plantilla –por ejemplo cambiar el color de pelo del avatar– hasta la posibilidad de generar los objetos y sus propiedades de interacción, como sucede en el Mundo Virtual “*Second Life*”.

<sup>5</sup> Presentaban limitaciones técnicas evidentes en el número de jugadores simultáneos –menor a 9–, lo que a su vez se relaciona con las formas de socialidad e interacción.

Algunos ejemplos exitosos de juegos de generación de contenidos como “*The Sims*” (1989-2006<sup>6</sup>) y “*Spore*” (2008), fueron desarrollados por la empresa Maxis; en ambos casos el entorno base estaba disponible en un disco, sin embargo la prolífica saga de “*The Sims On line*” ha creado versiones donde el entorno mismo o “*Sandbox*” para construcción, está disponible en Internet.



Ilustración 2. The Sims (2005), Popolus (1989) y Spore (2008)

Un juego significativo en la categoría de generación de contenido es “*Popolus*” (1989) creado por Peter Molyneux, pues es reconocido como el primer juego de los denominados “*god game*”, debido a las posibilidades de los jugadores de hacer casi cualquier cosa dentro del entorno. Se trata de un subgénero de los juegos de vida artificial, pues los poderes sobrenaturales se utilizan para influir a fieles simulados. Se distingue de los juegos de estrategia porque la competencia entre jugadores tiene un peso secundario y se diferencia de los juegos de construcción, porque la centralidad no es crear objetos sino incrementar poderes (Rollings & Adams, 2006) .

### 3.4 Massively Multiplayer Online Game MMOG / MMO

El punto central de esta clasificación es la participación multi usuario<sup>7</sup>, que si bien es cierto ya se había logrado en los *MUD* y *MOO*, con la conexión a Internet y el desarrollo gráfico, expande sus posibilidades albergando en algunos casos a miles de usuarios simultáneamente.

El primer *MMOG* gráfico fue “*Air Warrior*” (1986), un juego de simulación de combate, que aunque evidentemente era multi usuario, también permitía la posibilidad de interacción usuario *versus* sistema.

“*Meridian 59*” (1999) fue el primer mundo gráfico persistente, se desarrolló en los 90 por los hermanos Andrew y Chris Kirmse, fue lanzado por la empresa *Sierra On Line* y posteriormente comprado por la empresa 3DO que cerró el servidor en el año 2000. De acuerdo a Bartle (2004), *Meridian* fue abandonado ante una desventajosa comparación con los juegos “*Ultima Online*”<sup>8</sup> (1997) y “*EverQuest*” (1999).

“*Ultima On Line*” lanzado en 1997 y también conocido como “*Brittania*” presentaba perspectivas isométricas que daban la sensación de tridimensionalidad –dando un paso atrás respecto a la estructura de “*Meridian*” que sí era un entorno tridimensional-. Su aportación principal consistió en

<sup>6</sup> Del 2006 a la fecha, la Saga Sims ha sido desarrollada prioritariamente por la empresa *Electronic Arts* EA.

<sup>7</sup> Aunque muchos de ellos tienen la particularidad adicional de ser persistentes, lo que los relaciona con claridad con los mundos virtuales.

<sup>8</sup> Una de las innovaciones de este MMORPG fue su modelo de negocios, con pagos mensuales por mantener el acceso al entorno.

implementar diversas versiones paralelas del mundo, lo que permitía que un mayor número de usuarios participara en cada uno de estos fragmentos o salas conocidas como “shards”.

“EverQuest” (1999) inspirado en “El Señor de los Anillos” agregó un mayor control a los usuarios de la gráfica tridimensional permitiendo modificar el punto de vista para percibir el espacio en sus cualidades de amplitud, altura y profundidad.



Ilustración 3. Meridian (1997) y EverQuest (1999)

Otra forma de interacción de los MMOG es la de “Mundos con objetivos provistos por el diseñador”, en ellos los avatares pueden pasar por donde deseen, pero también obtener habilidades, poderes, aditamentos, que les permiten obtener puntos y escalar posiciones en el juego. Algunos ejemplos son “Everquest” (1999), “City of Heroes/Villains” (2004), “Lord of the Rings Online” (2007) y “Age of Conan” (2008). Estos juegos incluyen pequeñas misiones que se convierten en uno de los ejes de interacción que pueden elegir los usuarios.

En contra parte a los juegos con objetivos previstos, se presentan los “juegos no estructurados”– también llamados “Sandbox”- que otorgan a los participantes la libertad para recorrer entornos amplios sin la necesidad de seguir caminos preestablecidos, ofreciendo al jugador mayor poder de decisión. Un ejemplo polémico fue “The Grand Theft Auto” GTA (1997)<sup>9</sup> que se lanzó para diversas consolas y computadora. Este “Sandbox” desarrolló una amplia saga en la que se encuentran versiones limitadas en la posibilidad de conexión multiusuario.

### 3.5 Massively Multiplayer Online Role Playing Game MMORPG

Se trata del género más extendido de los MMOG, cuyo linaje se articula directamente con los juegos de rol D&D. Spence (2008), señala diversos autores que sostienen que el maridaje entre desarrollo tecnológico y mundos de juego de Multi-User Dungeons (MUDs) de los años 70 hasta el “World of Warcraft” WOW (2004) son factores clave en el desarrollo de los mundos virtuales (Bartle, 2004; Morningstar & Farmer, 1991; Yesha Sivan, 2007; Y Sivan, 2008; Taylor, 2006).

Algunos de los más famosos MMORPG ya han sido mencionados en líneas anteriores “Ultima Online” (1997), “EverQuest” (1999), “Dark Ages of Camelot” (2001), “Asheron’s Call” (1999), “World of Warcraft” (2004), “The Lord of the Rings Online” (2007) y “Dungeons & Dragons Online” (2005-2006). En Korea tuvieron un gran auge “Ragnarok on line” (2002), “MapleStory”<sup>10</sup> (2003).

<sup>9</sup> Para 2001 se lanzó una versión con mayores posibilidades de intercambios en línea “The Grand Theft Auto III”.

<sup>10</sup> Es el juego de mayor consumo en Korea con 12 millones de cuentas de usuario en 2012. <http://www.gamesradar.com/13-million-maplestory-users-hacked-korea-nexon-plans-tighten-security/>

A juicio de Peirano (2005), el objetivo de los *MMORPG* no es ganar, sino existir y mejorar, pues a lo largo del juego se ganan niveles de experiencia que permiten al usuario acceder a nuevos territorios, portar nuevas armas o codearse con jugadores de más nivel. Los *MMORPG* están llenos de zonas VIPs (reservadas a personalidades relevantes), para llegar a ellas hay que trabajar mucho y contar con buenos contactos.

Nos parece fundamental la nota de Sánchez sobre “*EverQuest*”

“Fue desarrollado de una manera que requiere de equipo o *play-* colaborativa para que los jugadores tengan éxito. Para avanzar en el juego, los jugadores tendrían que formar equipos pequeños y jugar regularmente con el mismo equipo para que el equipo como una unidad podría avanzar a los niveles más altos” (2009, p.11).



Ilustración 4. World of Warcraft (2004) y Ragnarok (2002)

La necesidad por trabajar grupalmente, hace que las redes sociales desborden el espacio del juego y se sitúen en foros de discusión en línea o en espacios de conversación cara a cara. En este sentido los *MMORPG* colocan un ambiente propicio para el surgimiento de mundos virtuales en tanto espacios de socialización. Aunque para Spence conviene separar a los mundos virtuales de los *MMORPG* con el propósito de enfatizar la naturaleza social de los primeros y la lúdica de los segundos “los juegos tienen reglas, niveles, e idealmente, una conclusión cuando los objetivos del juego han sido alcanzados, los mundos virtuales por el contrario no tienen definidas ni reglas ni metas de un juego particular, se focalizan en la socialización y creación de contenido”. (2008, p.5). Sin embargo, como se mencionó anteriormente a propósito de los *TinyMUD*, el análisis de prácticas que hemos realizado al interior de plataformas de las dos categorías, nos indica que existe socialización y juego en ambas, aunque sí es posible observar en el diseño de sus estructuras el énfasis para lo uno o lo otro.

### 3.6 Massively Multiplayer Online World MMOW

También conocidos como Mundos Sociales Gráficos –*Graphical Social Worlds*-, Entornos Multiusuario de Socialización o “no juegos”. Iniciaron en 1986 con “*Habitat*” de la empresa Lucas Film, el anteriormente mencionado “*LambdaMOO*”, un ambiente basado en texto creado en 1991, que introdujo la noción de Mundo Creado por Usuario o *User-Created World*.

Algunos entornos MMOW son “*Active Worlds*” un mundo virtual gráfico creado en 1995, fue el primero en seguir el modelo de contenido desarrollado por usuarios de “*LambdaMOO*”, seguido por “*OnLive!*” (1996), posteriormente disponible como “*Digital Space Traveler*”, “*The Palace*”(1995), “*3D worlds Cybertown*”(1997), “*Puzzle Pirates*” (2003), “*EVE Online*” (2003) un

entorno de ciencia ficción con una economía autosustentable, “*Second Life*” (2003), “*There.com*” (2003), “*Kaneva*” (2004), “*Gaia Online*” (2003) y “*HiPiHi*” (2005) (Pearce, 2009, pp 13-14).

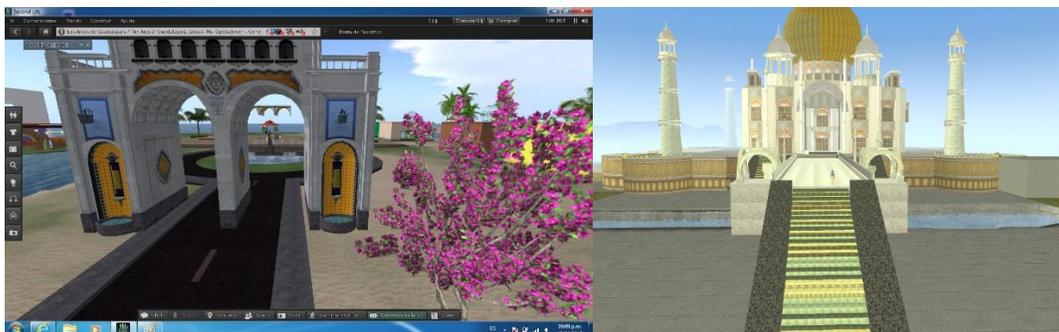


Ilustración 5. Second Life (2003) y HiPiHi (2005)

La gran mayoría de los *MMOW* mencionados puede ser considerados como “mundo virtual” pues la interacción entre personas se realiza a través de sus avatares en un ambiente inmersivo, tridimensional, persistente y compartido con usuarios que seleccionan sus objetivos, pueden generar sus contenidos y cuentan con herramientas de socialización en red.

Sivan (2008) describe a los mundos virtuales con la fórmula 3D3C 3 Dimensiones y 3 componentes (comunidad, creación, comercio) enfatizando con ello el carácter social<sup>11</sup> de los mundos virtuales (Spence, 2008, p. 4). Otra trilogía usada para comprender los mundos virtuales es la 3I (inmersión, interacción e imaginación) (Burdea & P, 2003), con factores centralmente asociados a la experiencia del usuario y que serían criterios interesantes para nuevas clasificaciones.

#### 4. Construcción del Inventario

Para conformar el inventario, ingresamos a publicaciones especializadas como *Journal of Virtual World Research*, *Computed of Mediated Communication*, *Game Studies* y a sitios que ofrecen analíticos en Internet como la empresa *KZero*, que desde 2006 presenta reportes estadísticos sobre mundos virtuales. Adicionalmente realizamos búsquedas en Internet con las categorías “*Virtual World*”<sup>12</sup>, “*MMOW*” (*Massively Multiplayer Online World*), “*MMOG*” (*Massively Multiplayer Online Game*), “*MMORPG*” (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)<sup>13</sup>, “*Synthetic World*” (Castronova, 2005), “*Community of play*” (Pearce, 2009), “*Metaverse*” (Stephenson, 1993), “*Persistent World*” (Kushner, 2003), “*Artificial World*” (Capin, Pandzic, & Magnenat-Thalmann, 1999), “*Virtual Environment*”<sup>14</sup> (Blasovich, 2002; Schroeder, 2008), “*Digital World*” (Helmreich, 1998), y sus traducciones al español. Es así como construimos un primer listado que se decantó con la siguiente parte de la búsqueda, consistente en ingresar a los sitios en activo<sup>15</sup> para obtener

<sup>11</sup> Dicha función ha sido objeto de diversas investigaciones, tal es el caso de Yalom (2004) que investiga sobre la predominancia multi-jugador en los juegos de algunas culturas como la China, África antigua y la India.

<sup>12</sup> Una sincrónica y persistente red de personas representadas por avatares, facilitada por una red de computadoras (Bell, 2008 en Spence, 2008). La definición tiene 3 componentes: sincrónica (comunicación en tiempo real), persistencia, el avatar (cualquier representación gráfica o textual).

<sup>13</sup> Los *Massively Multiplayer Online Roleplaying Games* (MMORPGs) son un subconjunto de los mundos virtuales cuyas actividades giran en torno al juego, esto no significa que los MMORPG no sean espacios de socialización.

<sup>14</sup> La diferencia principal entre Ambientes Virtuales y mundos virtuales radica en que los segundos son espacios persistentes de interacción social.

<sup>15</sup> En el caso de los sitios que habían cerrado durante el período de armado del inventario –que inició en 2007 y fue completando información sobre los registros hasta el primer semestre del 2013, sin que ello ampliará el corte del universo a considerar 1986-2011-, se

información de sus páginas oficiales y revisar si cumplían o no con las características centrales de un Mundo Virtual, ser “espaciales, contiguos, explorables, persistentes, con identidades corporeizadas, habitables, con participación consecuente y poblados” (Pearce, 2009, p. 19).

Los campos de información seleccionados corresponden a la adaptación que (Messenger, Stroulia, & Lyons, 2008) realizan de la tipología de Porter (Melby, 2008; Porter, 2004) para clasificar comunidades virtuales.

1. Propósito / ¿para qué? Define el contenido de interacción ya sea temático o estratégico.
2. Lugar / ¿dónde? Usuarios localizados o dispersos.
3. Plataforma / ¿cómo? Diseño de interacción síncrona, asíncrona o de ambas.
4. Población / ¿quiénes? Perfil y número de participantes en la interacción.
5. Modelo de utilidad / ¿cuánto cuesta?<sup>16</sup> Es decir, cuál es el modelo de retorno económico de la interacción: se cobra o no/ existen cuotas de inscripción, pagas por lo que tengas –como los terrenos en “*Second Life*” (2003)-, hay venta de productos auxiliares como muñecos<sup>17</sup> que tienen claves de acceso para ingresar a entornos virtuales y permiten que los niños jueguen tanto de manera analógica como digital, etcétera.

Es importante mencionar que en un alto porcentaje de los sitios (7 de cada 10), no se mencionan explícitamente varios de los datos que buscamos –como la edad de los destinatarios- aspecto que se infirió por la revisión de los comentarios en foros ya sea anclados a la página principal o a sitios de fans. La información correspondiente al número de cuentas activas tiene muchos matices que hay que tomar en cuenta, como la posibilidad de que las empresas “inflen” las estadísticas, que no “depuren” sus registros y mantengan las cuentas de personas que ingresaron una o pocas veces y no se encuentran activos; además de que finalmente, número de “cuentas de usuario” no es lo mismo que “número de usuarios”, pues existen personas que poseen varias cuentas activas en un mismo entorno.

Respecto de la edad, un factor que favoreció la identificación es que algunos juegos están clasificados por el *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) un organismo regulatorio creado en 1994 por la *Entertainment Software Association* (ESA).



Ilustración 6. Categorías en las clasificación de videojuegos ESRB

buscó información en foros de fans, blogs, publicaciones de la *ACM Association for Computer Machinery*, para tratar de construir el registro de cada entorno. Sin embargo reconocemos que este trabajo de arqueología digital está sujeto a precisiones.

<sup>16</sup>Sobre este aspecto hemos prestado menor atención pues tenemos evidencia de las formas en que los usuarios “saltan” las limitaciones del modelo económico realizando “espejos” de las aplicaciones en servidores propios que no demanden pago.

<sup>17</sup> Un ejemplo para consolas serían los “*Skylanders*”.

Una limitación más de nuestro estudio está relacionada con el idioma, pues las búsquedas realizadas contemplan exclusivamente el inglés y el español, lo que dejan fuera plataformas – particularmente en Asia- que no tengan descriptores para “rastrearlas” en alguno de los dos idiomas mencionados.

Con base en el proceso anteriormente descrito encontramos 108 mundos virtuales creados de 1986 al 2011<sup>18</sup>, de los cuales al menos 75 se encontraban en activo en 2011.

## 5. Inventario

De acuerdo a lo presentado en el apartado anterior, los criterios para conformar el inventario<sup>19</sup> permiten tanto la inclusión de MMOWs como MMORPGs. Decisión que se apoya también en la propuesta de Book (2004) quien sugiere que los Mundos de Juego y mundos virtuales Sociales comparten seis características:

1. Contienen una interfaz del usuario gráfica que representa visualmente el espacio.
2. Son espacios compartidos por muchos usuarios/jugadores a la vez.
3. La interacción en los mundos virtuales se produce en tiempo real, los usuarios experimentan la inmediatez.
4. Interactividad: permiten a los usuarios la capacidad de alterar el mundo en el que se encuentra.<sup>20</sup>
5. Son persistentes, es decir que continúan incluso cuando un jugador se desconecta o sale de la plataforma.
6. Son espacios de socialización y generación de comunidad: permiten y motivan el desarrollo de grupos sociales en línea como tribus, clanes, vecinos.

De los 108 sitios que tenemos registrados en el inventario, conocemos la fecha precisa de lanzamiento de 89.

---

<sup>18</sup> Como se mencionó con anterioridad el corte a 2011 corresponde al período en que se identificó un desplazamiento claro y paulatino de usuarios occidentales –particularmente jóvenes y adultos- que disminuyen o cierran su participación en mundos virtuales para habitar otros espacios de socialización como las redes *Facebook*, *Hi-Five*, *Instagram*. Por otra parte, el reporte estadístico que recibimos de la empresa inglesa *Kzero*, nos arroja información hasta el primer trimestre de 2011 donde indica que el número de cuentas de usuarios en mundos virtuales excede el billón y 4 de cada 10 usuarios tiene entre 10 y 15 años.

<sup>19</sup> Entornos espaciales, contiguos, explorables, persistentes, con identidades corporeizadas, habitables, con participación consecuente y poblados.

<sup>20</sup> Aunque no todos ofrecen los mismos privilegios y mecanismos de edición y creación.

Fecha de lanzamiento	Número de entornos
<b>1986-2000</b>	17
<b>2001</b>	3
<b>2002</b>	3
<b>2003</b>	11
<b>2004</b>	4
<b>2005</b>	6
<b>2006</b>	5
<b>2007</b>	10
<b>2008</b>	11
<b>2009</b>	10
<b>2010</b>	6
<b>2011</b>	3
<b>Total</b>	89

**Tabla 1.** Lanzamiento de entornos  
Fuente elaboración propia

Rango de edad	Número de entornos
5 a 8	3
8 a 10	5
10 a 13 años	15
13 a 15	3
15 a 20	8
20 a 25	11
25 a 30	4
30 a 40	9
<b>Total</b>	<b>58</b>

**Tabla 2.** Rangos de edad  
Fuente elaboración propia

Como se mencionó anteriormente, la edad de los destinatarios no es un dato explícito en buena parte de los sitios, por lo que únicamente contamos con 58 registros en los que se puede indicar el rango de edad de sus “usuarios ideales”. Por otra parte, consideramos arbitrarios algunos de los recortes para definir los rangos, mismos que fueron extraídos de propuestas anteriores (Book, 2004, Spence, 2008) con el ánimo de poder realizar a la postre análisis comparativos.

Más del 54% de las desarrolladoras indican estar en Estados Unidos de Norteamérica –asunto relativo, particularmente en el caso de organismos transnacionales-. Es posible encontrar empresas como *Aeria Games & Entertainment*, *Blizzard Entertainment*, *Gamigo AG* y *Maxis*, que son desarrolladoras de dos o más entornos. Hemos de advertir que es difícil el rastreo detallado de las organizaciones debido a las transformaciones en sus nombres, además de que los procesos de distribución suelen atender a prácticas monopólicas de empresas como *Electronic Arts* que compran plataformas generadas por distintos desarrolladores.

Identificar los propósitos enunciados por los desarrolladores de la plataforma –que no necesariamente reflejan los de los usuarios que habitan en ellas-, fue la categoría más compleja de construcción porque los descriptores son muy disímiles, algunos centrados en el tiempo diegético en el que se enmarcan “*RuneScape*” (2001) descrito como juego medieval; otros en el contenido central previsto para las interacciones como “*vMTV*” (2008) centrado en cine y televisión; otros más en tanto género narrativo “*Requiem Bloodymare*” (2007) descrito como juego de horror y magia.

Entre las categorías más claramente distinguibles se encuentran los mundos virtuales con vocación educativa en la que encontramos 7 plataformas, la mayoría de ellas enfocadas a niños y adolescentes –en concordancia con la combinatoria de lúdica y aprendizaje a la que subyacen numerosos desarrollos en la línea de software educativo, Objetos de Aprendizaje OA o ambientes

de aprendizaje<sup>21</sup>, que no necesariamente comparten las características técnico expresivas de los mundos virtuales.

<b>Mundos virtuales autodefinidos como educativos</b>			
<b>Año de inicio</b>	<b>Nombre del Entorno</b>	<b>Compañía desarrolladora</b>	<b>Edad del público meta</b>
<b>1995</b>	ActiveWorlds	ActiveWords.Inc	20 a 25
<b>1999</b>	Whyville	Numedeon	10 a 13
<b>2003</b>	there.com	Makena Technologies	20 a 25
<b>2009</b>	kooDooZ	KooDooZ, Inc	10 a 13
<b>2009</b>	Medikidz	Medikidz	10 a 13
<b>2009</b>	MinyanLand	Minyanville Media Inc	10 a 13
<b>2011</b>	Nexus	Dirección General de Informática - UANL	30 a 40

**Tabla 3.** Mundos virtuales de vocación educativa  
Fuente elaboración propia

Empresas como *Forterra Systems* desarrollador de la plataforma “On-Line Interactive Virtual Environment” OLIVE señala en su sitio web<sup>22</sup> haber desarrollado por encargo diversos mundos virtuales privados, varios de los cuales tienen como propósito central la educación, sin embargo dado que son plataformas privadas no forman parte de nuestro inventario.

Más allá de una categoría que tipifique a un mundo virtual como educativo, lo central son las prácticas que se desarrollan en el entorno. Nuestra experiencia de campo permite identificar numerosas variables de formas de enseñanza aprendizaje que van desde la formalidad de un ambiente escolarizado como las sedes de universidades en Second Life, hasta formas mucho más flexibles de colaboración entre pares cuyas mediaciones favorecen el desarrollo, extensión o refinamiento de diversas competencias.

Aunque el asumir un rol sea inherente a la naturaleza de los mundos virtuales por la entidad objetivable del avatar, los entornos definidos como “de rol” son aquellos en los que los participantes interactúan con base en los principios orientadores de su personaje dentro del marco narrativo y lúdico del entorno. Encontramos 20 plataformas que explícitamente se describen como juegos de rol.

<sup>21</sup> En los que se encuentra una diversidad de plataformas para la publicación, gestión, edición de contenidos y trabajo colaborativo –Black Board, Moodle, Distance Education Network-, que no son necesariamente mundos virtuales.

<sup>22</sup> Al actualizar este documento, el sitio de la empresa se mostró como no disponible, pero encontramos un artículo que corrobora la información sobre los desarrollos de Forterra en el ámbito educativo/empresarial, en el que utilizaban el slogan “Transforming Enterprise Processes Through Virtual Worlds”  
<http://www.informationweek.com/whitepaper/company/detail/19012>

Mundos virtuales autodefinidos como “de rol”		
Año de inicio	Nombre del Entorno	Compañía desarrolladora
1996	Diablo	Blizzard Entertainment & Ubisoft
2003	Maestia	Andromeda Games Co
2003	Gaia	Gaia Interactive
2003	Florensia	Burda:ic GmbH
2003	Toontown OnLine	Disney Interactive, Inc.
2003	Conquer Online	91.com
2003	Fiesta Online	outspark
2003	Conquer Online	TQ Digital
2004	City of Heroes	Paragon Studios y NCSOFT
2004	Lineage II	NCSOFT y Play NC
2007	Last Chaos	gamigo AG
2008	Age of Conan	Funcom
2008	4Story	Gameforge.
2009	Neo Steam	ATLUS ONLINE
2009	Runes of Magic	Runewaker Entertainment y Frogster Interactive, Frogster America
2010	Iris Online	Gala-Net, Inc
2010	Loong	gamigo ag
2010	King of Kings 3	gamigo AG
2010	Kitsu Saga	Aeria Games & Entertainment, Inc.
2011	End of Nations	Trion Worlds, Inc

**Tabla 4.** Mundos virtuales de rol  
Fuente: elaboración propia

Como se expuso con anterioridad, el grado de realismo en las representaciones gráficas no es un consecutivo en aumento favorecido por el desarrollo tecnológico, pues se trata de una decisión no sólo técnica sino expresiva. Así pues en la línea de tiempo que integramos con los hallazgos del inventario, encontramos juegos como “Franktown Rock” (2008) que utilizan plastas de color y trazo simple para representar el lugar y los personajes, mientras que una década atrás “Ultima OnLine” (1997) mostraba gráficos tridimensionales.



**Ilustración 7.** Última OnLine (1997) y Franktown Rock (2008)

Existen arquetipos de diseño espacial y caracterización de los avatares que se relacionan con el componente de fantasía propio de los juegos de rol. Algunas constantes encontradas en varias de las plataformas son:

- Personajes de ojos grandes
- Cabellera lacia y colorida
- Nariz pequeña –casi imperceptible-
- Tez blanca
- Accesorios como sombreros, espadas, armaduras...

Elementos recurrentes en historietas (manga) y caricaturas (anime) japonesas.



Ilustración 8: Florencia (2003), Luna (2010), Iris (2010)

El estilo visual es también atribuible a la reutilización de elementos gráficos, por ejemplo los mundos virtuales “Luna” e “Iris” lanzados en 2010 fueron desarrollados por la misma empresa Gala-Net, Inc. Queda fuera de las pretensiones de este capítulo analizar las características de la gráfica en mundos virtuales, estudio que al menos contendría tres ejes: las definiciones de la plataforma, lo desarrollado por los usuarios dentro de la plataforma –posible en entornos co creados- y las representaciones gráficas de extensión tales como los dibujos o *fan art* que forman parte de las corrientes de seguidores *fandom* (*fanatic kingdom*).

## 6. Detrás de la historia: notas y reflexiones sobre el armado del relato

Es fundamental indicar que las categorías anteriormente expuestas no son en algunos casos mutuamente excluyentes, por ejemplo un juego como “*The Sims On Line*” puede ser MMOG / de generación de contenidos / no estructurado. Por otra parte, cada propuesta de clasificación posee énfasis distintos, por ejemplo el adjetivo “*On line*” está centrado en el componente tecnológico, mientras que el descriptor “*Role Playing*” usado en *D&D* y en *MMORPG*, se centra en una forma particular de orientar la participación en torno a roles.

Las clasificaciones por componentes tecnológicos -por ejemplo con o sin acceso a Internet-, presentan limitaciones como la dificultad para ajustar dichas categorías diacrónicamente en entornos y plataformas que están en constante innovación tecnológica.

Los relatos que encontramos sobre la genealogía de mundos virtuales contienen abundantes sinécdoques, que confunden al resaltar un atributo de los entornos con el entorno mismo. No se trata de un asunto de estricta nomenclatura, sino de formas de percepción y valoración sobre las plataformas referidas.

Plataforma que lo ejemplifica	Ludlow y Wallace 2007	Spence 2008	Messinger, Strulia & Lyons, 2008	Pearce 2009	Sánchez 2009
<i>Pong</i>			Juegos arcade		
<i>Mario Bros</i>			Consolas		
<i>Doom</i>			Juegos en red de área local		
<i>The Sims Online</i>			Juegos con conectividad a Internet		
<i>The Grand Theft Auto TGA</i>			Juegos sin estructura		
<i>Colossal Cave Adventure</i>	<b>D&amp;D</b> Dungeons and Dragons			<b>D&amp;D</b> Dungeons and Dragons	
<i>MUD</i>	<b>MUD</b> Multi User Dungeon	<b>MUD</b> Multi User Dungeon		<b>MUD</b> Multi User Dungeon	<b>MUD</b> Multi User Dungeon
<i>TinyHELL</i>					<b>TinyMUDs</b>
<i>Spore</i>	<b>MOO</b> Multi-User Object Oriented		Juegos de generación de contenido		<b>MOO</b> Multi-User Object Oriented
<i>Air Warrior</i>	<b>MMOG</b> Massively Multiplayer Online Game			<b>MMOG</b> Massively Multiplayer Online Game	
<i>World of Warcraft</i>		<b>MMORPG</b> Massively Multiplayer Online Role-Playing Game	Mundos con objetivos provistos por el diseñador	<b>MMORPG</b> Massively Multiplayer Online Role-Playing Game	<b>MMORPG</b> Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
<i>Facebook</i>			Sitios de redes sociales		
<i>Second Life</i>		<b>MMOW</b> Massively Multiplayer Online World	Mundos virtuales abiertos	<b>MMOW</b> Massively Multiplayer Online World	Mundos virtuales sociales en 3-D.

**Tabla 5.** Tabla integrada de propuestas sobre los antecedentes de los mundos virtuales  
Fuente: elaboración propia

Como observa en la tabla anterior, ninguna de las clasificaciones anteriormente expuestas recoge información sobre las prácticas de los usuarios en el entorno. Sin embargo sí hay nomenclaturas sensibles como “Comunidades de Juego” un término propuesto por Celia Pearce (2009) que retoma la noción de Comunidades de Práctica -originada en la antropología y adoptada en diversos estudios de Internet y comunicación mediada por computadora-. Una Comunidad de Práctica es definida como un grupo de individuos los cuales participan en un proceso de aprendizaje colectivo y mantienen una identidad común definida por el dominio compartido del interés o actividad (Lave & Wenger, 1991) . Partiendo de que el juego es un tipo de práctica, la adopción del término propuesto por Pearce sugiere que las prácticas de juego favorecen la comprensión de por qué y cómo las comunidades se forman y mantienen -un tema particularmente pertinente en el contexto de los videojuegos y de otras formas de interacción a través de tecnologías telemáticas-.

La apuesta explicativa de Messinger, Strulia & Lyons, (2008) no responde con apego estricto a un desarrollo cronológico, pues se diversificaron las plataformas con materialidades que siguen su propia línea de desarrollo y que coexisten en la actualidad (por ejemplo persisten las consolas que incorporan la conexión a Internet). Los autores no siguen un hilo discursivo consistente –pasan de los videojuegos a las redes sociales sin tender puentes explicativos-. Sin embargo, su propuesta permite observar algunas líneas transversales de desarrollo:

- El número de jugadores que pueden participar simultáneamente: uno, dos, muchos – incluso miles-
- La localización de los jugadores que interactúan entre sí: mismo lugar (máquinas tragamonedas y primeras consolas), en distancias cortas (red de área local), en cualquier parte del planeta (con conectividad a través de Internet).
- Permiten comprender transformaciones en la espacialidad. Desde el escenario único del “Pong” (1972), los recorridos dirigidos de los juegos de plataforma “Mario Bros” (1983), hasta la exploración abierta de los mundos virtuales; dejando en evidencia el incremento progresivo de la libertad de exploración del entorno, que es un componente fundamental de los mundos virtuales.

Coincidimos con Sánchez (2009) en que las tipologías comparativas son útiles para identificar similitudes y diferencias entre entornos de juego y de socialización, pero ignoran la co evolución de los usuarios en cada entorno y por ende, la forma en que la agencia de dichos usuarios transforma las condiciones estructurales que dieron sentido a la clasificación de la plataforma.

Algunas de las hipótesis presentadas en la genealogía, como “el impulso a la creación de comunidades de colaboración derivado de la necesidad de trabajo grupal para subir de nivel en un juego” podrán verificarse o rechazarse en el marco de la investigación sobre procesos de comunicación y prácticas culturales que dio origen a esta recuperación histórica.

El inventario da cuenta de lo que está –o al menos de lo que pudimos encontrar-, mientras que la genealogía nos ofrece hilos explicativos sobre las causas y sentido de aquello que es visto por el enunciador del relato. Es así como las recuperaciones históricas muestran su naturaleza biográfica, la dada por quien articula el relato visibilizando elementos en detrimento de otros que quedan en segundo plano u ocultos. Dicha visibilización es también clara en la selección de referentes de investigación, pues como parte del análisis documental que realizamos para construir esta genealogía, hemos detectado una concentración de artículos académicos referidos a dos entornos: *World of Warcraft* y *Second Life*<sup>23</sup>.

---

<sup>23</sup> Hay decenas de artículos académicos sobre dichos entornos, cuyas conclusiones pueden ser ingenuamente extrapoladas a “lo que los MMORPG son” o lo que “los MMOW permiten”. Es decir, hay una sobre atención a ciertas plataformas -Second

Con motivo del recibimiento del título Doctor Honoris Causa<sup>24</sup>, Jesús Martín Barbero expresó en su discurso que la cultura es más el lugar desde el que se observa, que aquello que es observado; recordando con dicha frase una clave interpretativa fundamental para las Ciencias Sociales, la necesidad de reconocernos como sujetos situados. Valga la reflexión para evidenciar que la recuperación histórica aquí presentada no sólo es producto de los recortes y valoraciones de los autores citados, sino de las elecciones y posturas que nosotros hemos plasmado en su armado. Así pues, la función de este relato no es la de pretender la unicidad, sino la de ofrecer una doble mirada comprensiva: sobre su objeto y la perspectiva de sus enunciadores.

## 7. De cómo aportar al análisis de prácticas de comunicación

La relación genealogía/análisis de las prácticas no es unidireccional, se alimentan mutuamente al encontrar razones y vínculos “otros”, por los cuales la experiencia en un entorno modaliza el *performance* del mismo sujeto en otro “como una especie de polinización sociocultural”.

El análisis de prácticas tiene múltiples sesgos de naturaleza distinta: disponibilidad (únicamente podemos ingresar a aquellos sitios disponibles durante el período de la investigación), de factibilidad (es imposible hablar de “las prácticas” en general, siempre tendrán que circunscribirse a la particularidad de la grupalidad, espacialidad y temporalidad de referencia), de interés (colocamos nuestra atención a las prácticas de comunicación y el sentido de las mismas, a sabiendas que la comunicación no puede ser el vector que permita entender transformaciones o cierres).

Intentamos alejarnos de una visión positivista que sobre valore “el dato” de los picos de participación, modelos de negocio, plataformas técnicas y otros ejes de información que a nuestro juicio adquieren mayor valor interpretativo cuando son vistos desde las prácticas en los entornos objeto de nuestro interés, y las narraciones sobre las mismas. Esta pretensión, nos coloca al menos dos planos metodológicos –que evidentemente se trastocan en el análisis- : el descriptivo/general de los entornos y el etnográfico/particular de las prácticas dentro de los mismos. Es así como la genealogía es punto de partida, pero también objeto modelado por el arribo de los hallazgos emanados del análisis de prácticas.

---

Life y WOW, seguidos muy atrás por EverQuest, Sims y Whyville- , debilitando la pregunta por lo que sucede en el amplio panorama de 108 mundos virtuales que hemos detectado entre 1986 y 2011.

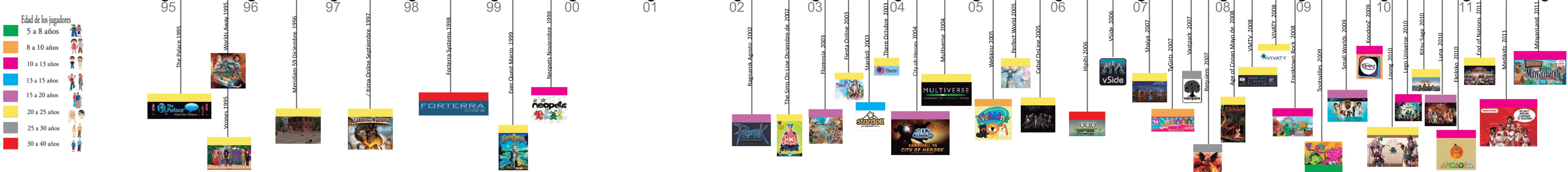
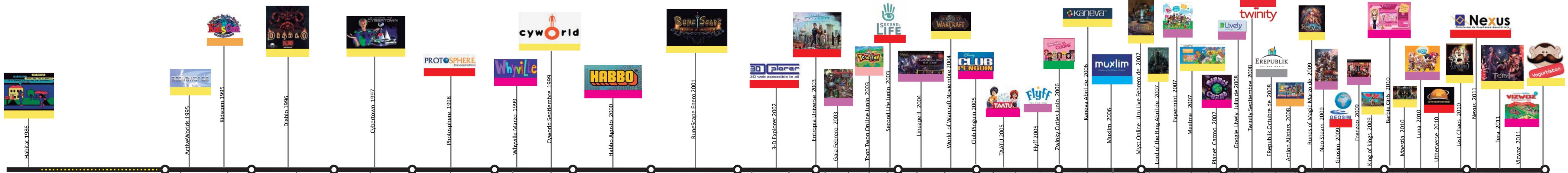
<sup>24</sup> Distinción entregada por parte de la Universidad de Guadalajara el 12 de junio de 2014.

## 8. Referencias

- Bartle, R. (2004). *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders.
- Bell, M. (2008). Toward a definition of "virtual worlds". *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Bittarello, M. (2008). Virtual Worlds, Myths and Imagination. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Blascovich, J. (2002). Social Influence within Immersive Virtual Environments. In R. Schroeder (Ed.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction un Shared Virtual Environments*. London: Springer-Verlag
- Book, B. (2004). *In Moving Beyond the Game: Social Virtual Worlds*. Paper presented at the State of Play 2: Reloaded, New York <http://deby.net/FILES/3d/ARTICLES/moving%20beyond%20the%20game%20-%20social%20virtual%20worlds.pdf>
- Burdea, G. C., & P, C. (2003). *Virtual reality technology*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Capin, T., Pandzic, I., & Magnenat-Thalmann, N. (1999). *Avatars in Networked Virtual Environments* (1st ed.). New York: John Wiley and Sons.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Damer, B. (2008). A brief history of virtual worlds as a medium for user-created events. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Helmreich, S. (1998). *Silicon Second Nature: Culturing Artificial Life in a Digital World*. Berkeley: University of California Press.
- Hofer, M. (2003). *The Games we Played: The Golden Age of Board and Table Games*. Princenton, N.J: Princenton Architectural Press.
- Huizinga, J. (1938, 1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. New York: Roy Publishers.
- Klastrup, L. (2002). *Interaction Forms, Agents and Tellable Events in EverQuest* Paper presented at the Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere.
- Kushner, D. (2003). *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. New York, NY: Cambridge University Press.
- López, M. (2007). *Estética y representación espacial en ragnarok On Line*. México: Universidad La Salle.
- Ludlow, P., & Wallace, M. (2007). *The Virtual Tabloid that Witnessed the Dawn of the Metaverse*. London England: Cambridge Massachusetts.
- Melby, T. (2008). How Second Life seeps into real life. (cover story).
- Messinger, P., Stroulia, E., & Lyons, K. (2008). A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1). Messinger, Paul R.
- Morningstar, C., & Farmer, F. (1991). The lessons of Lucasfilm's habitat. In M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First steps*. Cambridge, MA: MIT Press
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, España: Paidós
- Pearce, C. (2009). *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. London, England: MIT Press.
- Peirano, M. (2005). MMOG: Juegos Masivos Multijugador Online. from <http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/software/2005/09/08/145101.php>
- Porter, C. (2004). A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(1).

- Rollings, A., & Adams, E. (2006). *Fundamentals of Game Design*: Prentice Hall.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, EUA: MIT Press.
- Sánchez, J. (2009). A Social History of Virtual Worlds. *Library technology Reports*, 45(2).
- Santino, J. (1983). Halloween in America: Contemporary Customs and Performances. *Western Folklore*, 42(1), 1-20.
- Schindler, H. (1997). *Mardi Gras: New Orleans*. Paris: Flammarion.
- Schroeder, R. (2008). Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Sivan, Y. (2007). *The 3D3C Metaverse: A New Medium is born*. Afeka College of Engineering in Tel Aviv, Metaverse Labs, LTD. Retrieved from <http://cmsprod.bgu.ac.il/NR/rdonlyres/34396BDB-6C0E-4931-A077-697451885123/40533/Microsoft Word Metaverse 3D3C v0401.pdf>
- Sivan, Y. (2008). 3D3C real virtual worlds defined: The immense potential of merging 3D, community, creation, and commerce. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Smith, M., & Kollock, P. (Eds.). (2003). *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona: UOC.
- Spence, J. (2008). Demographics of Virtual Worlds. *Journal of Virtual Worlds Research: Consumer Behavior in Virtual Worlds*, 1(2). jeremy
- Stephenson, N. (1993). *Snow Crash*. New York: Bantam Books.
- Taylor, T. (2006). *Play Between Worlds : Exploring Online Game Culture*
- Yalom, M. (2004). *Birth of the Chess Queen: A History*. New York: Harper Collings Publishers.

- Edad de los jugadores
- 5 a 8 años
  - 8 a 10 años
  - 10 a 13 años
  - 13 a 15 años
  - 15 a 20 años
  - 20 a 25 años
  - 25 a 30 años
  - 30 a 40 años



Fecha inicio	cierre	Nombre	Compañía	Propósito principal	Rango de edad	Núm. Cuentas	Web Site	país
1986		Habitat	LucasFilms Games, Quantum	Juego casual		0.3		
1987	continúa	MegaTen	Atlas, Arc System Works, CAVE, Multimedia Intelligence Transfer, Lancarse, Nex Entertainment				<a href="http://megaten.marvelous-usa.com/">http://megaten.marvelous-usa.com/</a>	
1993		Ilusion of Gaia	Quintet	juego de rol				Japón
1995	continúa	ActiveWorlds	ActiveWords.Inc	educativo y generación de contenido	20 a 25	1	<a href="http://www.activewolds.com/">http://www.activewolds.com/</a>	US
1995	continúa	Kidscom	Circle 1 Network	socialización/conversación	8 a 10	1.5	<a href="http://www.kidscom.com/">http://www.kidscom.com/</a>	US
1995		The Palace		*sólo chat a través de avatares				
1995		Vzones	Stratagem Corporation, Inc.	socialización/ creación contenidos	20 a 30		<a href="http://www.vzones.com">http://www.vzones.com</a>	US
1995	cambió a Vzones	Worlds Away	Fujitsu, LucasArts	Juego/Economía (versión en inglés de Habitat)			<a href="http://worldsaway.com">http://worldsaway.com</a> (inactiva)	US
1996		Diablo	Blizzard Entertainment & Ut	Rol de acción hechizos, armas y armaduras				US
1996	continúa	Meridian 59	Archetype Interactive/3DO S	Juego de fantasía			<a href="http://www.meridian59.com">www.meridian59.com</a>	
1996	2014	SnowMoo	Sense media					
1997	continúa	CyberTown	IVN/Cybertown, Inc	Creación de contenidos	20 a 25		<a href="http://www.cybertown.com/main_nsframes.f">http://www.cybertown.com/main_nsframes.f</a>	US
1997	continúa	Ultima OnLine	Origin Systems	videojuego de rol multijugador masivo en línea			<a href="http://ultima-alianza.com/uasphere/">http://ultima-alianza.com/uasphere/</a>	
1998		OLIVE	Sistemas Forterra Inc.	On-Line Interactive Virtual Environme	30 a 40	Population un	<a href="http://www.forterrainc.com/">http://www.forterrainc.com/</a>	US
1998	continúa	Protosphere	ProtonMedia, Inc.	socialización y conversación	30-40		<a href="http://www.protonmedia.com/">http://www.protonmedia.com/</a>	US
1999	continúa	Asheron's Call	Turbine Entertainment Softw	juego de rol	25 a 30	No disponible	<a href="https://www.asheronscall.com/en">https://www.asheronscall.com/en</a>	US
1999	2010	Croquet	Smalltak.org	desarrollo de entornos virtuales (meta entorno)		No disponible	<a href="http://opencroquet.org">http://opencroquet.org</a>	
1999	continúa	Cyworld	SK Communications	De comunidad específica		7	<a href="http://us.cyworld.com/">http://us.cyworld.com/</a>	Corea
1999	continúa	EverQuest	Studios Verant & Sony Onlin	Juego de fantasía		0.4	<a href="http://translate.googleusercontent.com">http://translate.googleusercontent.com</a>	
1999	continúa	Neopets	Viacom	Juego casual	10 a 13	45	<a href="http://www.neopets.com/index.phtml">http://www.neopets.com/index.phtml</a>	US
1999	continúa	Whyville	Numedeon	Educativo	10 a 13	13	<a href="http://www.whyville.net">http://www.whyville.net</a>	US
2000	continúa	Habbo	Sulake Corporation	Socializar/chat los usuarios pueden h	10 a 13	100	<a href="http://www.habbo.com">http://www.habbo.com</a>	Japan-Finland
2001	continúa	Dark age of Camelot	Vivendi Games/ Wanad	Basado en mitología nórdica y leyend	13-15		<a href="http://www.darkageofcamelot.com/">http://www.darkageofcamelot.com/</a>	
2001	continúa	RuneScape	Jagex	Juego casual/medieval			<a href="http://www.runescape.com/">http://www.runescape.com/</a>	
2002	continúa	3-D Explorer	Altadyn Corp	socialización/conversación	30 a 40	Population un	<a href="http://www.3dexplorer.com/">http://www.3dexplorer.com/</a>	Francia
2002	continúa	Ragnarok On Line	Gravity Interactive, Inc.	juego multijugador ambientado en la literatura nórdica			<a href="http://www.ragnarokonline.com/">http://www.ragnarokonline.com/</a>	Korea
2002	continúa	The Sims On Line	Maxis	entorno de socialización			<a href="http://sims-online.com/">http://sims-online.com/</a>	
2003	continúa	Conquer Online	91.com / TQ Digital	Juego de rol			<a href="http://co.91.com/">http://co.91.com/</a>	
2003	continúa	Entropia Universe	MindArk	Juego/Economía			<a href="http://www.entropiauniverse.com/">http://www.entropiauniverse.com/</a>	Suecia
2003	continúa	Fiesta Online	outspark	juego de rol		2	<a href="http://fiesta.outspark.com/">http://fiesta.outspark.com/</a>	
2003	continúa	Florensia	Burda:ic GmbH	Juego de rol	18 años			Japón
2003	continúa	Gaia	Gaia Interactive	Juegos de rol	15 a 20		<a href="http://www.gaiaonline.com/">http://www.gaiaonline.com/</a>	US
2003	continúa	Maestia	Andromeda Games Co	juego de rol de fantasía	12 (USK, regulación alemana)		<a href="http://maestia.com/">http://maestia.com/</a>	
2003	continúa	MapleStory	Wizet	videojuego multijugador masivo en línea			<a href="http://maplestory.nexon.net/">http://maplestory.nexon.net/</a>	
2003	2013	Puzzle Pirates	Ubisoft	Juego		50,000	<a href="http://www.eveonline.com/">http://www.eveonline.com/</a>	
2003	continúa	Second Life	Linden	Socialización y creación de contenido	30 a 40	15	<a href="http://www.secondlife.com">www.secondlife.com</a>	US
2003	continúa	Stardoll	Stardoll AB	Moda, creación de muñecas	13 a 15		<a href="http://www.stardoll.com">http://www.stardoll.com</a>	US

2003	9 de marzo de 2010	there.com	Makena Technologies	educativo	20 a 25	2	<a href="http://www.there.com">http://www.there.com</a>	US
2003	continúa	Toontown OnLine	Disney Interactive, Inc.	juego multijugador masivo online de	7 años	1.2	<a href="http://toontown.go.com/">http://toontown.go.com/</a>	US
2003	continúa	Zomg	Gaia Interactive	juego de rol			<a href="https://www.gaiaonline.com/games/zomg/">https://www.gaiaonline.com/games/zomg/</a>	
2003	continúa	Heroes of Gaia		juego de rol			<a href="http://hog.playsnail.com/">http://hog.playsnail.com/</a>	
2004	30 de nov 2012	City of Heroes	Paragon Studios y NCSOFT	Asumir la personalidad de un superhéroe	15-20		<a href="http://www.cityofheroes.com">http://www.cityofheroes.com</a>	US
2004	continúa	Lineage II	NCSOFT y Play NC	Juego de rol			<a href="http://www.lineage2.com/">http://www.lineage2.com/</a>	US
2004	continúa	Multiverse	The Multiverse Network, Inc	Creación de contenidos	20 a 25		<a href="http://www.multiverse.net/index.html">http://www.multiverse.net/index.html</a>	US
2004	continúa	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	Juego		12	<a href="http://us.battle.net/wow/es/">http://us.battle.net/wow/es/</a>	US
2005	continúa	Cabal-OnLine					<a href="http://www.cabalonline.com/index.asp">http://www.cabalonline.com/index.asp</a>	
2005	continúa	Club Penguin	Disney	Juego casual	10 a 13	19	<a href="http://www.clubpenguin.com/">http://www.clubpenguin.com/</a>	Canada
2005	continúa	Flyff	Gala Lab				<a href="http://flyff.gpotato.com/v16/index.html">http://flyff.gpotato.com/v16/index.html</a>	Asia
2005	continúa	Perfect World	Perfect World Entertainment Inc				<a href="http://www.perfectworld.com/">http://www.perfectworld.com/</a>	Asia
2005	continúa	Taatu	TAATU	socialización y conversación	13 a 15		<a href="http://worldcdn.taatu.com/index.html">http://worldcdn.taatu.com/index.html</a>	Belgica
2005	continúa	Webkinz	Ganz	Juguetes/Mundo real de juegos	8 a 10	1	<a href="http://www.webkinz.com">http://www.webkinz.com</a>	US
2006	continúa	Dungeons & Dragons Online	Turbine	juego de rol		No disponible		US
2006	continúa	HiPiHi	HiPiHi Co. Ltd	de comunidad específica / creación de	30 a 40	0.1	<a href="http://www.hipihi.com/index_english.htm">http://www.hipihi.com/index_english.htm</a>	China
2006	continúa	Kaneva	Kaneva Inc.	Socializar/chat	20 a 25	Population un	<a href="http://www.kaneva.com">www.kaneva.com</a>	US
2006	continúa	Muxlim	Muxlim Inc	Creación de contenidos	13-15		<a href="http://spaces.muxlim.com/">http://spaces.muxlim.com/</a>	Finlandia
2006	de julio de 2009 por	vSide	Doppelganger	Medios y generación de contenido (C	15-20	0.3	<a href="http://www.vside.com">http://www.vside.com</a>	US
2006	continúa	Zwinky Cuties	Mindspark Interactive Netw	socialización/conversación	5 a 8	0.9	<a href="http://www.zwinkycuties.com">http://www.zwinkycuties.com</a>	US
2006		Dinasty of Warriors OnLine	Tecmo Koei	MMOG				Japón
2007	continúa	Last Chaos	gamigo AG	Juego de rol			<a href="http://lastchaos.gamigo.es/">http://lastchaos.gamigo.es/</a>	
2007		Lord of the Rings OnLine	Turbine Entertainment Soft	juego multijugador				
2007	continúa	Meet Me	Transcosmos	Socialización de menores (aseguran	8 a 13		<a href="http://www.meet-me.jp/">http://www.meet-me.jp/</a>	Japón
2007	de en el 2010 abre d	Myst on Line: Uru Live	Cyan Worlds	Juego de aventura	Todas las edades		<a href="http://mystonline.com/es/">http://mystonline.com/es/</a>	
2007		Papermint	Avaloop	juego casual	15 a 20/15 a 3	No disponible	<a href="http://www.papermint.com/">http://www.papermint.com/</a>	Alemania
2007	continúa	Planet Cazmo	Cozmo Planet, LCC.	juego casual	10 a 13		<a href="http://www.planetcazmo.com">http://www.planetcazmo.com</a>	US
2007	continúa	Requiem Bloodymare	GRAVITY Co., Ltd.	Juego de horror (Ciencia y magia)	30-40		<a href="http://www.playrequiem.com/">http://www.playrequiem.com/</a>	Asia
2007	continúa	The Lord of the Rings Online	Turbine	juego de rol			<a href="http://www.lotro.com/en">http://www.lotro.com/en</a>	
2007	continúa	TyGirlz	Ty In	Juguetes/Mundo real de juegos	8 a 10	Population un	<a href="http://ty-girlz.ty.com/">http://ty-girlz.ty.com/</a>	US
2007	continúa	Vastpark	VastPark & contributors	Misc	25 a 30	0.9	<a href="http://www.vastpark.com">http://www.vastpark.com</a>	US
2008	continúa	4Story	Zemi Interactive Entertainm	juego de rol			<a href="http://www.gamexp.ru/project.php">http://www.gamexp.ru/project.php</a>	
2008	continúa	Action Allstars	Six Degrees Games, Inc	Deportes	8 a 10		<a href="http://www.actionallstars.com/">http://www.actionallstars.com/</a>	US
2008	continúa	Age of Conan	Funcom	Juego de rol			<a href="http://www.ageofconan.com/">http://www.ageofconan.com/</a>	
2008	continúa	Ekoloko	Virtual Tweens Inc	socialización/conversación	10 a 13	0.9	<a href="http://us.ekoloko.com/ekoloko/">http://us.ekoloko.com/ekoloko/</a>	US
2008	continúa	ERepublic	eRepublik labs	Misc	25 a 30	No disponible	<a href="http://www.erepublick.com/en">http://www.erepublick.com/en</a>	US
2008	continúa	FranktownRocks	Brainwave studios, LI.C.	Música	10 a 13	Population un	<a href="http://www.franktownrocks.com/">http://www.franktownrocks.com/</a>	US
2008	1 de enero de 2009	Google Lively	Google	Socializar/chat	15 a 20	Population un	<a href="http://www.lively.com/html/landing.html">http://www.lively.com/html/landing.html</a>	US

2008	continúa	MinyanLand	Minyanville Media Inc	Educativo	8 a 13	Population un	<a href="http://www.minyanland.com/">http://www.minyanland.com/</a>	US
2008	continúa	Saga	Silverlode Interactive	Massive Multiplayer Online Real Time Strategy Collectible Card Ga			<a href="http://www.playsaga.com/saga_index.php">http://www.playsaga.com/saga_index.php</a>	
2008	continúa	Shaiya	Aeria Games & Entertainment, Inc.				<a href="http://shaiya.aeriagames.com/">http://shaiya.aeriagames.com/</a>	Europa
2008	continúa	Spore	Maxis (autor Will Wright)	juego de estrategia y simulación de v	12+	No disponible	<a href="http://www.spore.com/ftl">http://www.spore.com/ftl</a>	
2008	continúa	Twinity	Metaversum GmbH	mundo espejo	30-40		<a href="http://www.twinity.com/en">http://www.twinity.com/en</a>	US
2008	2010	Vivaty	vivaty.com	socialización/conversación	20 a 25	No disponible	<a href="http://www.vivaty.com">http://www.vivaty.com</a>	US
2008		Vizwoz	Vizwoz.com (Owned By Hub	socialización/conversación	10 a 13	0.9	<a href="http://www.vizwoz.com">http://www.vizwoz.com</a>	UK
2008	2009	vMTV	MTV partnered with Paramo	Cine, televisión y libros	20 a 25	3	<a href="http://content.vmtv.com/mtv_central/">http://content.vmtv.com/mtv_central/</a>	US
2009	continúa	Amazing Worlds		mundo espejo	25 a 30		<a href="http://www.amazingworlds.com/">http://www.amazingworlds.com/</a>	US
2009	continúa	Frenzoo	Hong Kong	Moda	15 a 20	Population un	<a href="http://www.frenzoo.com/beta/">http://www.frenzoo.com/beta/</a>	Hong Kong
2009	continúa	GeoSim	GeoSim Systems Ltd	mundo espejo	30 a 40		<a href="http://www.geosimphilly.com/">http://www.geosimphilly.com/</a>	US
2009	14 de julio 2011	Kitsu Saga	Aeria Games & Entertainme	Juego de rol			<a href="http://kitsusaga.aeriagames.com/">http://kitsusaga.aeriagames.com/</a>	
2009	continúa	kooDooZ	KooDooZ, Inc	Educativo	10 a 13		<a href="http://www.koodooz.com/">http://www.koodooz.com/</a>	US
2009	continúa	Medikidz	Medikidz	Educativo	10 a 13		<a href="http://www.medikidz.com/">http://www.medikidz.com/</a>	Reino Unido
2009	continúa	Near	NearGlobal	Desarrollo de contenidos	25 a 40	No disponible	<a href="http://nearglobal.com/">http://nearglobal.com/</a>	Reino Unido
2009	continúa	Neo Steam	ATLUS ONLINE	juego de rol de fantasía			<a href="http://neosteam.atlusonline.com/client.aspx">http://neosteam.atlusonline.com/client.aspx</a>	Asia
2009	continúa	Open Cobalt	Community source and Duke	Mundo virtual de trabajo			<a href="http://www.opencobalt.org/">http://www.opencobalt.org/</a>	US
2009	continúa	Runes of Magic	Runewaker Entertainment y	Juego de rol		4	<a href="http://us.runesofmagic.com/la/index.html">http://us.runesofmagic.com/la/index.html</a>	
2009	continúa	SmallWorlds	Outsmart	socialización y conversación	15 a 20		<a href="http://www.smallworlds.com/login.php">http://www.smallworlds.com/login.php</a>	New Zealand
2009	continúa	Tootsvilles	RES Interactive, LLC., Tootsv	juego casual	5 a 8		<a href="http://www.tootsville.com/index.html">http://www.tootsville.com/index.html</a>	US
2009	continúa	Yogurtistan	Yogurt Technologies	socialización/conversación	20 a 25	No disponible	<a href="http://www.yogurtistan.com:8080/jsp/index.j">http://www.yogurtistan.com:8080/jsp/index.j</a>	Turkey
2009	continúa	Super Secret	NFL	Juego multijugados para niños	8 a 10		<a href="http://www.supersecret.com/">http://www.supersecret.com/</a>	
2010	continúa	Asda Story	Nikita OnLine				<a href="http://www.fantazium.ru/">http://www.fantazium.ru/</a>	
2010	cerró	Barbie Girls	Mattel, Inc.	juegos y mundos reales	10 a 13	15	<a href="http://www.barbiegirls.com/home.html">http://www.barbiegirls.com/home.html</a>	US
2010	continúa	Dragon Knight Online	Nikita OnLine				<a href="http://dk.gamexp.ru/">http://dk.gamexp.ru/</a>	
2010	continúa	Iris Online	Gala-Net, Inc	Juego de rol épico				
2010	continúa	Karos OnLine	Nikita OnLine				<a href="http://karos.ijji.com">http://karos.ijji.com</a>	
2010	continúa	King of Kings 3	gamigo AG	juego de rol			<a href="http://kingofkings3.gamigo.es/">http://kingofkings3.gamigo.es/</a>	
2010	continúa	Lego Universe	LEGO group	juego de aventuras			<a href="http://universe.lego.com/en-us/default.aspx">http://universe.lego.com/en-us/default.aspx</a>	US
2010	continúa	Loong	gamigo ag	Juego de rol			<a href="http://loong.gamigo.com/">http://loong.gamigo.com/</a>	
2010	continúa	Luna	Gala-Net, Inc.				<a href="http://luna.gpotato.com/">http://luna.gpotato.com/</a>	
2010	continúa	Uthervers	Uthervers	socialización/conversación	30-40	0.9	<a href="http://www.uthervers.com">http://www.uthervers.com</a>	Netherlands
2010	continúa	StartCraft II:Wins of Liberty	Blizzard Entertainment	juego de rol			<a href="http://us.battle.net/sc2/en/">http://us.battle.net/sc2/en/</a>	US

## Capítulo 2. Espacio y ciberespacio<sup>1</sup>

### Resumen

El propósito de este documento es presentar y discutir algunas corrientes epistemológicas en torno a las cuales se discurre la noción de espacio en el contexto de la Comunicación Mediada por Computadora (CMC). Para ello, realizamos una revisión documental, que si bien no es exhaustiva, sí permite perfilar redes de preocupaciones, posturas y problemas que se tejen con cada vertiente conceptual.

Encontramos que el ciberespacio es estudiado en tanto sus propiedades técnico-expresivas, su relación con el espacio analógico, los procesos de desterritorialización y transformaciones en la configuración de la co-presencia, el ordenamiento social, la generación de vínculos y grupalidades, el poder simbólico, político y económico, su relación con la construcción de sentido, entre otros. Los enfoques que están en la base de la mayoría de las posturas son positivismo, dualismo y fenomenología.

Identificamos dos tendencias relacionadas con la intervención simbólica del espacio: un espacio analógico con cada vez más datos agregados (realidad aumentada) y un espacio digital representado con mayor realismo (realidad virtual). En el cruce entre el espacio dentro y fuera de las pantallas, se discuten nociones como flujo, representación, ordenamiento y extensión.

El estudio del ciberespacio es central para la comprensión de los ecosistemas comunicativos hipermediáticos y reticulares.

**Palabras clave:** ciberespacio, realidad virtual, co-presencia, Internet, desterritorialización.

---

<sup>1</sup> Este texto se publicó en 2011 en la revista académica *Virtualis* Núm. 4, Vol. 2 bajo el título “Epistemologías del ciberespacio”

## Contenido

1. Introducción .....	57
2. Epistemologías del ciberespacio .....	57
2.1 Positivista .....	58
2.2 Dualista.....	58
2.3 Fenomenológica .....	61
3. Del almacenamiento a la interacción.....	64
4. Co-presencia: binomio espacio/tiempo .....	64
5. Desterritorialización y flujo entre lugares.....	66
6. Espacio y ordenamiento social.....	69
5. De su estructura y otras discusiones.....	71
6. La noción de entorno .....	74
7. Conclusiones.....	75
8. Referencias .....	77
Anexo 1. Aproximaciones a algunos conceptos: ciberespacio, espacio, lugar y realidad virtual .....	80

## 1. Introducción

Cualquier proceso de comunicación requiere de un escenario de encuentro para que las palabras, sonidos y posturas de los sujetos que participen en él, fluyan de uno(s) a otro(s). La comunicación mediada posibilita los intercambios simbólicos asíncronos y síncronos entre personas que no se encuentran cara a cara. Desde las primeras llamadas telefónicas, se formuló la idea de un tercer espacio, en el que confluían quienes interactuaban a distancia.

La Comunicación Mediada por Computadora CMC, *Computer-Mediated Communication* por sus siglas en inglés, entendida como aquella donde la información es transmitida a través de tecnologías informáticas (Williams, 2008) <sup>2</sup>, presenta un marco relevante desde el cual estudiar el espacio; su centralidad deriva de que incide en las formas de co-presencia a la distancia y por ende, en la conformación del vínculo social.

El propósito de este capítulo es dar cuenta de cómo se ha ido configurando el estudio del espacio<sup>3</sup> en el marco de la Comunicación Mediada por Computadora; para ello, se realizó una revisión documental no exhaustiva de textos académicos publicados originalmente en los idiomas español e inglés, cuyas aportaciones se organizaron en nueve apartados: los tres primeros refieren a las principales corrientes epistemológicas desde las cuales se estudia el ciberespacio (positivismo, dualismo, fenomenología); del cuarto al noveno, presentamos redes de supuestos y problemas articulados al estudio del ciberespacio, mismos que permiten evidenciar la conveniencia del carácter transdisciplinar de su construcción como objeto de estudio; y finalmente, en el décimo apartado arribamos a algunas conclusiones y proponemos directrices para conformar una agenda de investigación.

## 2. Epistemologías del ciberespacio

La noción de ciberespacio acuñada por William Gibson en su novela *Neuromancer* (1984, p. 16) en la que lo describe como una alucinación consensuada, fue durante los años ochenta un referente muy utilizado y poco discutido, referido principalmente en documentos de corte ensayístico (Bermudez & Martínez, 2006). Conforme han avanzado los estudios sobre Internet y CMC, el concepto de ciberespacio ha sido “dotado” de una masa crítica de atributos, referentes empíricos y reflexiones provenientes de diversas investigaciones.

El ciberespacio de Gibson es un concepto revisitado, en cuyas aguas abrevan buena parte de las discusiones posteriores en torno a la comprensión del espacio digital, ya sea para aplaudirlo, ejemplificarlo, mostrar sus limitaciones o debatirlo. Con frecuencia, la producción académica del ciberespacio revisa la noción misma de espacio; por lo que en este sentido coincidimos con

---

<sup>22</sup> Es más preciso hablar de “tecnologías telemáticas” aludiendo a la conjunción de telecomunicaciones e informática, pues una buena parte de las interacciones comunicativas que involucran la informática como medio de tráfico de datos se realiza a través de dispositivos móviles.

<sup>3</sup> El título del artículo refiere a la noción de ciberespacio porque es un término ampliamente utilizado para referirse al espacio en el ámbito de la CMC.

Qvortrup (2002) en la identificación de 3 enfoques recurrentes para comprender el ciberespacio desde la noción de espacio: el positivista, el dualista y el fenomenológico.

## 2.1 Positivista

Para los positivistas, nuestra relación con el mundo es factual: el mundo existe y nosotros lo percibimos. “El positivismo declara que la mente humana es una copia de la realidad y el espacio con sus propiedades existe en sí mismo” (Qvortrup, 2002, p. 12).

Qvortrup sugiere que el empirismo de finales del siglo XVII y el positivismo lógico de principios del siglo XX, contribuyen a una noción de ciberespacio en la que “ las implicaciones de las observaciones y representaciones cognitivas de espacio, sean entendidas en términos de mecanismos de transferencia a través de los cuales el “espacio real” es transferido a la mente humana a través de diferentes técnicas” (2002, p. 14). En este sentido, la realidad virtual es concebida como una técnica, tal como la define Lainer “recreaciones de nuestra relación con el mundo físico en un nuevo plano, no más, no menos” (Heilbrun, 1988)<sup>4</sup>.

La visión positivista del ciberespacio, lo concibe como una recreación técnicamente mediada de nuestra percepción del mundo. Esta visión del ciberespacio aplaude el avance tecnológico en la medida que éste incrementa el realismo en las representaciones de los objetos “del mundo real”.

## 2.2 Dualista

Este enfoque concibe al ciberespacio como una realidad paralela al espacio físico. Qvortrup sugiere que la perspectiva dualista está fundada en la teoría binaria de Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716), para la cual el espacio no es sólo aquello que permiten átomos y movimiento, sino la existencia de la identidad y simultaneidad como tales.

El filósofo y científico francés René Descartes dividió la realidad en dos: *Res cogitans* (mundo mental) y *Res extensa* (mundo material o extenso); retomando esta división, Wertheim considera al ciberespacio como “un tipo de *res cogitans* electrónico, un nuevo espacio para jugar con algunos aspectos inmateriales de la humanidad... en este sentido, el ciberespacio es concebido como un nuevo reino de la mente” (1999, p. 232).

El dualismo postula la existencia de dos mundos paralelos, la realidad física y la virtual –realidad digital-. Ambos mundos pueden ser divididos en lo que John Searle llamó “hechos en bruto” y “hechos sociales”. Qvortrup propone una matriz de doble entrada para observar lo virtual y analógico en dos niveles: el nivel concreto (físico o digital) de cuerpos y objetos dentro del ambiente, y el nivel teórico al que corresponden las conceptualizaciones abstractas. Esta

---

<sup>4</sup> Esta afirmación aparece en la entrevista “Virtual Reality an interview with Jaron Lanier” de la revista *Whole Earth Review* en 1988. Más de una década después (1999), Lanier escribe en la misma revista que el término realidad virtual acuñado por él es una metáfora, no un concepto, y que goza de gran popularidad porque representa lo fascinante, inspiracional y terrorífico de nuestra relación con las computadoras.

clasificación se empeña en marcar los ámbitos diferenciadores, pero aporta pocas pistas para la comprensión relacional de los fenómenos.

Partiendo también de un enfoque dualista, Benedikt indica que existen dos tipos de espacios: *cityspace*, definido como el espacio físico de nuestras calles y edificios en paisajes naturales; y *cyberspace*, definido como “el espacio electrónico de datos y representaciones generados, organizados y presentados consistentemente con todas las vistas conectadas en conjunto a una red global de computadoras” (2008, p. 3).

Benedikt afirma que ambos espacios pueden ser habitados, explorados y diseñados; y que presentan tanto continuidad (porque ambos se constituyen por información distribuida y buscada a través del espacio), como discontinuidad (porque el *cityspace* está constreñido por una serie de principios físicos como fricción y gravitación que no son constitutivos del *cyberspace* o ciberespacio). Al afirmar que la forma del espacio es en sí misma la información en ese espacio, y el espacio en esa información, Benedikt se centra en la relación entre espacio, información y cognición; y establece que la conciencia media nuestra reacción a la información.

La conciencia está relacionada con la selección –no podemos ser conscientes de todo- y con la oclusión cognitiva, entendida como la atención dirigida a un estímulo en detrimento de otro. Por ejemplo, optar por ver un lugar que visitamos a través del visor de nuestra cámara de video, en lugar de observarlo directamente.

Benedikt explica que la capacidad de que la información des-localizada<sup>5</sup> ocluya cognitivamente, depende de la importancia relativa a la información y su dominio sensorial; es decir, apela a la relevancia del contenido y la atracción del vehículo expresivo: fondo y forma como elementos que ponderan nuestra decisión de selección. Esta argumentación es un principio explicativo de los sistemas de inmersión que ofrecen determinados desarrollos de realidad virtual.

Benedikt aporta a la comprensión dualista del espacio al menos en dos líneas: colocar a la información como puente que explica la relación y tensión entre “ambos mundos”, y evidenciar el peso del vehículo expresivo en los procesos de percepción selectiva.

---

<sup>5</sup> Con des-localizada, se refiere a que la fuente de dicha información está en un lugar distinto. Por ejemplo, el noticiero que vemos a través de una pantalla de televisión, puede presentar información des-localizada de lo que sucede en otro país.

Una visión distinta pero también de corte dualista, es la de Bogh y Nowak, quienes distinguen entre “espacio físico” y “espacio informacional”, indicando que “el espacio físico determina de manera significativa el camino y las rutas que deberían existir en el espacio informacional” (Bogh Andersen & Nowak, 2002, p. 209). Ellos explican que de la misma forma en que la localización física de una señal de autobuses es cierta sólo si está colocada en el lugar correcto, así también los espacios físicos contribuyen a la interpretación del espacio informacional. Esta afirmación también puede sostenerse en el sentido contrario a través de referentes empíricos de *realidad aumentada*<sup>6</sup> como el proyecto *Layar* (Ilustración 1), que consiste en colocar capas de información georreferenciada -espacio informacional, sobre visiones del espacio físico-, mismas que impactan la manera en que éste último es percibido.



Ilustración 1. *Layar*. Aplicación de realidad aumentada para dispositivos móviles (Uberbin, 2009)

El dualismo está obligado a dar cuenta de la diferencia, aquello que sostiene la separación en la coexistencia. Algunas de las diadas más recurrentes son: espacio geográfico/espacio semántico (Taekke, 2002), átomos/bits (Finkelievich, 2009), *cityspace /yberspace* (Benedikt, 2008), espacio físico/espacio informacional (Andersen & Nowak, 2002) analógico/binario (Thibault & Naylor, 1987) y real/virtual (Heim, 2000).

Quizá la dicotomía más utilizada es aquella que distingue *virtual* en contraposición a *real*, en este sentido “la difusión de Internet ha estimulado una comprensión de la máquina como una realidad aparte, para la que se ha tomado prestada la terminología de “ciberespacio” de Gibson 1984”(Jensen, 2001, p. 74). Nuestra postura es que dicha distinción no es conveniente porque:

Al referirnos a la Internet, afirmamos que las imágenes, sonidos, textos, gráficas e hipervínculos que se encuentran dispuestos en el

<sup>6</sup> La realidad aumentada o *augmented reality*, es un conjunto de técnicas que adiciona información (imágenes, sonidos, videos, textos) a objetos o entornos completos. Es utilizada con diversos fines: pedagógicos, turísticos, comerciales, de promoción cultural, etcétera.

entorno digital bajo cualquier presentación<sup>7</sup>, son referentes con grados distintos de tangibilidad; producto y vehículo de diversidad de prácticas informativas, comerciales, educativas, de entretenimiento... y por supuesto, de comunicación. Prácticas que se suceden gracias a la agencia humana<sup>8</sup> y que forman parte de la vida de quienes intervienen en ellas, con impactos diferenciados<sup>9</sup>, algunos individuales, otros colectivos e incluso institucionales. Por lo anterior, consideramos estéril la división entre real y no real. Para fines analíticos, proponemos la distinción analógico/digital, espacio/ciberespacio, todos parte de un ecosistema que constituye nuestra percepción y conformación de lo social (López, 2012, p. 135)

Así pues, cuando alguien se refiere a *lo virtual* o al *ciberespacio*, el referente por excelencia es Internet y, particularmente su “cara conocida”, la World Wide Web WWW; sin embargo, existen algunos sitios cuyas características visuales y de interacción remiten con mayor claridad a la idea de espacio: aquellos en los que es posible la interacción síncrona con otros –y por tanto el encuentro- y los que ofrecen representaciones gráficas de espacios arquitectónicos tridimensionales y explorables, tal es el caso de los llamados Mundos Virtuales<sup>10</sup>.

### 2.3 Fenomenológica

Esta tradición conceptualiza al espacio desde la experiencia del mismo: “se trata de una constitución de espacio que depende primariamente de nuestros atributos prácticos y cognitivos” (Qvortrup, 2002, p. 17). Siguiendo esta línea, fenomenólogos como Edmund Husserl (1859-1938) apuntan la relación intrínseca entre objeto y sujeto en la constitución del espacio.

Diversos estudios fenomenológicos del espacio retoman a Kant al referirse a la “revolución Copérnica del sentido”, que desplaza la noción de que la Tierra es el centro del universo y la coloca en el Sol, moviendo el foco de la experiencia de los objetos a la experiencia en sí misma.

---

<sup>7</sup> Desde lo “plano” de un listado, hasta la sofisticación de un espacio que se puede recorrer y habitar, como sería el caso de los mundos virtuales.

<sup>8</sup> Como atinadamente indica Pérez (2009) algunos datos y sus posiciones se generan y procesan mediante sistemas automatizados, tal es el caso de los buscadores y los sistemas de indexación. Sin embargo, la fuente prioritaria de publicación e interacción es resultado de actividades humanas.

<sup>9</sup> Los impactos han de valorarse en diversas dimensiones: económica (por ejemplo: una transacción por *E-Bay* o la compra de un boleto de avión), socio-emocional (cultivar una amistad en línea), cognitiva (co-construir la definición de un proyecto a través de un *wiki*), legal (autorizar la distribución y reproducción de materiales con licenciamiento *Creative Commons*), por mencionar algunas de un enorme listado que se hibrida.

<sup>10</sup> Son representaciones persistentes que contienen la posibilidad de comunicación síncrona entre usuarios, y entre usuarios y el entorno, con una estructura de espacio diseñado como un universo navegable (Klastrup, 2002, p. 27). El primer entorno con estas características se llamó *Habitat* y fue creado en 1986 por las empresas *LucasFilms Games* y *Quantum Link*.

Desde las ciencias cognitivas y el estructuralismo “ver presupone saber, la experiencia de percibir un objeto (y aprehender o no de su significación) está disolublemente vinculada con la experiencia tenida (o no tenida) antes con ese objeto”(Maldonado, 1999, p. 40). Esta afirmación coloca la centralidad de nuestra experiencia de percepción e intelección en el ir y venir entre representaciones, ya sea directas o mediadas, que forman parte de los procesos de disonancia, asimilación o acomodación cognitiva.

Qvortrup señala que la filosofía fenomenológica del espacio en el siglo XX define 3 aspectos básicos de la experiencia espacial: la proto-espacialidad o establecimiento de los campos visuales (asociada al proceso de percepción del espacio); el movimiento espacial que se establece bajo el principio de orientación (relación entre el movimiento del sujeto que percibe y el objeto/sujeto percibido); y la espacialidad corporal o reconocimiento del cuerpo como el eje de vivencia y conceptualización del espacio. Todos estos, aspectos que constituyen las dimensiones básicas de los sistemas de realidad virtual.

Orientación y proto-espacialidad se unen en lo que Benedikt denomina *Isovist* (1979), entendido como el volumen de espacio visible desde un punto en el espacio, junto con la especificación de la localización de dicho punto. El *Isovist* es utilizado para análisis gramaticales del espacio que incorporan el eje diacrónico del desplazamiento (tiempo y movimiento). En estudios sobre el ciberespacio, el *Isovist* permite reflexionar sobre el manejo de controles de visualización (ángulo de visión, acercamiento *zoom in/out*, cámara o lente, eje cartesiano x, y, z,) que ponen en evidencia la experiencia técnicamente mediada de los usuarios en el ciberespacio.

La centralidad del cuerpo en la percepción espacial se funda en los trabajos de Maurice Merleau-Ponty, quien interpela el dualismo occidental cuerpo/conciencia colocando el foco en la percepción primaria del cuerpo desde la que se define el punto de vista.

“La constitución del nivel espacial es simplemente un sentido de constitución del mundo integrado: mi cuerpo es orientado dentro del mundo (...) a un terreno perceptual, una base de mi vida, una configuración general en la cual mi cuerpo puede coexistir con el mundo” (Merleau-Ponty, 1969, p.250 en Taekke 2002 p. 39).

El cuerpo es a la vez referente, categoría analítica y condición de posibilidad de los procesos de comunicación: “El cuerpo fue el primer medio de comunicación, o su condición necesaria, y sigue siendo el estándar para los registros perceptuales y los formatos expresivos que las tecnologías de comunicación pueden introducir “ (Jensen, 2001, p. 82). Por lo tanto, el cuerpo es referente clave en la comprensión del espacio: como elemento relacional de escala, posición, punto de vista y percepción de planos visuales. Derivan de ello los estudios interesados en las características de nuestro cuerpo que median los procesos de percepción, por ejemplo el paralelaje binocular (visión) y la audición estereofónica (escucha).

La comprensión del espacio depende de la experiencia misma del sujeto con dicho espacio, esta experiencia posee elementos subjetivos que son individuales pero socialmente construidos y con anclajes culturales específicos; así como también son condicionamientos estructurales (en el caso del ciberespacio: las características del dispositivo -software y hardware- y la configuración

en línea del usuario, ya sea a través de la corporalidad de un avatar<sup>11</sup>, del uso de subjetivas<sup>12</sup> o de cualquier otra forma de representación como puntos o nombres).

Por su parte, la posición de Qvortrup es que el ciberespacio es una representación, no del espacio *per se* o en sí mismo, sino de la experiencia de espacio. Así, afirma que cuando construimos ciberespacios, nunca desarrollamos mundos paralelos con sus propias ontologías, sino representaciones de nuestra experiencia espacial. Los atributos de dichas representaciones espaciales implican cómo percibimos al espacio, cómo estamos en el espacio (movemos nuestro cuerpo en él) y cómo practicamos el espacio (interactuamos con los objetos en el espacio).

Qvortrup propone clasificar desde un régimen semiótico la representación de la experiencia espacial fijada en la creación de mundos virtuales, para ello retoma las categorías de Pierce: icono, índice y símbolo.

1. Icónicas: representan aquellas aplicaciones cuya funcionalidad se realiza a través de su similitud con el *mundo físico*.
2. Indizadas: todas aquellas aplicaciones cuya funcionalidad es a través de su relación causal con el *mundo físico*.
3. Simbólicas<sup>13</sup>: aquellas aplicaciones cuya función se constituye a través de su propio *mundo imaginario*.

La perspectiva semiótica es consistente con la fenomenología al poner en relieve al sujeto en la construcción de sentido. La fenomenología hace evidente que el acercamiento primario al espacio ocurre a través de nuestra percepción del mismo, noción que está intrínsecamente mediada por nuestra corporalidad. En segundo lugar, es que podemos abstraer lo percibido en términos de gráfica y, posteriormente, representarlo de forma visual (foto realística, esquemática, entre otras), verbal (la habitación, por ejemplo), o sonora (por ejemplo la representación de las dimensiones y material constructivo de un espacio, a través del sonido de pasos que lo recorren).

Los tres paradigmas anteriormente señalados: positivista, dualista y fenomenológico, son discutidos y re-planteados por diversos investigadores ofreciendo desplazamientos conceptuales a la noción de ciberespacio. A la luz de dicha producción académica, conviene preguntarse ¿Qué red de problemas se articulan y desprenden del ciberespacio como objeto de estudio? Expondremos algunos de ellos en las siguientes líneas.

---

<sup>11</sup> El avatar es una representación gráfica corpórea bidi o tridimensional de un usuario. El término proviene del Sánscrito, en él, *Avatāra* significa "encarnación", lo cual se refiere al descenso de la deidad a las esferas terrestres.

<sup>12</sup> Se le llama subjetiva al recurso de visualizar un espacio simulando que lo vemos a través de los ojos del espectador.

<sup>13</sup> Esta postura parecería contradictoria a la afirmación de que el ciberespacio es siempre una representación de nuestra experiencia del espacio, pues atribuye una cierta "autonomía" a la representación. Quizá el autor se refiere a la *poiesis* o dimensión creativa de las representaciones, más que a la referencialidad de las mismas.

### 3. Del almacenamiento a la interacción

El postulado del espacio como condición para la información presenta al menos dos vertientes: la información como producto y como proceso.

Los primeros discursos sobre Internet señalaban su capacidad para almacenar y distribuir información como un gran “repositorio” de documentos multimediáticos, dando cabida a discusiones sobre:

- a) La convergencia. Los procesos de digitalización como base para la integración de contenidos audiovisuales, en cuyo seno se discute sobre asuntos como transformaciones discursivas, hibridación de géneros y propiedad intelectual.
- b) Almacenamiento. La tensión entre el grado de fijación de la información en escenarios efímeros de publicación (como una sala de conversación o *chat*), en oposición a la persistencia de otras plataformas (como hemerotecas digitales y bases de datos). Este asunto se relaciona a su vez con reflexiones en torno a la historicidad y la memoria social.
- c) La distribución. Instantaneidad y globalización de flujos como un eje que interpela a procesos de desterritorialización, teletrabajo y desarrollo colaborativo, entre otros.

Estas discusiones no son restrictivas, se trastocan en diferentes nodos a los que se une el tránsito en la concepción de Internet como espacio de almacenamiento a espacio de encuentro<sup>14</sup>. “El ciberespacio se ha convertido en mucho más que un espacio de datos, porque como lo hemos mencionado, lo que hay ahí no es orientado hacia la información... el primer uso del ciberespacio es la comunicación y la interacción social” (Wertheim, 1999, p. 232).

La formación –particularmente de los que nacimos el siglo pasado-, ha sido para movernos en el espacio análogo e “ignoramos casi todo sobre la estructura del espacio telemático, ya que estamos acostumbrados a pensarlo como un espacio informacional y no como un espacio de acción”(Echeverría, 2000b, p. 117). Por lo tanto, formarnos para la interacción social en línea será cada vez con mayor claridad una prioridad<sup>15</sup>.

### 4. Co-presencia: binomio espacio/tiempo

“La noción de presencia es fundada en la relación de tiempo y espacio: la presencia asume los dos “el presente” y la concepción de localidad (...) el anclaje de la presencia no solo consiste en la práctica encarnada, sino en la encarnación de la práctica social”

---

<sup>14</sup> Un espacio derivado de la posibilidad de interacción, pues Taekke afirma que “con el Internet nosotros podemos hablar de un espacio paralelo real (ciberespacio) donde no sólo podemos mirar y escuchar comunicación profesional, sino que podemos participar en la comunicación, crear cosas y satisfacer necesidades” (2002, p. 33). Se trata de una visión confusa, en la que espacio paralelo se define desde las primeras formas asíncronas de comunicación y se hace “real” cuando los niveles de participación aumentan. En ese sentido, se evalúa la “realidad” en función de los niveles de interacción, lo que genera un problema ontológico y vuelve a ese texto prescriptivo.

<sup>15</sup> Nos referimos a una formación que sea parte de la comprensión amplia de lo social con los componentes deontológicos que cada grupalidad considere culturalmente pertinentes.

(Taylor, 2002, p. 42 en Boellstorff 2008 p.116).

Coincidimos con Gómez Cruz (2002) en que Internet no es sólo un medio de comunicación e información, sino un nuevo espacio social de interacción que permite incluso la conformación de grupales cuya relación se establece prioritaria, o en algunos casos exclusivamente, a través del ciberespacio<sup>16</sup>. De ahí que Gómez cite a Echeverría (2000b) para plantear la idea del “tercer entorno” o en palabras de Ray Oldenburg (1989) “tercer lugar”, que refiere con frecuencia a ciberespacios de socialización informal como los juegos masivos en red multijugador, conocidos como MMOG por sus siglas en inglés *Masive Multiplayer On Line Game*<sup>17</sup>, en los que coexisten cientos e incluso miles de personas dentro de un escenario digital compartido.

La co-presencia es uno de los ejes clave que interpela al ciberespacio como objeto de estudio y está asociada a prácticas de comunicación síncrona donde se comparte el aquí y ahora. Un aquí que puede ser digital –la sala de conversación o *chat*, un centro comercial dentro del mundo virtual *Second Life*, una videoconferencia a través de servicios como *Skype*<sup>18</sup>– independientemente de los contextos analógicos desde los que participan quienes están detrás del monitor (López, 2012). Esto genera que las interacciones sociales en el ciberespacio estén doblemente situadas (McGregor, 2007) .

Algunos autores como Salen (2008), hablan de tres ejes espaciales vinculados a la CMC: *in-game*<sup>19</sup> (referido al escenario de interacción digital o ciberespacio), *in-room* (o en cuarto, es el contexto desde el cual los participantes ingresan o “se conectan” al ciberespacio: escuela, oficina, casa, cibercafé), *in-world* (la dimensión geográfica más amplia, región/país). Estos tres ejes se interrelacionan multidimensionalmente impactando las interacciones que los sujetos realizan en cada uno de ellos.

La posibilidad de co-presencia a la distancia impacta las formas de socialidad que en algunos contextos se vuelven abiertamente reticulares (de la conversación cara a cara, a la llamada telefónica y la conversación por *chat*). Una misma persona puede, si así lo desea, sostener simultáneamente interacciones con otros en lugares de encuentro tanto analógicos como digitales. Estas formas de participación “multi-escénica” son caldo de cultivo para discusiones sobre asuntos como:

---

<sup>16</sup> En contraposición a la conformación de grupales en línea, Pearce (2009) se refiere a las comunidades constituidas de forma presencial como las creadas en el “espacio proximal”, noción que retoma de (Hyatt-Milton, 2005).

<sup>17</sup> Los juegos masivos y multijugador en línea como *World of Warcraft*, desarrollado en 2004 por la empresa Blizzard Entertainment, comparten muchos de los principios de los mundos virtuales, incluso pueden ser clasificados como tales. La diferencia principal radica en que los mundos virtuales como *Second Life*, desarrollado por la empresa Linden en 2006, pueden o no incluir dinámicas de juego.

<sup>18</sup> *Skype* (acrónimo de Sky Peer -to-Peer, en español “el cielo de punto a punto”) es un programa creado por Niklas Zennstrom y Janus Friis, que ofrece servicios de videoconferencia: intercambio de texto, audio e imagen en movimiento entre dos o más usuarios conectados a Internet desde cualquier parte del mundo. Además este programa permite realizar llamadas a teléfonos fijos y móviles.

<sup>19</sup> Los trabajos de Salen se adscriben al análisis de videojuegos, por ello la categoría *in-game*, en lugar de otra como *in-cyberspace*.

- Desarrollo de competencias de atención múltiple y de manejo de representaciones simbólicas, estudios sobre la disminución de los períodos de atención y su correlato en la inteligencia distribuida y las prácticas multi-tarea o *multi tasking*.
- La tensión dualista que escenifica una lucha de poder simbólico, político y económico por el tiempo y la relevancia otorgada por los sujetos a los diferentes escenarios de interacción “la interacción en medios telemáticos como una resta a los encuentros cara a cara”.
- Transgresión de fronteras y procesos interculturales.
- Transformaciones en el estatuto del tiempo y los períodos de respuesta a las demandas de interacción social “estar disponible al alcance de un clic”.
- Esfuerzos por explicar los límites de uno y otro espacio. Boellstorff cita una anotación interesante de (Taylor 2006<sup>a</sup>) al nombrar como “trabajo en los límites o en las fronteras” a la fascinación de diversos investigadores por determinar hasta dónde termina y cómo se entrelazan los mundos actuales con los mundos virtuales, lo que en ocasiones se denomina como “sangrando a través de”(Boellstorff, 2008, p. 23).

La idea de flujos entre espacios nos surge del apego a nociones como “rompimiento del círculo mágico”, o en un sentido similar “rompimiento del cuarto muro”<sup>20</sup>, que estudian los mecanismos de generación y transgresión de convenciones propias de cada espacio y cuyo tránsito llega a naturalizarse bajo la forma de ecosistemas de interacción social.

Coincidimos con Castells y colaboradores al afirmar que la reconfiguración de la co-presencia es el centro en el que se enraízan las preguntas y cuestionamientos de la movilidad virtual (Castells, Ardévol, Linchuan, & Araba, 2007).

## 5. Desterritorialización y flujo entre lugares

El ciberespacio es más que la conexión de espacios analógicos “lo que estamos presenciando con la Internet, no es sólo la conexión de lugares reales, *cityspaces*, sino la creación de un medio completamente nuevo donde la realidad geográfica del lugar es irrelevante”(Benedikt, 2008). Estamos en desacuerdo con la postura de Benedikt, pues el lugar analógico no puede ser irrelevante porque forma parte de la realidad sociocultural del sujeto que está en él. Por el contrario, y en consonancia con Boellstorff, “los mundos virtuales no hacen que desde la globalización los lugares sean irrelevantes, la globalización hace relevante el lugar en nuevas formas y lo que hace a los mundos virtuales ser tan revolucionarios es que son nuevos tipos de lugares” (2008, p. 91).

---

<sup>20</sup> Se le llama cuarto muro a la convención de que, en una escenificación teatral, existe un “muro invisible” que separa al escenario y su actores, del público.

El ciberespacio como un nuevo tipo de lugar, coloca preguntas sobre el sentido que los participantes le otorgan al mismo y el tipo de prácticas que en él se desarrollan<sup>21</sup>. Clerc (2004) se refiere al lugar con dos acepciones: unidad espacial con una posición identificable –vinculado a la noción cartesiana de espacio-; y un lugar donde se desarrollan las interacciones y los fenómenos geográficos. En la segunda acepción cita la “perspectiva humanista” que bien podría situarse como cercana a las nociones de espacio practicado: “El lugar es una potencialidad que crea (n) la existencia humana y/o las relaciones sociales... transformamos un espacio en un lugar mediante la estructuración de él, su apego emocional y la creación de significado en torno a él” (Tuan, 1974 en Clerc, 2004).

Los lugares en el ciberespacio tienen diversos grados de fijación, transformación y persistencia<sup>22</sup> (desde aquellos cuyo registro desaparece una vez que termina la interacción, hasta otros que se convierten en referentes revisitados). Por lo tanto, es posible analizar los lugares en el ciberespacio desde el eje diacrónico de su transformación a propósito de las prácticas que en ellos suceden.

Uno de los retos de la desterritorialización es el impacto de lo local en la conformación de identidades, pues “lo local está en nuestra necesidad de mirar lo que la organización del espacio nos revela en la relación entre la identidad individual y compartida dada en una colectividad” (Sheringham, 2006, p. 313).

Algunos lugares en el ciberespacio albergan manifestaciones de corte nacionalista que evidencian el anclaje de la ubicación analógica<sup>23</sup> de quienes diseñan y habitan esos ciberespacios (ver ilustración 2. Festejo de la Independencia de México dentro de *Second Life*). La imagen muestra avatares vestidos con trajes regionales, un puesto de tacos y antojitos mexicanos, el edificio de Excélsior -un diario en México-, el fragmento de la bandera “ya basta” utilizada en un movimiento de la sociedad civil para manifestarse en contra de la violencia; al fondo se observa borrosa una representación del monumento al Ángel de la Independencia. Actividades, vestuario, objetos y arquitectura, trasladan rituales y referentes del espacio analógico al ciberespacio.

---

<sup>21</sup> En un amplio espectro que va desde lo lúdico, el comercio, la educación y el activismo político, entre otros.

<sup>22</sup> Entendemos por persistencia la cualidad de una información para permanecer y recuperarse fácilmente.

<sup>23</sup> A escala región o en la terminología de Salen “in-world”.

Así como en el ciberespacio existen lugares de encuentro con propiedades relativamente estables –un centro comercial dentro de un mundo virtual cuyo propósito, localización y atributos son persistentes- hay otros cambiantes. Por otra parte, es posible encontrar lugares de tránsito que no son apropiados por quienes los habitan intermitentemente “Siguiendo a Certeau –de quien adaptó el término de *no lugar*- Augé mira al espacio en termino de prácticas sociales, desplazamientos, migración y nuevas tecnologías, las cuales actualizan la relación tradicional entre lugar e identidad” (Sheringham, 2006, pp. 313-314).



**Ilustración 2.** Isla Reforma en *Second Life*  
Impresión de pantalla 16 de septiembre del 2008

El lugar para Augé (1996), es un universo de reconocimiento, de puntos de referencia espaciales, sociales e históricos en el que todos los que se reconocen en ellos comparten algo en común, independientemente de la desigualdad de sus respectivas situaciones. Esta noción de lugar interpela a nuestro juicio la diferencia entre propiedad y apropiación. La apropiación que los sujetos hacen de los lugares no es resultado atribuible exclusivamente a su posesión directa, sino al sentido que le otorgan a través de las prácticas que en ellos realizan y lo que el lugar modaliza en las mismas.

Algunos entornos como *Rangarok On Line*, creado en 2002 por la empresa Gravity Interactive, Inc., no ofrecen la posibilidad de que los usuarios sean propietarios de terrenos digitales, sin embargo en el trabajo de campo que durante casi dos años realizamos en Ragnarok, pudimos constatar las formas de apropiación de la plaza pública denominada “Prontera” por parte de la comunidad latina, pese a que los usuarios no podían modificar la forma representacional del espacio. En contraparte, en *Second Life*, donde la venta de terrenos es parte del modelo de negocio, diversos usuarios construyen representaciones muy similares a espacios análogos para evocar la experiencia de los oriundos, lo que no necesariamente garantiza que los participantes se apropien del espacio y trasladen los componentes valorales, relacionales y culturales del entorno análogo al digital.

En el ciberespacio existen distintos grados de localización/deslocalización simbólica de lo que Vidal denomina principio territorial-fronterizo, en tanto capacidad para fijar los límites de oposición entre lo idéntico y lo diferente, lo propio y lo ajeno, el “nosotros” y el “ellos” (Vidal, 2007, pp. 41-42). Es así como la noción de frontera se vincula con la configuración identitaria.

Trejo señala que “el ciberespacio es la antítesis del arraigo” (2000, p. 49). Esta afirmación nos parece provocadora porque pone a discusión los apegos a lugares de encuentro a la distancia. Citando la referencia anterior a la plaza “Pronterá” en Ranganok, podríamos afirmar que sí existen arraigos, pero profundizando en la reflexión, encontramos que aquello que genera el apego no es tanto el lugar, sino los vínculos y relaciones de sentido que se establecen con quienes se interactúa, lo cual nos permite comprender procesos de migración digital como el minucioso relato etnográfico que hace Pearce (2009) a propósito de la diáspora de URU.

Un eje que configura la desterritorialización y reticularidad de las interacciones sociales, es la movilidad de los nodos que la sostienen. La miniaturización de los dispositivos móviles, de la mano con la transmisión inalámbrica o *wireless*, reconfigura la relación entre espacio geográfico y práctica social, generando expresiones como “mi oficina móvil, mi trabajo está donde estoy yo”. Aunque parezca una sutileza, hay diferencias importantes entre una llamada a teléfono local -cuyo servicio se adscribe a un país/ciudad/domicilio- y la telefonía celular que desprende del anclaje a una posición fija de interconexión (Sotamaa, 2002).

Una propuesta de intelección que ofrece pistas para la comprensión de estas reconfiguraciones es el concepto de *space of flows* o espacio de flujos, propuesta por Castells y entendida como “la organización material de prácticas sociales de tiempo-compartido que funciona a través de flujos”(1989, p. 147). Esta noción se centra en la configuración de las prácticas mismas e invita a ver el espacio no en tanto sus dimensiones y características estructurales, sino desde su articulación con las prácticas que en él se generan, el intercambio de información y de dinero. Benedikt (2008) re trabaja la noción de espacio de flujos a la luz del ciberespacio y propone la idea de *space in flows* o espacio en flujos, con la cual pretende evidenciar la naturaleza articuladora de flujos que ofrecen los nodos de interconexión en el ciberespacio.

## 6. Espacio y ordenamiento social

El espacio social tiende a funcionar como un espacio simbólico, un espacio de estilos de vida y de grupos de estatus (Bourdieu, 2004). El espacio es un mecanismo ordenador en el que se objetivan la diferencia y la similitud como manifestaciones identitarias.

Las demarcaciones espaciales presentan claves identitarias<sup>24</sup> por ejemplo:

---

<sup>24</sup> Claves que se relacionan con otras demarcaciones temporales como novato frente a consolidado, o de poder principiante frente a poder experto.

- Turistas frente a ciudadanos (Sánchez, 2008)
- Nativos frente a extranjeros (Pearce, 2009)
- Propietarios frente a visitantes (régimen económico)

Por otra parte, la relación entre espacio y prácticas sociales interpela discusiones sobre reordenamiento social y el impacto de las telecomunicaciones en la forma y condición de la ciudad: el rediseño de espacios para ofrecer “accesibilidad” a los servicios de Internet, el interés por facilitar el desplazamiento más que de la creación de lugares de encuentro; incluso, la modificación de los escenarios que conforman la esfera pública; son asuntos que ocupan discusiones de urbanistas, politólogos y académicos de diversas áreas.

Para Barbero algunos modelos de ciudad no buscan los espacios de encuentro sino la disposición de flujos, recursos para ubicar, transportar, distribuir y encontrar.

“Antes que un hecho electrónico, la des-espacialización nombra un dispositivo político: el que homologando la ciudad a su plan, unidimensionaliza el discurso, haciéndolo traducible a la instrumentalidad que racionaliza el paradigma informacional. Des-espacialización significa entonces que el espacio urbano no cuenta sino en cuanto valor asociado al precio del suelo que determinan los movimientos de flujo vehicular” (Martín-Barbero, 1997, p. 91)

A nuestro juicio, Barbero coloca brillantemente la problemática de la relación entre lugar/flujo/poder. En el ciberespacio, el interés por captar la mayor cantidad de flujos se expresa en las estadísticas sobre número de visitantes en cada sitio web, número de personas que a través de sus avatares, asisten por ejemplo, a un centro recreativo; en estos y otros casos, la captación de flujo se traduce a remuneración económica ya sea a través de patrocinios, pago directo por los visitantes o por los diseñadores del entorno. Más allá de los casos particulares, el hecho es que los lugares en el ciberespacio pueden ser de índole pública o privada, se convierten en mercancías y compiten por capitales simbólicos, económicos e incluso políticos. “Algunos jugadores se dedican a 'afear' parcelas de terreno con sus construcciones para después venderlas a altos precios a los mismos usuarios a quienes están estropeando la vista” (Pescador, 2006).

Al ser el ciberespacio un escenario de intercambios económicos, disputas de propiedad intelectual, medio para la organización ciudadana, recurso de marketing político, de acoso, de encuentro, entretenimiento, difusión cultural, entre muchas otras funciones, que transgrede las fronteras geográficas; es de entenderse que gobiernos de todas partes del mundo tomen iniciativas para legislar Internet, planteando discusiones sobre asuntos como ¿si se han o no de cobrar impuestos por las transacciones en dicho espacio y a qué latitud geográfica habrían de reportarse cuando se trata de intercambios transnacionales?, ¿cuáles son los derechos y las obligaciones de usuarios y proveedores de servicios?, ¿cuál es el ámbito de competencia de los gobiernos si existen casos en que los servidores que almacenan los datos están en un país, los dominios o direcciones electrónicas corresponden a otro y los autores de los contenidos radican en un lugar distinto? La respuesta a estas y otras preguntas no se agota con la creación de

organismos internacionales de regulación, demanda el diálogo abierto, plural y sistemático entre diversas instancias<sup>25</sup>.

Lemley (2002) expone que los tribunales están utilizando cada vez más la metáfora del ciberespacio como un "lugar" para justificar la aplicación de las leyes tradicionales que rigen la propiedad de este nuevo medio. Dan Hunter (2002) explica que al considerar al ciberespacio como lugar, se induce que por tanto es susceptible de control privado, de dividirse en parcelas – como de hecho ya ocurre- y de desdibujar la noción de espacio público de interacción.

## 5. De su estructura y otras discusiones

La configuración del ciberespacio es objeto de reflexión a través de frentes múltiples:

- Sus características representacionales. Por ejemplo, en el caso de mundos virtuales la indicación de que son “espaciales, contiguos, explorables, persistentes, presentan identidades corporalizadas, son habitables, con participación consecuente y poblados” (Pearce, 2009, p. 19).
- Sus características estéticas y el grado de similitud que reflejan respecto a construcciones analógicas. Se estudian por ejemplo, los criterios detrás de utilizar la experiencia de mundo para diseñar entornos cercanos y familiares frente a la posibilidad de aprovechar el rango de libertades que proporciona la no dependencia de ciertos factores físicos como la imposibilidad de doble ocupación o la gravedad (Ondrejka, 2004).
- El sentido de seguridad, transgresión y división social que se le otorga al ciberespacio.

Antes de que la violencia en México se convirtiera en tema de primera plana cotidiana, Trejo señaló cómo Internet se convirtió en una opción de contacto social y entretenimiento ante el repliegue en los hogares: “Los problemas de inseguridad y delincuencia que padecen muchas de las megalópolis contemporáneas, llevan a sus habitantes a circular por las calles solamente lo estrictamente necesario”(2000, p. 41).

Tanto el espacio análogo como el ciberespacio, son objeto de construcciones sociales, a los que se adscribe el miedo y la esperanza.

“El espacio tópico es aquel conocido, cercano, seguro, donde puedo dominar mis relaciones con el espacio.

El espacio heterotópico es aquel que en el discurso de los actores es peligroso, donde viven los malos y asesinos.

---

<sup>25</sup> Como ejemplo de lo anterior, resulta interesante el seguimiento a las discusiones de la iniciativa de acuerdo comercial anti falsificación, mejor conocida como ACTA por sus siglas *Anti-Counterfeiting Trade Agreement*. En México se presentaron ante el Senado posturas de organizaciones como la Sociedad de Internet capítulo México *Internet Society ISOC*, la Sociedad Mexicana de Derecho a la Información AMEDI, universidades y diversos actores públicos.

El espacio utópico es el de la ciudad ideal, donde hago desaparecer a los actores que me molestan o me intimidan” (Reguillo, 2008)

Se trata en todos los casos de espacios simbólicamente construidos, de carácter líquido, que en el ciberespacio albergan proyectos de “ciudades ideales”<sup>26</sup>, donde en aras de “la justicia” se puede desaparecer a usuarios y a sus lugares –propiedades digitales- que no encajan con el resto del grupo bajo el argumento de que “finalmente acabamos con el personaje y sus cosas, no con la persona”. Son por tanto escenarios donde se objetiva el poder.

- Finitud y relatividad: mientras que cualquier recorrido por el espacio analógico tiene límites claramente identificables, las representaciones espaciales en los entornos virtuales pueden dar cabida a algoritmos que muestren en la pantalla espacios interminables. En contraparte, las representaciones del ciberespacio están constreñidas a los límites del dispositivo, de la pantalla a través de la cual se muestran con un ancho y alto determinado. Por lo tanto, coexisten las dimensiones medibles de los dispositivos de visualización-en términos de escala numérica absoluta: centímetros, pulgadas- frente a la relatividad de la representación con las posibilidades de control de acercamiento *zoom in/zoom out*, configuración de resolución de pantalla y la posibilidad de despliegue interminable de formas y colores que representan escenarios naturales o arquitectónicos.
- En tanto representación, su carácter de lenguaje visual y con ello, el análisis de las gramáticas que lo enmarcan y a las que da lugar. “El ciberespacio es una instancia paradigmática del poder del lenguaje para *hacer mundos*” (Wertheim, 1999, p. 303). Si bien la afirmación se refiere al lenguaje verbal y su capacidad de evocar, nombrar y otorgar sentido a nuestra experiencia, también es una frase aplicable al poder del lenguaje audiovisual. Por otra parte, el ciberespacio al ser construido a través de lenguaje, facilita la intervención sobre el mismo, “el ciberespacio es un entorno conceptualmente accesible y manipulable, donde existen muchas formas de participación y ni siquiera las más complejas y completas son inaccesibles, dado el carácter de lenguaje, de su forma de acceder y participar activamente en él” (Planells, 2003).
- El impacto de la configuración estructural del entorno<sup>27</sup> en las interacciones que en él se realizan; por ejemplo, un entorno digital que muestra una banca “invita” al avatar a

---

<sup>26</sup> Ver los proyectos Karlskrona y Wolfsburg diseñados por el grupo danés Superflex. Se trata de sistemas multiusuario en contextos locales, en estas dos ciudades el foco es el aspecto social de participación ciudadana en una discusión política, cultural y arquitectónica acerca de sus propias relaciones con los alrededores físicos. Estos proyectos se desarrollaron de enero 1999 a primavera del 2000 con aproximadamente 1000 usuarios (Nielsen, 2002, p. 173).

<sup>27</sup> Algunos elementos estructurales son las características estéticas de la representación y sus reglas de interacción.

sentarse en ella, pese a que el avatar no sienta cansancio, pues en sentido estricto<sup>28</sup>, el desgaste físico lo vive el usuario detrás de la pantalla.

- Su carácter acéntrico articulado en nodos dinámicos cuya relación tiende a ser transgresiva, pues es cada vez más frecuente que los distintos sitios<sup>29</sup> permitan que cuando el usuario ingresa o “se firma” en ellos, puedan recibir notificaciones e invitaciones de interacción provenientes de usuarios que participan y publican dicha información desde otros sitios: por ejemplo al ingresar al organizador de grupos *Convore*<sup>30</sup>, se pueden recibir notificaciones de la red social *Facebook* o del microblog *Twitter*.
- La forma en que el ciberespacio transforma nuestra percepción de la distancia: en entornos virtuales se permite tanto la posibilidad de recorrido directo - el avatar caminando, nadando, volando- como la tele-transportación; es decir, es posible el cambio de un escenario digital a otro con solo dar un clic. Esta transformación en la percepción de la distancia no se reduce a las interacciones dentro del ciberespacio, sino a la manera en que posibilita la interconexión de personas en lugares geográficamente distintos “vinculado a los procesos de globalización, el significado de las barreras espaciales se ha debilitado y el ritmo de la vida social se ha acelerado” (Thompson, 1997, p. 58).
- La representación espacial se circunscribe a los límites de la pantalla y se muestra de forma relativa, la noción de distancia “que es también un concepto espacial, se difumina y modifica en la red de redes (...) Los parámetros del ciberespacio se miden en pixeles, ancho de banda y direcciones ip” (Trejo, 2000, p. 50).
- Control y registro de lo cotidiano: la relación entre cartografiar el espacio analógico en representaciones digitales Google Earth<sup>31</sup> y geolocalizar las prácticas dentro y fuera de línea, hace posible la socialización de las trayectorias de los sujetos –ver aplicaciones como foursquare<sup>32</sup>-. En el espacio analógico, requerimos de dispositivos para observarnos a nosotros mismos (un espejo, una cámara...), mientras que en el ciberespacio, podemos seguir nuestra propia trayectoria “solo con la realidad virtual el usuario puede tener un control visual substancial de la escena” (Bolter, 1996).

-Gómez (2002) propone utilizar el concepto de hiperespacio (mismo que retoma de (Mittra & Scharz, 2001) como forma de intelección que integra lo análogo y lo digital y señala dos

---

<sup>28</sup> Las convenciones que se establecen entre participantes de un entorno virtual, pueden atribuir “cansancio” a un avatar que estuvo bailando (es decir que ejecutó un programa que movió su representación gráfica simulando un baile).

<sup>29</sup> Entendido como el conjunto de “páginas” y servicios que forman parte de un dominio o domicilio electrónico en la web.

<sup>30</sup> Software creado por Eric Florenzano, Eric Maguire y Leah Culver, se lanzó al público en Febrero del 2011.

<sup>31</sup> Software de información geográfica que muestra imágenes bidi y tridimensionales de nuestro planeta, ajustadas a una representación del globo terráqueo. El software en su versión inicial fue desarrollado por la empresa Keyhole Inc.

<sup>32</sup> Foursquare es un software creado en 2009 por Dennis Crowley y Naveen Salvadurai, está diseñado para dispositivos móviles y permite distribuir información geo referenciada: indicar la posición de una persona, recibir promociones y otro tipo de datos al pasar cerca de lugares que tengan conexión con la plataforma, etcétera.

fenómenos de articulación: la “domesticación” referida al proceso de incorporación de la tecnología a la cotidianidad, la transformación de hábitos y espacios y la “virtualización” del hogar –aludiendo a la posibilidad de conexión a Internet desde el mismo-. “Esta doble vía de domesticación de lo tecnológico y de virtualización de lo espacial, genera una relación estrecha entre ambas y una interiorización de dicha dualidad en una forma cognitiva” (Gómez, 2002, p. 281).

## 6. La noción de entorno

Utilizado frecuentemente como sinónimo de ciberespacio, el entorno es definido por Echeverría como un ámbito de necesidades, deseos y valores, y en consecuencia, como espacio potencial de humanización y socialización a partir de la/s forma/s social/es que anidan en él (Echeverría, 2000a, 2000b). El autor, señala tres tipos de entornos:

- Entorno 1, (La Physis) la naturaleza.
- Entorno 2 (la Polis) la ciudad.
- Entorno 3 (la Telépolis) las redes sociales.

La separación natural, ciudad, virtual se mantiene como triada en numerosas propuestas de análisis del tiempo y el espacio; es una distinción si bien funciona en términos analíticos, dificulta la visión comprensiva de conjunto.

Así pues, el ciberespacio sería en términos de Echeverría un tercer entorno, pero más aún un “espacio-tiempo social” (Echeverría, 2000b, p. 155), pues es consustancial a las formas de socialización que en él se desarrollan. Pese a que diferimos de muchos de los argumentos de Echeverría sobre la caracterización de los entornos<sup>33</sup>, consideramos valioso el reconocimiento de pulsiones, valores, reglas y formas de poder que se desarrollan en ellos. “La espacialidad connota algún orden (social) de co-existencia basado en la contigüidad física y/o los flujos entre elementos co-relacionados. Y, en el mismo sentido, supone relaciones posicionales entre acontecimientos móviles, regidos por principios combinatorios fijos y estables”(Vidal, 2007, p. 39).

Los múltiples planos espaciales que se experimentan al ingresar a un entorno virtual como *Second Life*: contexto sociocultural del usuario (*In-World*) espacio análogo de conexión (*In-Room*) y escenario virtual de interacción (**In-Game**) presentan contigüidades y fracturas internas y relaciones simbólicas inter entorno, tal como lo expresan Stevens, Satwicz, y McCarthy, quienes acuñan esta categorización espacial tripartita como propuesta metodológica etnográfica en donde “son planos más permeables y porosos de lo que se podría sugerir” (2008, p. 43).

“Prácticas como los videojuegos que constituyen aparentemente un mundo separado adquieren significados para la gente, no porque tengan tal o cual propiedad (por

---

<sup>33</sup> El autor señala, por ejemplo, que los entornos 1 y 2 son de producción, mientras que la telépolis se caracteriza por el consumo, asunto que se ha discutido ampliamente a propósito de las formas de generación, transformación y redistribución de contenidos de usuarios en Internet.

ejemplo, la interactividad o una narrativa que atrapa), sino por la forma en que sus determinadas prácticas están en circulación con otras”(Stevens et al., 2008, p. 64).

Las interrelaciones entre los contextos socioculturales amplios, los personales (*on y off line*) y los del entorno virtual, se generan a partir de las prácticas de los sujetos que habitan en ellos y ejercen su agencia transformadora mediante la negociación de la apropiación y la reconfiguración de códigos que a su vez cumplen una función estructurante en las dinámicas sociales de las que son parte. Estas prácticas no son exclusivas de un entorno o un sujeto, forman parte del amplio repertorio con el que se teje la socialidad cotidiana.

## 7. Conclusiones

Encontramos dos tendencias relacionadas con la intervención simbólica del espacio: un espacio analógico con cada vez más datos agregados (realidad aumentada) y un espacio digital representado con mayor realismo (realidad virtual). Ambos espacios cada vez más cartografiados. La revisión documental en torno al ciberespacio (anexo 1), visibiliza que se trata de un concepto utilizado con connotaciones distintas, en ocasiones como sinónimo de realidad virtual o de Internet. Los referentes empíricos con los que cada persona relaciona la idea de ciberespacio son distintos y suelen pertenecer a su ámbito de experiencia<sup>34</sup>.

Positivismo, dualismo y fenomenología, son tres de las principales posturas epistemológicas desde las cuales se piensa el ciberespacio.

Si la visión positivista del ciberespacio lo concibe como una recreación técnicamente mediada de nuestra percepción del mundo, parecería que la relación entre espacio análogo y ciberespacio es unidireccional: del mundo en sí mismo, a nuestra mente, a las representaciones que podemos formular de él para compartir con otros. Un planteamiento de esta naturaleza, dificulta pensar las relaciones de mutua afectación entre espacio y ciberespacio porque confina a este último a ser un reflejo del primero.

Los enfoques dualistas no se reducen a la separación mundo/mente, pues en el caso del espacio digital este comparte con el analógico la propiedad de ser objetivado, perceptible y comparable con distinto grado de tangibilidad.

La fenomenología contribuye de manera importante al estudio del ciberespacio al colocar al cuerpo como eje de la vivencia y conceptualización del espacio definiendo planos, escala, punto de vista y orientación. Pese a que en última instancia siempre será el cuerpo nuestro canal perceptivo, el ciberespacio agrega a la discusión las formas en que la mediación tecnológica modifica nuestras capacidades para percibir y estar.

El ciberespacio se vincula con tal cantidad de intereses, supuestos y problemas, que interpela a académicos provenientes de diversas disciplinas; por lo tanto, no es conveniente hablar de él como “un único objeto de estudio” pues su construcción como objeto es múltiple.

---

<sup>34</sup> Buena parte de los sitios utilizados para referirse al ciberespacio poseen características gráficas y de interacción, que remiten con claridad al espacio analógico: tridimensionales, explorables, contiguos, etcétera.

La idea de continuidad y discontinuidad entre el espacio analógico –*cityspace*- y el digital – *cyberspace*- propuesta por Benedikt, es una pista de intelección para futuras líneas de investigación que más que aislar las particularidades de uno y otro espacio, aporten a la comprensión de cómo las prácticas sociales se integran en ellos de manera reticular, modalizándolos a través de convenciones, rupturas y vínculos<sup>35</sup>.

La noción de “espacio de flujos” propuesta por Castells es pertinente y potente, toda vez que se centra en la organización material de prácticas de tiempo compartido, poniendo de relevancia las transformaciones en las formas de encuentro a la distancia.

Pese a que la principal forma de representación espacial es la gráfica, también conviene estudiar sus representaciones verbales e incluso sonoras como parte de un todo que no necesariamente recrea espacios analógicos en el ciberespacio. Las prácticas que retoman valores, reglas y aspectos culturales del espacio análogo en el digital, son objetivaciones de experiencia social del espacio y su mediación en las configuraciones sociales.

Bortoluzzi y Trevistan sugieren que para que un entorno sea considerado como real debes sentirte rodeado de él, debes ser capaz interactuar con él y poder modificarlo (2009), lo que implica no sólo la calidad gráfica de la representación, sino el conjunto de atributos de interacción que contribuyen a la creación de credibilidad –que no verosimilitud-.

En el eje de percepción y cognición conviene bordar sobre los procesos de oclusión cognitiva, inmersión, períodos de atención –entre otros- que se relacionan con el constante tránsito de nuestra experiencia entre espacios analógicos y digitales.

Desde la dimensión de poder simbólico, económico y político es conviene preguntarse ¿dónde se concentra la población? ¿A qué lugares le otorga mayor relevancia y, cómo los dota de sentido? Un dónde en el que se sitúa más la práctica que la corporalidad; por tanto, un dónde que puede ser analógico o digital. Derivado de lo anterior, la conveniencia de observar cómo y desde qué perspectivas e intereses se legisla el ciberespacio.

Algunas preguntas pertinentes son: ¿Cómo se construyen los vínculos, convenciones y rupturas entre el espacio analógico y digital? ¿Cómo erigimos significado en torno al ciberespacio? ¿Cómo se transforman los regímenes de co-presencia? ¿Qué impactos en la dinámica social se derivan de la socialización de las trayectorias de los sujetos? ¿Cómo el uso de dispositivos móviles, reconfigura los procesos de interacción reticular de prácticas dentro y fuera de línea? ¿Qué competencias emergen y cuáles se desdibujan en las interacciones sociales a través del ciberespacio?

Reiteramos que el ciberespacio es un eje clave para comprender las transformaciones en los regímenes de co-presencia y la generación de nuevas formas de interacción social reticulares y

---

<sup>35</sup> Un enfoque conveniente para tal fin son los Estudios Socioculturales porque posibilitan el análisis de las relaciones de mutua determinación entre agencia y estructura.

multi-escenario (del celular, a la conversación cara a cara, al Internet) que conforman ecosistemas comunicativos dinámicos.

Consideramos que la agenda de investigación en torno al ciberespacio ha de considerar problemas de frontera cuya construcción del objeto sea multidimensional, creativa y constructiva.

## 8. Referencias

- Andersen, P. B., & Nowak, P. (2002). Tangible Objects: Connecting Informational and Physical Space. In L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 190-214). Gran Bretaña: Springer-Verlag London.
- Augé, M. (1996). *Los "no lugares" espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*. España: Gedisa.
- Benedikt, M. (2008). Cityspace, Cyberspace, and the Spatiology of Information. *Journal of Virtual Worlds Research*, 2008(septiembre ), 1-22. doi:Volume 1, Number 1
- Benguin, H. (1979). *Méthodes d'analyse géographique quantitative*. París: Litec.
- Bermudez, E, & Martínez, G. (2006). Los Estudios Culturales en la Era del Ciberespacio. *Convergencia*, 23(31).
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, N J: Princeton University Press.
- Bogh Andersen, Peter, & Nowak, Palle. (2002). Tangible Objects: Connecting Informational and Physical Space. In L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 190-214). Gran Bretaña: Springer-Verlag London.
- Bolter, J. (1996). Virtual Reality and the redefinition of self. In L. Strate (Ed.), *Communication and Cyberspace*. New Jersey.
- Bortoluzzi, M, & Trevisan, P. (2009). Identities in "Non-places": The Geosemiotics of Computer-mediated Learning Environments in Second Life. *Textus*, 22, 199-224.
- Bourdieu, P. (2004). *Cosas Dichas*. España: Gedisa.
- Castells, M. (1989). *The Informational City: Information Technology, Economic Restructuring, and the Urban-Regional Process*. Cambridge, MA: Basil Blackwell.
- Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society, The Information Age: Economy, Society and Culture* (Vol. 1). Oxford, UK: Blackwell.
- Castells, M, Ardévol, M, Linchuan, J, & Araba, S. (2007). Future assemblies: theorizing mobilities and users. *New Media & Society*, 9(6), 1029-1036.
- Echeverría, J. (2000a). ¿Internet en la escuela o la escuela en Internet? *Revista Iberoamericana de Educación*, 24, 17-36.
- Echeverría, J. (2000b). *Un Mundo Virtual*. España: Plaza & Janés.
- Finkelievich, S. (2009). *Virtualidad y su impacto en la sociedad urbana*. Paper presented at the XI Seminario de la Red Mexicana de Ciudades, hacia la sustentabilidad, Guadalajara, Jalisco.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*: Minotauro.
- Gómez Cruz, Edgar. (2002). Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: nuevas configuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora. *Anuario de la Investigación CONEICC*.

- Gómez, E. (2002). Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: nuevas configuraciones para leer la comunicación mediada por computadora. In F. J. Aceves (Ed.), *Anuario de la Investigación CONEICC* (Vol. IX). México: CONEICC AC.
- Grasland, C. (2004). Interacción espacial. In Elissalde (Ed.), *Hypergeo*. Paris: Ministère Education Nationale.
- Heilbrun, A. (1988). A Vintage Virtual Reality an interview with Jaron Lainer. *Whole Earth Catalog: signal communication tools for the Information Age*, 64.
- Heim. (2000). *Virtual Realism*. London: Oxford University Press.
- Hunter, D. (2002). Cyberspace as Place, and the Tragedy of the Digital Anticommons. *California Law Review*. doi: 10.2139/ssrn.306662
- Hyatt-Milton, Katherine. (2005). *The Alpha Learner and Cognitive Haunting*. (PhD), Arizona State University, Arizona.
- Jensen, K. (2001). Modelos comunicantes: la importancia de los modelos para la investigación sobre los mundos de la Internet. *Comunicación y Sociedad*, 40(DECS, Universidad de Guadalajara), 65-104.
- Klastrup, L. (2002). *Interaction Forms, Agents and Tellable Events in EverQuest* Paper presented at the Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere.
- Lefebvre, H. (1974). *La production de l'espace*. Paris: Anthropos.
- Lemley, M. (2002). *Place and Cyberspace*: SSRN.
- López, M. (2012). Apuntes para el análisis de prácticas de comunicación dialógica en entornos virtuales. In R. Acosta (Ed.), *Calidad del Diálogo*. Guadalajara, Jalisco: ITESO
- Maldonado, T. (1999). *Lo Real y lo virtual* (GEDISA ed.). Barcelona: Gedisa.
- Martín-Barbero, J. (1997). Descentramiento cultural y palimpsestos de identidad *Estudios sobre las Culturas Contemporaneas [en línea]*, 3(5).  
<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=31600505>
- McGregor, G. (2007). Situations of Play: Patterns of Spatial Use in Videogames.
- Mitra, A, & Schartz, R. L. (2001). From Cyber Space to Cybernetic Space: rethinking the relationship between Real and Virtual Spaces. *Journal of Computer Mediated Communication*
- Nielsen, R. (2002). Collaborative Spaces: inhabited Virtual Worlds. In L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 171-210). Gran Bretaña: Springer-Verlag London.
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day*. New York: Paragon House.
- Ondrejka, C. (2004). A Piece of Place: Modeling the Digital on the Real in Second Life.  
<http://ssrn.com/paper=555883> doi:10.2139/ssrn.555883
- Pascar, C. (2004). Lugar. In Elissalde (Ed.), *Hypergeo*. Paris: Ministère Education Nationale.
- Pearce, C. (2009). *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. London, England: MIT Press.
- Pérez, G. (2009). *Internet como medio de comunicación*. (Doctor en Ciencias Políticas y Sociales con orientación en Ciencias de la Comunicación Tesis de doctorado), Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Pescador, D. (2006). ¿Qué es Second Life? Second Life es mucho más que un videojuego; es una comunidad en la Red donde vivir, construirse una casa o incluso ganarse la vida.
- Planells, Joan Mayans i. (2003). El ciberespacio, un nuevo espacio público para el desarrollo de la identidad local

- Qvortrup, L. (2002). Cyberspace as Representation of Space Experience: In defence of a Phenomenological Approach. In L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 5-24). Gran Bretaña: Springer-Verlag London.
- Ravetz, J. (1998). The Internet, virtual and real reality In B. Loader (Ed.), *Cyberspace Divide* (pp. 113-122). London: Routledge.
- Real\_Academia\_Española. (2008). Diccionario de la Lengua Española *Diccionario de la Lengua Española* (vigésima segunda ed.). Madrid, España.
- Reguillo, R. (2008). Las múltiples fronteras de la violencia: jóvenes latinoamericanos entre la precarización y el desencanto. *Pensamiento Iberoamericano*, 3(Inclusión y ciudadanía: perspectivas de la juventud en Iberoamérica).
- Salen, K. (2008). *The Ecology of Games*. Massachusetts: MIT.
- Sheringham, M. (2006). *Everyday Life: Theories and Practices from Surrealism to the Present*. London.
- Sotamaa, O. (2002). *All The World's A Botfighter Stage: Notes on Location-based Multi-User Gaming*. Paper presented at the Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere: Tampere University Press.
- Stevens, R, Satwicz, T, & McCarthy, L. (2008). InGame, InRoom, InWorld: Reconnecting Video Game Play to the Rest of Kids' Lives. In K. Salen (Ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, MA: MIT Press,.
- Taekke, J. (2002). Cyberspace as a Space Parallel to Geographical Space. In L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 25-43). Gran Bretaña: Springer-Verlag London.
- Taylor, T. (2002). Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds. In R. Schroeder (Ed.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shares Virtual Enviroments* (pp. 40-62). London: Springer-Verlag.
- Thibault, W, & Naylor, B. (1987). *Set operations on polyhedra using binary space partitioning trees*. Paper presented at the SIGGRAPH '87 Proceedings of the 14th annual conference on Computer graphics and interactive techniques New York.
- Thompson, J. (1997). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. (En castellano, 1998 ed.). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Trejo, R. (2000). Internet y sociedad urbana. Cuando el ciberespacio y la calle se complementan. In S. Finquelievich (Ed.), *¡Ciudadanos, a la Red! Los vínculos sociales en el ciberespacio*. Argentina: Ciccus La Crujía.
- Tuan, Y. (1974). Space and place : humanistic perspective. *Progress in Geography*, 211-252.
- Vidal, R. (2007). *Espacialidad, Temporalidad y Comunicación-Red*. Buenos Aires, Argentina.
- Vince, J. (1995). *Virtual Reality Systems*. Londres: Addison-Wesley.
- Wertheim, M. (1999). *The pearly gates of cyberspace. From Dante to Internet*. New York, United States of America W.E Norton & Company.
- Williams, A. (2008). International Encyclopedia of Organization Studies. In S. Clegg & J. Bailey (Eds.): Thousand Oaks
- Zhai, P. (1998). *Get Real*.

**Anexo 1.** Aproximaciones a algunos conceptos: ciberespacio, espacio, lugar y realidad virtual

<b>Concepto</b>	<b>Definición</b>	<b>Autor</b>
<b>Ciber-espacio</b>	Un espacio paralelo al geográfico. Es el receptáculo de todo lo que tiene una extensión virtual.	(Taekke, 2002)
<b>Ciber-espacio</b>	Un ámbito artificial creado por informáticos. Prefijo <i>ciber</i> proviene del inglés <i>cybernetics</i> , y éste del griego <i>kibernetes</i> , entendido como piloto o controlador.	Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2008)
<b>Ciber-espacio</b>	¿Tiene sentido definir en términos de control un espacio que, si por algo se ha caracterizado es por la polifonía de voces y la falta de un centro de poder?	(Scolari, 2008, p. 74) <i>Crítica a la definición plasmada en la Real Academia</i>
<b>Ciber-espacio</b>	Definido como el espacio electrónico de datos y representaciones generados, organizados y presentados consistentemente con todas las vistas conectadas a un conjunto de red global de computadoras... es solamente el nombre dado a información espacio temporalizada de una forma específica.	(Benedikt, 2008)
<b>Ciber-espacio</b>	El ciberespacio es en sí mismo un “mundo” creado por el lenguaje... es así como el ciberespacio sirve como una metáfora de los procesos que son centrales para la creación de comunidades humanas.	(Wertheim, 1999)
<b>Ciber-espacio</b>	Terreno intangible al que se accede por medios tangibles	(Bonder, 2002 en Cruz, 2002)
<b>Ciber-espacio</b>	Es un espacio que existe paralelamente al espacio real, que es el nuestro.	(Heim, 2000)
<b>Ciber-espacio</b>	Es una simple representación del espacio real.	(Vince, 1995)
<b>Ciber-espacio</b>	Una representación tecnológicamente soportada de la experiencia espacial. Una construcción, una representación tecnológica de nuestra experiencia espacial, no del espacio como tal.	(Qvortrup, 2002)
<b>Ciber-espacio</b>	Una alucinación consensuada	(Gibson, 1984)
<b>Ciber-espacio</b>	Es ontológicamente paralelo a lo que nosotros llamamos ahora “el espacio físico” desde que nosotros podemos interactuar con los objetos y manipulamos los procesos físicos efectivamente justo como nosotros podemos en el mundo actual.	(Zhai, 1998)
<b>Cityspace</b>	El espacio físico de nuestras calles y edificios en paisajes naturales.	(Benedikt, 2008)
<b>Entorno</b>	Un ámbito de necesidades, deseos y valores, y en consecuencia, como espacio potencial de humanización y socialización a partir de la/s forma/s social/es que anidan en él	(Echeverría, 2000)
<b>Espacialidad</b>	Toda espacialidad es constituida por el movimiento, en el propio movimiento del objeto, y en el movimiento del sujeto con el cambio resultante de orientación.	(Husserl, 1973)
<b>Espacio</b>	La totalidad de las relaciones geométricas posibles, la totalidad de los factores numéricos aplicables a las distancias y direcciones y viceversa, en	Platón

	pocas palabras, la proporción.	
<b>Espacio</b>	El lugar, o la suma generalizada y el lugar de todos los lugares.	Aristóteles
<b>Espacio</b>	Lo que permite el movimiento mecánico.	Descartes
<b>Espacio</b>	El espacio no es sólo lo que permiten átomos y movimiento, sino la existencia de la identidad y simultaneidad como tal. Sin espacio las cosas no podrían ser únicas ni contables, todo se colapsaría en un solo punto, no podría haber distinción porque para que una cosa sea, ha de distinguirse de lo que no es.	Leibniz
<b>Espacio</b>	Es vacío, puro, absoluto e inmutable, un pleno de la nada, pero con posiciones – puntos- continuos y vacíos en todas las direcciones.	Newton
<b>Espacio</b>	Espacio-tiempo como cuatro dimensiones, fundamento de "campo unificado"	Einstein
<b>Espacio</b>	Es el receptáculo de todo ser –o de todo lo que es-. El autor indica que el término DEXAMENE fue traducido como <i>receptacle</i> o receptáculo que da al espacio el sentido de recibir o absorber.	(Taekke, 2002)
<b>Espacio</b>	Soporte material de las prácticas sociales de tiempo compartido.	(Castells, 1996)
<b>Espacios cibernéticos</b>	Un sistema en su totalidad que puede tener un fuerte componente real y ciber, donde ninguno merece ser privilegiado pero ambos necesitan ser examinados juntos para entender cómo operan los espacios combinados	(Mitra & Schartz, 2001)
<b>Espacio de flujos</b>	La organización material de las prácticas sociales de tiempo compartido que trabajan a través de flujos.	(Castells, 1996)
<b>Espacio geográfico</b>	Incluye el espacio semántico y el espacio físico, pero los expande para incluir los espacios alrededor de nuestra conciencia.	(Taekke, 2002)
<b>Espacio semántico</b>	Imaginaría conceptual para describir el espacio.	(Taekke, 2002)
<b>Espacio social</b>	Es el espacio que existe principalmente en virtud de las mentes en un nexo de intercambio de información con otros. El espacio es político e ideológico.	(Lefebvre, 1974)
<b>Hiperespacio</b>	articulación simbólica del espacio análogo y el digital a través de mecanismos de domesticación de lo tecnológico y de virtualización de lo espacial	(Gómez, 2002)
<b>Lugar</b>	Unidad espacial elemental cuya posición es a la vez identificable en un sistema de coordenadas y dependiente de las relaciones con otros lugares en el marco de interacciones espaciales.	(Benguin, 1979; Grasland, 2004)
<b>Lugar</b>	Un universo de reconocimiento, de puntos de referencia espaciales, sociales e históricas en el que todos los que se reconocen en ellos comparten algo en común, independientemente de la desigualdad de sus respectivas situaciones	(Augé, 1996)
<b>Lugares</b>	Porciones determinadas y singulares del espacio a las cuales se asocian topónimos. Los lugares son el sitio donde se localizan los fenómenos geográficos, ya se trate de poblaciones, objetos materiales o funciones. Pueden ser nómades y/o efímeros. Sólo existen gracias al sesgo de interacciones, viven el tiempo de una fiesta o de un mercado, o siguen a los que transportan su casa con ellos.	(Pascar, 2004)

<b>No lugar</b>	Espacios mono funcionales y compartimentados, caracterizados por una circulación ininterrumpida, e in fine poco propicios para las interacciones sociales.	(Augé, 1996)
<b>Realidad Virtual</b>	Una técnica con la cual la experiencia de espacio es soportada. Es un signo o un sistema dinámico de signos, que en sí mismos constituyen un signo, que representa algo más de acuerdo a nuestra experiencia del espacio.	(Qvortrup, 2002)
<b>Realidad Virtual</b>	Recreaciones de nuestra relación con el mundo físico en un nuevo plano, no más, no menos.	(Lainer entrevistado en Heilbrun, 1988)
<b>Realidad Virtual</b>	Implica una simulación sin limitaciones, no es un sustituto de la experiencia, pero yo creo que la realidad virtual, es experiencia. Estos mundos son contruidos fuera del mundo espacial y temporal donde nosotros habitamos. Una empresa virtual o una ciudad virtual pueden existir en cualquier lugar y en realidad no existen en ninguna parte.	(Ravetz, 1998, p. 118)

Nota: algunas definiciones no fueron encontradas por fuente directa y carecen de la especificación de la misma.

## Capítulo 3. Tiempo

El problema del tiempo, es el problema de la libertad. Aunque dispositivos de medición como el reloj sean categóricos y parecieran aplicables a toda circunstancia, no hay una construcción social única del tiempo. En los intersticios entre lo biológico y lo experiencial, se teje una densa trama de condiciones estructurales y prácticas cotidianas que intervienen en formas de comprensión/distensión temporal, visibilizando lo heterogéneo de su historicidad, carácter e intensidad.

La concepción del tiempo tiene vector, incluye procesos de domesticación cultural y configuración subjetiva.

Pensarlo desde la reticularidad de la comunicación hipermedia, las interacciones multi tarea y multi canal, coloca conceptos como tiempo instantáneo, tiempo atemporal y sociedad de la aceleración, que encierran la paradoja de una reducción del tiempo en los procesos productivos, con el incremento de micro tareas que fragmentan la experiencia en el ritmo de la vida.

Discutimos la construcción de prescripciones sociales sobre el uso del tiempo, considerando que el fenómeno de la aceleración no debe entenderse como una experiencia uniforme de la escasez de tiempo; implica comprender dinámicas de recomposición de las relaciones de género, la estructura familiar, las condiciones de pauperización, la cantidad y naturaleza de las tareas e interrupciones, así como otros factores socioculturales en los que se circunscribe nuestra vivencia del tiempo.

Proponemos un modelo para el análisis de la temporalidad en mundos virtuales compuesto por tres ejes interrelacionados: situacional, código y subjetivo. El eje situacional o “el desde dónde de la participación del sujeto”, se refiere tanto a su condiciones en el entorno virtual *in game*, como a las del lugar desde el cual ingresa a él *in room*, mismas que se pueden transformar entre ciclos de interacción. El eje subjetivo parte de biografía del sujeto y se relaciona con la conciencia temporal que le hace sentir cuando una experiencia ha terminado y cuando está en transcurso. El eje de los códigos temporales, se refiere a los signos y reglas de sentido que señalan el cambio de estado como objetivación perceptible del paso del tiempo.

La construcción social del tiempo [y del espacio] es multidimensional, política y cultural. El análisis del rol funcional del tiempo es importante para entenderlo como mecanismo de poder, articulador de la memoria y motor de prácticas ritualizadas, como objetivación de la heterogeneidad de condiciones sociales y como recurso de articulación/disrupción.

Palabras clave: tiempo, aceleración, intensidad, cambio, ritmo, mundos virtuales.

## Contenido

1. Introducción .....	85
2. Antecedentes históricos.....	85
3. Algunas aproximaciones conceptuales sobre el tiempo .....	86
4. La construcción social del tiempo (domesticación sociocultural).....	87
4.1 Historicidad e intensidad del tiempo social .....	88
4.2 Carácter del tiempo.....	88
4.3 Tiempo paralelo .....	89
4.4 Ritmo social y aceleración.....	89
4.4.1 Aceleración desde la Teoría Social .....	91
4.5 Tiempo compromiso .....	91
4.6 Sentido del tiempo y tecnología .....	93
4.6.1 Tiempo instantáneo .....	93
4.6.2 Tiempo atemporal.....	93
5. El estudio de la temporalidad en entornos virtuales .....	95
5.1 Experiencia y representación .....	97
5.2 Experiencia e interacción .....	98
5.3 El concepto de marco.....	100
5.4 Transgresiones en el tiempo del juego .....	100
5. Construyendo un modelo de análisis de la temporalidad en los entornos virtuales.....	102
5.1 Componentes del modelo .....	103
5.1.1 Situacional (dentro y fuera de Internet) .....	104
5.1.2 Código: convenciones y transgresiones temporales en el entorno .....	106
5.1.2.1 Desde la narratología .....	106
5.1.2.2 Desde la ludología y la interacción.....	109
5.1.3 Tiempo subjetivo.....	112
5.2 Algunas limitaciones del modelo .....	115
6. Conclusiones.....	116
7. Referencias.....	117

## 1. Introducción

Tiempo y espacio son categorías conceptuales centrales para la comprensión y mediación de los procesos de comunicación, y por lo tanto de la dinámica social. Al adentrarnos en la revisión de ambos conceptos, encontramos cientos de textos provenientes de una gran diversidad de linajes disciplinares: sociológicos, antropológicos, filosóficos, semióticos, hermenéuticos. Ante este panorama la primera inmersión fue apabullante, por lo que utilizamos como criterio para decantar, la elección de aquellos trabajos que permitieran construir un mapa general con planteamientos clave, sobre los cuales tejer una aproximación teórica metodológica para el estudio de la comunicación en entornos virtuales.

En su texto *El tiempo como problema de historia cultural*, Gurevitch (1979) plantea que la concepción y actitud respecto al tiempo es distinta en cada época y contexto<sup>1</sup>, por ello no podemos hablar de una noción única de tiempo, sino de diversas aproximaciones socio históricamente situadas. Por su parte, para Durkheim (1965) lo que está en la base de la categoría “tiempo” es el ritmo de la vida social. En ese sentido, el estudio del tiempo requiere de una contextualización histórica y social. Ambos autores convidan desde una perspectiva distinta –historicidad del concepto e historicidad como recurso epistemológico- a situar las corrientes de pensamiento y los referentes que con ellas se piensan.

## 2. Antecedentes históricos

Los antiguos griegos utilizaban dos conceptos para referirse al tiempo, *cronos* (Κρόνος *Krónos*) que es el transcurrir determinado, cuantitativo y físico; y *Káiros* (καιρός, *kairós*) con el que nombraban al “momento oportuno”, un tiempo de naturaleza indeterminada, cualitativa y metafísica. Esta división parece estar en la base<sup>2</sup> de lo que Newton y Smith (1980) señalan como las dos grandes perspectivas en las aproximaciones filosóficas del tiempo: la platónica que implica que el tiempo existe independientemente de si pasa o no algo dentro de él –el tiempo como contenedor- y la relacionista, basada en el transcurrir de los eventos, las relaciones entre éstos, y los cambios.

Desde la perspectiva diacrónica/relacionista, el tiempo se construye conceptualmente a través de dispositivos de medición como el calendario y el reloj, éste último asociado en el mundo contemporáneo al sistema de normalización internacional de hora del meridiano de Greenwich.

Los calendarios son dispositivos cíclicos de medición del tiempo, muchos de los cuales tienen sus orígenes en observaciones astronómicas. Los Mexicanos<sup>3</sup>, por ejemplo, tenían un calendario solar de 365 días (*xiuhpohualli*) que coexistía con un calendario sagrado de 260 días (*tonalpohualli*).

En las distintas culturas los ciclos marcan formas relevantes de memoria y ordenamiento social: la vida, muerte, cosecha, estaciones del año, rituales religiosos o períodos de clase, por mencionar algunos. Así pues, el calendario como dispositivo de objetivación del ciclo tiene anclajes geográficos, socioculturales y distintos niveles de convención. En la actualidad, el calendario de mayor penetración social es el gregoriano<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> A lo que nosotros agregamos una distinción adicional según el enfoque disciplinar desde el que se mira y los referentes en los que se objetiva.

<sup>2</sup> Nos referimos de manera limitada a una asociación conceptual en la que el *Káiros* como momento preciso –casi como manifestación o epifanía-, emerge en el tiempo como contenedor, independientemente de que al hacerse presente pueda ser historiado, es decir convertirse a *cronos*.

<sup>3</sup> Al igual que otras culturas de Mesoamérica como los Mayas, que también contaban con calendario solar y calendario religioso.

<sup>4</sup> Este calendario fue llamado así porque fue promovido en Europa por el Papa Gregorio XIII en 1582, supliendo al calendario instaurado por el emperador Julio César –también llamado calendario juliano- en el siglo 46 a.C.

Coincidimos con Sánchez en que el **tiempo cíclico** “es uno de los arquetipos motor de la funcionalidad social” (2005, p.44). Los ciclos permiten cultivar prácticas ritualizadas que modelan formas de convivencia –como los aniversarios y efemérides-, por tanto son formas de poder que ordenan, visibilizan y definen planos de relevancia.

### 3. Algunas aproximaciones conceptuales sobre el tiempo

Marc y Picard (1992) indican que el tiempo tiene diversas dimensiones: **formal, cultural, social, psicológico y biológico**. El tiempo formal es dado por las instituciones de gobierno, el tiempo biológico lo dicta la naturaleza y también se le conoce como biorritmo, el tiempo cultural se establece de acuerdo a las prácticas cotidianas de vida, valores, tradiciones y modos de producción de la cultura<sup>5</sup>. El tiempo social se puede presentar como cíclico, lineal o en espiral de acuerdo a la cultura que lo valore (León, 2004, p. 99). Esta clasificación de dimensiones del tiempo presenta categorías con objetivaciones no excluyentes, por ejemplo, los ciclos se encuentran en lo biológico –período menstrual/estaciones del año-, en lo formal –calendario escolar-, o en lo cultural –día de muertos-.

Desde una perspectiva distinta, Páramo Ortega identifica tres tipos de tiempo:

- a) El **histórico**, referido a la conciencia histórica, comprende el saber que la propia existencia se configura a partir del pasado. La conciencia histórica entiende la historia como un continuo. Sin duda, un continuo no-lineal
- b) El **biográfico**, tiene que ver con nuestra propia identidad y consiste en el modo y manera como armonizamos el recuerdo de lo que fuimos, la conciencia de lo que somos y la expectativa de lo que seremos o queremos ser.
- c) El **cotidiano**, abarca los diversos segmentos en que distribuimos a lo largo del día nuestras acciones (1997, pp. 197-198).

Tsatsou (2009) propone un marco conceptual con tres ejes de intelección: **tiempo natural, tiempo abstracto y tiempo experiencial**. Su propuesta sirve para delinear una perspectiva sistémica de tres entradas en la que se pueden “agrupar” a la mayoría de las concepciones de tiempo que encontramos en la revisión documental (Tabla 1):

- a) Lo que existe sin la agencia humana<sup>6</sup>, categoría que acepta al menos dos acepciones, el tiempo como contenedor y el tiempo de los cambios de estado en la naturaleza – biológico, biorritmo-.
- b) Nuestra domesticación sociocultural del tiempo producto de formas de nombrar, dispositivos de medición, escalas de valoración y sentido.
- c) Mi experiencia del tiempo, enfoque fenomenológico que no puede ser ajeno a lo social, es inter e intra subjetivo.

Estas distintas aproximaciones conceptuales generan una triada que incluye mediaciones, sujetos y objetos. De las tres dimensiones, interesan centralmente la domesticación sociocultural y la subjetiva.

---

<sup>5</sup> “Las instituciones especializadas del campo cultural, deben ser capaces de captar, obtener y concebir la tensión de la gente, es decir su **Biotiempo**” (Romano, 1998 en J. González, 2003).

<sup>6</sup> Esta separación se sostiene casi exclusivamente en términos analíticos, pues la intervención humana en la naturaleza es múltiple y penetrante, empezando por su concepción y apropiación.

Aproximaciones a la concepción del tiempo					
	Existencia <i>per se</i>	Domesticación sociocultural			Dimensión subjetiva
<b>Tsatsou (2009)</b>	natural	abstracto			experiencial
<b>Marc y Picard (1992)</b>	biológico/biorritmo	formal	cultural	Social (cíclico, lineal, espiral)	psicológico
<b>Attali (2001)</b>				Tiempo de los dioses, de los cuerpos, rural y urbano, de las máquinas, de crisis y vigilante	
<b>Sánchez (2005)</b>			Cronológico o histórico, cíclico, <i>on line</i>		
<b>Páramo (1997)</b>			histórico	cotidiano	biográfico
<b>que Robinson &amp; Godbey (1997)</b>				Tiempo de profundización (cambio de planos de atención)	
<b>Schor (1991)</b>			Tiempo de ocio	Tiempo productivo	
<b>Southerton y Tomlinson (2005)</b>		Percepción del tiempo			
		Volumen de tiempo necesario	Desorganización temporal	Densidad temporal (cantidad de tareas atendidas)	

**Tabla 1:** Aproximaciones a la concepción de tiempo  
Fuente: elaboración propia

#### 4. La construcción social del tiempo (domesticación sociocultural)

"No existe un tiempo social de una sola y simple colada, sino un tiempo social susceptible de mil velocidades, de mil lentitudes"  
(Braudel, 1989, p. 29)

Marc y Dominique Picard (1992) utilizan el concepto de *frame* o marco, entendido como un conjunto de estructuras espacio/temporales donde se desarrolla la interacción social. Desde este enfoque, el tiempo cumple una función estructuradora. La operacionalización de los marcos podría ser entendida desde lo que Berne<sup>7</sup> (1964) refiere como "programación social", cuyo fin es la estructuración de intercambios interpersonales y encuentra como las formas más simples a los rituales, pasatiempos y juegos. Desde una perspectiva determinista, estas formas son las instituciones proveedoras centrales de los recursos de marcación, dictan cuándo hay que trabajar, vacacionar, estudiar, fortalecer las relaciones sociales, etcétera; sin embargo, como veremos más adelante, este rol estructurante se ha desplazado de instituciones modernas como "El Estado" a mecanismos postmodernos como el tejido hipermedial y reticular de las comunicaciones telemáticas.

<sup>7</sup> Eric Berne es el autor del Análisis Transaccional que define a la transacción como unidad de intercambio social: "Si dos o más personas se enfrentan entre sí, tarde o temprano una de ellas hablará o dará alguna otra indicación de reconocimiento de la presencia de los otros, a esto le llamo estímulo transaccional. Otra persona entonces dirá o hará algo que de alguna manera se relaciona con el estímulo, a lo que llamo respuesta transaccional" (Berne, 1964, p. 29).

En su libro *Historias del tiempo*, Jacques Attali (2001) expresa que la percepción social del tiempo se basa en seis categorías :

- El **tiempo de los dioses**: el ritmo de lo sagrado.
- El **tiempo de los cuerpos**: la pesa y el péndulo, los relojes.
- **Tiempo rural y tiempo urbano**: el cronómetro.
- El **tiempo de las máquinas**: vivir a tiempo.
- **Tiempo de crisis**: la pérdida de tiempo.
- El **tiempo vigilante**: calendarios electrónicos.

La propuesta de Attali tiene adscripciones histórico culturales que dan sentido y valor a cada categoría, por lo que revisitarla en contextos y prácticas actuales como la tecnopolítica, nos invitaría a preguntar por los atributos del tiempo de crisis y a disminuir el peso de la categoría rural/urbano, colocando nuestra atención en el tiempo vigilante.

No hay una construcción social única del tiempo, para explicarlo, retomamos cuatro conceptos que nos parecen valiosos en tanto que ponen de relevancia la heterogeneidad sociocultural de los sujetos, sus grupalidades y las condiciones en las que éstos se insertan: historicidad e intensidad del tiempo social, carácter del tiempo y tiempo paralelo.

#### 4.1 Historicidad e intensidad del tiempo social

José Manuel Valenzuela (2005) señala que el tiempo social imprime marcas disímiles a partir de elementos que definen la heterogeneidad y la desigualdad en los ámbitos sincrónicos, por ejemplo con las condiciones de pobreza y los procesos de empobrecimiento (p. 140). Valenzuela explica también que la construcción del tiempo social está vinculada a la historicidad e intensidad del mismo.

**Historicidad del tiempo social:** concepto diacrónico con el que aludimos a cambios socio históricos que involucran expectativas de vida diferenciadas en los tiempos históricos – por ejemplo la esperanza de vida-.

**Intensidad del tiempo social:** es un concepto utilizado por Stephen Optkins en su libro *La historia del tiempo*, que Valenzuela retoma desde el campo social para aludir a los ritmos diferenciados de la experiencia del tiempo que se inscriben en el rostro y el cuerpo, e influyen en la definición de proyectos y expectativas sociales. La noción de intensidad permite romper con la perspectiva de un tiempo lineal y comprender los procesos que marcan las discontinuidades sociales o personales (utiliza como ejemplo el análisis de Marx cuando señala que en ciertos periodos de la historia el tiempo se comprime)” (Valenzuela 2005, p.140)

#### 4.2 Carácter del tiempo

Es una noción que alude a las dinámicas de protección/intromisión del ámbito familiar al personal que se suelen asociar a los roles de género y la estructura familiar. Wajcman expone que en general los hombres estadounidenses toman períodos más largos de ocio, mientras que las mujeres los experimentan con mayores interrupciones, generalmente asociadas a la atención de los hijos y que “la presión del tiempo es especialmente fuerte en las familias con dependientes –hijos, adultos mayores...- , en donde tanto el esposo como la esposa tienen un empleo de tiempo completo” (2008, p.64).

El carácter del tiempo es una dimensión sociocultural que ayuda a entender por qué ciertos perfiles son más comunes en determinadas plataformas e incluso horarios.

### 4.3 Tiempo paralelo

El tiempo social también se construye desde la alteridad a la institucionalidad, es decir desde la periferia que se mide en relación al centro. Perea (2006) acuña la noción de “Tiempo paralelo” como una metáfora de la fractura social que establecen los jóvenes en condiciones de precariedad que se agrupan en pandillas e instauran una vida al margen del vínculo con las instituciones. Este “artificio de interpretación” como lo nombra Perea, tiene tres rasgos:

- Ruptura con lo instituido -estar afuera-.
- Entrega al grupo y la adopción de las prácticas conflictivas -protección y trasgresión-.
- Miedo y respeto.

Más allá de la argumentación específica que introduce Perea, recuperamos su planteamiento para visibilizar la diferencia y las relaciones de poder en la concepción social del tiempo, que no son exclusivas de los entornos análogos, pues la diferencia y las conductas contestatarias tienen cabida también en los entornos virtuales.

“La espacialidad y la temporalidad actúan en los procesos culturales como operadores simbólicos de vivencias muy diferentes del sí mismo, de las relaciones (de poder) con los demás, y de los vínculos con el mundo “sabido”, las cuales reflejan grados muy distintos de continuidad (normalizadora) o discontinuidad (transformadora) de los agentes sociales con respecto a los patrones de interacción hegemónicos en un “momento” dado del desenvolvimiento de los sistemas sociales” (Vidal, 2007, p. 37).

Discutir el poder es más sencillo desde anclajes espaciales que temporales, por ejemplo a través de la relación límite/periferia que se trabaja en los estudios denominados “de frontera”. Sin embargo, las arritmias pueden ser metáforas potentes para exponer la diferencia entre el fluir o ritmo hegemónico del cambio.

Intensidad del tiempo social, carácter del tiempo, historicidad del tiempo social y tiempo paralelo, son nociones que permiten comprender formas de compresión/distensión entre lo biológico y experiencial, asociadas a las condiciones socioculturales, económicas y de apuesta de los sujetos. Para comprender mejor estos marcos, conviene agregar dos componentes de análisis:

- a) Ritmo social y aceleración.
- b) La tipificación del uso del tiempo (con la tensión central entre el tiempo de ocio y el tiempo productivo).

### 4.4 Ritmo social y aceleración

Para autores como Giddens (1990) y Beck (2000), el ritmo del cambio social y cultural es mucho más rápido que en cualquier época anterior -afirmación claramente constatable en infinidad de prácticas sociales-; sin embargo, lo que nos parece un rasgo central de la contemporaneidad es atinadamente señalado por Wajcman “en la era de la información no sólo son los ritmos de vida más rápidos, sino que el valor de cambio en sí mismo se ha acelerado” (2008, p. 60). La enorme valoración del cambio, conectividad y velocidad de respuesta se configura como una premisa que prescribe explícita o implícitamente – dependiendo el escenario- buena parte de la dinámica social.

Algunas de las explicaciones sociológicas de la aceleración comienzan con el carácter de la economía capitalista, lo que supone la mercantilización del tiempo/reloj. La expectativa de que el uso de la maquinaria liberaría “tiempo de trabajo” para dar oportunidad a un mayor

“tiempo de ocio”, se aplastó con el doble axioma de la generación de ganancias: optimizar haciendo más rápido y sobreexplotar haciendo más tiempo.

La aceleración tecnológica ha sido conceptualizada desde diversas ópticas, una primera visión “industrial” atribuye al uso de tecnología la aceleración en los procesos productivos. Sin embargo, los enfoques socio técnicos nos han permitido comprender que la tecnología no sólo transforma las prácticas actuales, sino que reconfigura relaciones e interviene en la emergencia de nuevas prácticas sociales.

Kerckhove aborda sobre la relación entre aceleración, transformaciones en el ritmo de las dinámicas sociales y crisis de modelos culturales, “las computadoras aceleran y desintegran los patrones culturales tradicionales únicamente para reintegrarlos más tarde bajo una nueva forma” (1999, p. 93). Además, utiliza metáforas de física para explicar que la resistencia de una estructura depende de su diseño global, su composición material, escala y ritmo; y que, dependiendo de la flexibilidad de la estructura, la consecuencia de la aceleración puede ser la desintegración o la mutación. Es así como concluye que la velocidad en los procesos de generación y distribución de información ha puesto en crisis<sup>8</sup> nuestros sistemas de comunicación y formas de socialidad, haciendo emerger lo que denomina “la nueva piel de la cultura”. Aunque coincidimos con las preocupaciones de Kerckhove respecto a la transformación de patrones, tomamos distancia de varias de sus afirmaciones que nos parecen categóricas y carentes de matices, por ejemplo “con las comunicaciones viajando a la velocidad del pensamiento, las economías estrictamente locales tienen tan poco sentido como la psicologías puramente locales” (Kerckhove, 1999, p. 103), pues como contra argumento tenemos evidencia empírica de procesos de resignificación de lo local que utilizan Internet como recurso informativo, por ejemplo en el desarrollo de economías solidarias y monedas regionales como el “Itacate”<sup>9</sup> que se intercambia en Jalisco.

Según Rosa Hartmut (2003) la aceleración social es un rasgo irreductible<sup>10</sup> y constitutivo de la modernización, por tanto, los cambios en la estructura temporal de las sociedades modernas transforman la esencia misma de nuestra cultura, de la estructura social y la identidad personal. Señala tres formas de aceleración:

- 1 *Technological acceleration* o **aceleración tecnológica**, se refiere a la del transporte, comunicación y producción.
- 2 *Acceleration of social change* o **aceleración del cambio social**, lo que significa que la tasa de cambio de la sociedad es en sí misma la aceleración (en lo que coincide Wajcman, 2008).
- 3 *Acceleration of the pace of life* o **aceleración del ritmo de la vida**, que se refiere a la velocidad y comprensión de las acciones y experiencias en la vida cotidiana.

La autora concluye que sólo podremos nombrar como **Sociedad de Aceleración** a una sociedad si “la aceleración tecnológica y la creciente escasez de tiempo -es decir la aceleración del ritmo de la vida-, se producen de forma simultánea” (Hartmut, 2003, p. 10 en Wajcman,

---

<sup>8</sup> El autor explica que crisis “proviene etimológicamente del griego *krino*, que significa evaluar, juzgar o decidir. Una crisis es un tiempo para el juicio y objeto del juicio” (Kerckhove, 1999, p. 100). Por tanto, al indicar que nuestras formas de socialidad han sido puestas en crisis, lo que refiere es que son objeto de atención. Lo que ni Kerckhove ni otros autores pueden marcar es el período de tiempo de dicho juicio, la historia se encargará de intentar explicar a través de hitos las diversas líneas de tiempo.

<sup>9</sup> Es una moneda local asociada a prácticas de comercio justo. Para ampliar información se puede consultar <https://www.facebook.com/pages/Corredor-Cultural-Expiatorio/463539000350777?ref=ts>

<sup>10</sup> En tanto se asocia a los procesos de individualización, la racionalización, diferenciación y domesticación de la naturaleza.

2008). Vista así, la noción de Sociedad de Aceleración encierra la paradoja de una reducción del tiempo en los procesos productivos, con el incremento de micro tareas que fragmentan la experiencia en el ritmo de la vida.

#### 4.4.1 Aceleración desde la Teoría Social

Cuando pregunta por la forma en que la Teoría Social responde a la aceleración de la vida social y la cultura, Gane (2006) encuentra dos enfoques principales:

- a) Aceleración o *speed-up*. Propone que la Teoría Social debe seguir en sí misma la aceleración del mundo por la tecnologización, cita los trabajos de Peter Lunenfeld y Scott Lash (2002), éste último sostiene que los lazos sociales fijos están dando paso a formas de comunicación transitorias que son inmediatas, pero al mismo tiempo distanciadas; en otras palabras, los vínculos sociales se han extendido en el espacio y comprimido en el tiempo “para Lash, la intervención de las tecnologías digitales significa que la cultura y la vida de manera más general se está acelerando a un grado sin precedentes, dejando poco tiempo para acción” (Wajcman, 2008, p. 61). A nuestro juicio, la noción de “disminución de acción” señala el desplazamiento de ciertas formas de acción para darle prioridad a otras como la producción y el consumo discursivo, pensemos en el tiempo que invertimos en responder correos electrónicos y “alimentar” redes sociales.
- b) Ralentización<sup>11</sup> o *slow down*. Propone que la Teoría Social debe llamarnos a una desaceleración social y cultural, cita los trabajos de Marshall McLuhan y Paul Virilio (1995). Virilio sostiene que la aceleración no es única para la era digital, él sugiere que podemos leer la historia de la modernidad como una serie de innovaciones en la cada vez mayor compresión de tiempo –desde los trenes hasta la nanotecnología-. Virilio llama a una desaceleración cultural para protegerse contra la invasión adicional de la tecnología en la experiencia humana. Su planteamiento de ralentización como alternativa social, es más una propuesta filosófica que de intervención.

Ambas aproximaciones teóricas reconocen cambios en el estatuto del tiempo, pero difieren en cuanto a la función de la Teoría Social ante estas modificaciones. Frente a este panorama, consideramos que la Teoría Social no debiera tener una función prescriptiva sino crítica y comprensiva.

#### 4.5 Tiempo compromiso

Nombramos este apartado como “tiempo compromiso” porque interesa discutir la construcción de prescripciones sociales sobre el deber ser en la asignación de nuestro propio tiempo para diversas actividades.

El texto de Schor *The Overworked American* (1991) es una pieza significativa de la discusión sobre las diferencias entre el tiempo productivo<sup>12</sup> y tiempo de ocio, porque puso en evidencia que los norteamericanos en promedio dedicaban más tiempo en sus lugares de trabajo que sus padres y abuelos, asunto que como señala Wajcman (2008) se ha volcado en una discusión sobre el equilibrio entre trabajo, familia y calidad de la vida contemporánea (Epstein & Kalleberg, 2004; Gershuny, 2000; Jacobs & Gerson, 2004).

---

<sup>11</sup> La ralentización consiste en hacer que algo se vuelva más lento o se desarrolle con menor rapidez, también es un término que se asocia a la percepción de que el tiempo transcurre más lentamente.

<sup>12</sup> A nuestro juicio, la pregunta clave no es si las TIC hacen más productiva nuestra administración del tiempo – porque estaríamos jugando a la misma lógica de la economía capitalista que utiliza la ganancia como indicador-, lo que nos interesa es conocer cómo se transforma nuestra percepción de ello, qué nuevas habilidades desarrollamos, cuáles son las prácticas que emergen.

Wajcman (2008) recupera los trabajos de diversos investigadores que consultaron a la población sobre su percepción del tiempo (Frederick, 1995; Gershuny, 2000; Robinson & Godbey, 1997) y la conclusión común es que el tiempo de ocio se percibe como algo cada vez más escaso y acosado. Dicha percepción no es exclusiva en países como Canadá y Estados Unidos, donde se realizaron los citados estudios, pues en México el Observatorio ciudadano de la calidad de vida Jalisco cómo vamos, da cuenta de percepciones entre la ciudadanía respecto a que el **tiempo de ocio** es cada vez más escaso ("¿Cómo nos vemos los tapatíos? encuesta de percepción ciudadana sobre la calidad de vida," 2011).

A los estudios sobre apreciación temporal, Wajcman agrega un dato de contraste: la poca evidencia empírica del aumento promedio de las horas laborales, pues aunque entre 1965 y 1995 se incrementó la sensación de "correr", aumentó también el tiempo de ocio en los grupos sociales que participaron en los citados estudios. Para comprender lo que subyace a esta diferencia, consideramos que una clave de intelección es la percepción derivada de la experiencia laboral, pues aunque la cantidad de horas en el espacio de trabajo pudiera ser la misma o incluso reducirse, la experiencia de la actividad podría ser de altísima aceleración y la extensión de las demandas laborales lograrían incluso transgredir el espacio/tiempo previamente asignado a las mismas, tal como lo señala Meneses al estudiar la transformación de rutinas productivas asociadas a los procesos de convergencia digital en Grupo Imagen Multimedia (2010).

Una beta importante de investigación es cómo están siendo reelaboradas las actividades de trabajo de las personas en torno al uso de TIC. En este sentido, toca comprender la naturaleza y no sólo la cantidad y la frecuencia de las interrupciones, considerando que "el concepto de la intensificación del trabajo no puede capturar plenamente esta co-construcción dinámica de la tecnología y el tiempo de trabajo (...) la experiencia de la presión del tiempo no es uniforme" (Wajcman, 2008 p. 72-73).

La hibridación de las esferas de ocio y trabajo en los lugares/tiempo que antes estaban concebidos para ello<sup>13</sup> y la fragmentación de las actividades denominadas multi tarea o "*multi taskin*" asociadas en buena medida a las demandas de nuestra socialidad en línea -correo, WhatsApp, Facebook, Twitter, Instagram, Mundos Virtuales- presentan transformaciones culturales de las que emergen ejes problematizadores como el estrés de sobre explotación (extensión de actividades laborales al hogar) y procrastinar, del latín *procastinare* que significa diferir o aplazar (RAE, 2009), término que se ha puesto de moda en los últimos años para tipificar conductas donde se atiende diversidad de demandas inmediatas posponiendo actividades que requieren mayor concentración.

La posibilidad de interacción multi tarea y multi canal, implica el desarrollo de ciertas competencias de atención simultánea y permite lo que Robinson & Godbey (1997) señalan como "**Deep time**" o **tiempo de profundización**, entendido como la posibilidad de mandar a primer o segundo plano de atención una actividad, es decir, mantener latentemente hilos de interacción cuya atención se puede intercambiar.

---

<sup>13</sup> Es muy frecuente en las conversaciones entre compañeros profesores escuchar "el domingo en mi casa me puse a revisar trabajos de los alumnos" cuando, años atrás el lugar para ello era casi de forma exclusiva el cubículo de la universidad y la coordenada temporal dentro del "horario de trabajo". Desde hace dos décadas, Negro Ponte indicaba en su libro "ser digital" que las prácticas sociales se han transformado de la mano de modificaciones en el tiempo y espacio (Negro Ponte, 1995).

Por otra parte, Southerton y Tomlinson (2005) distinguen tres mecanismos que generan diferentes sentidos del tiempo<sup>14</sup>:

1. El **volumen de tiempo** necesario para completar actividades.
2. La **desorganización temporal** que dificulta las actividades de coordinación con los demás.
3. La **densidad temporal** representada por la cantidad de tareas atendidas.

Es posible que los tres ejes señalados logren dialogar con los conceptos de carácter del tiempo e intensidad del tiempo social.

Coincidimos con Wajcman y Valenzuela, en que el fenómeno de la aceleración no puede simplemente ser entendido como una experiencia uniforme de la escasez de tiempo, es necesario comprender las dinámicas de recomposición de las relaciones de género, la estructura familiar, las condiciones de pauperización, la cantidad y naturaleza de las tareas e interrupciones, así como otros factores socioculturales en los que se circunscribe nuestra vivencia del tiempo.

#### 4.6 Sentido del tiempo y tecnología

Más allá de la experiencia concreta e histórica del sentido de tiempo que construimos intersubjetivamente, hay conceptos que caracterizan dinámicas sociales amplias en las que las tecnologías de comunicación e información juegan un papel determinante para la transformación y emergencia de prácticas, nos referimos a **tiempo instantáneo** y **tiempo atemporal**.

##### 4.6.1 Tiempo instantáneo

Desde esta conceptualización, el tiempo está caracterizado por el uso de tecnologías telemáticas y se basa en el carácter simultáneo y breve de las relaciones sociales que desdibujan la lógica lineal del tiempo del reloj, “es una metáfora de la importancia generalizada del plazo excepcionalmente corto y el tiempo fragmentado” (Urry, 2000, p. 126).

Licoppe (2004) expresa que los breves y constantes intercambios comunicativos a través de móviles, desdibujan los límites entre ausencia y presencia “lo que representa la aparición de un nuevo repertorio para la gestión de las relaciones sociales” (Wajcman, 2008 p. 70) en un cambiante ecosistema comunicativo<sup>15</sup>. El principal factor de transformación cultural asociado a la telefonía móvil es el contacto permanente (Katz & Aakhus, 2002; Ling, 2004) y vinculado a él, la hibridación de la relación medio de contacto/espacio/tipo de actividad<sup>16</sup>, incluyendo los indicadores de lo público y lo privado.

##### 4.6.2 Tiempo atemporal

La sociedad red, dice Castells, "se caracteriza por la ruptura de la ritmicidad, tanto biológica como social, asociada con la noción de un ciclo vital"(1999, p. 480). El tiempo atemporal es una nueva categoría de temporalidad que regula la dinámica social contemporánea, a través de la inclusión y exclusión selectiva de funciones y gente en marcos espacio/temporales.

---

<sup>14</sup> Se puede ampliar el planteamiento sobre dichos mecanismos en un artículo publicado por Southerton un año después en torno a la organización de la vida cotidiana “*Analysing the Temporal Organization of Daily Life: Social Constraints, Practices and their Allocation*” (Southerton, 2006).

<sup>15</sup> La configuración en ecosistema comunicativo en el que figuran la hiperconectividad y multiplicación de las pantallas, es un tema que trataremos en otro capítulo.

<sup>16</sup> Las tecnologías involucradas en la extensión suelen ser nombradas como *Work Extending Technology* (WET) Sus principales exponentes: móviles e Internet.

El tiempo lineal, irreversible, medible y predecible se está haciendo pedazos en la sociedad red, en un movimiento de significado histórico extraordinario. Pero no sólo estamos siendo testigos de una relativización del tiempo según contextos sociales o, de forma alternativa, del regreso al carácter reversible del tiempo, como si la realidad pudiera captarse del todo en movimientos cíclicos. La transformación es más profunda: es la mezcla de tiempos para crear un universo eterno, no autoexpansivo, sino autosostenido, no cíclico sino aleatorio, no recurrente sino incurrente: el tiempo atemporal, utilizando la tecnología para escapar de los contextos de su existencia y apropiarse selectivamente de cualquier valor que cada contexto pueda ofrecer al presente eterno. (Castells, 1999, p. 467)

Los dos escenarios en los que Castells señala la más clara presencia del tiempo atemporal son los medios de comunicación<sup>17</sup> y los mercados financieros. En los medios de comunicación coexisten las imágenes y sonidos del presente y del pasado, lo que contribuye a la distorsión del sentido del tiempo.

En el centro argumentativo de Castells destaca la institución de una eterna efemeridad derivada de la fragmentación, el desorden y la simultaneidad de temporalidades diversas generada por el espacio de flujos; así como el poder de los medios de comunicación y la resistencia de ciertos actores y prácticas sociales.

La noción "tiempo atemporal" está más ligada con la visión sociológica que con la histórica (E. González, 2003). Los sociólogos aceptan que el tiempo es una dimensión particular de una realidad específica, mientras que para los historiadores el tiempo es la medida del cambio. Ellos buscan conocer la duración precisa de los movimientos sociales, los puntos de ruptura y continuidad, así como las relaciones entre ambos (Braudel, 1989).

El concepto de tiempo atemporal de Castells (1996) y el de tiempo instantáneo de Urry (2000) colocan en el debate el impacto de las TIC en nuevas concepciones de tiempo que dejan en segundo plano la lógica lineal y se centran en las nociones de instantaneidad y fragmentación. La no linealidad se instaura en buena medida con la fragmentación asociada a la participación multi escénica *-on y off line-*.

Coincidimos con Wajcman al señalar que "si las propias TIC se conciben como artefactos y sistemas culturales y socialmente situados, entonces no hay nada de inevitable en la forma en que evolucionan y se utilizan" (2008 p. 67). Aunque no se trata de un asunto apocalíptico de alineación a un sistema incuestionable, sí conviene reconocer que los dispositivos tienen vectores construidos en parte a través de las prácticas cuyas sedimentaciones pueden ser tan breves que es difícil plasmarlas en un corte temporal. Wajcman señala que la agencia de los sujetos puede ser entendida con el apoyo de conceptos como domesticación y flexibilidad interpretativa, ambas condiciones de posibilidad para transitar por las formas de compresión, multiplicación, aceleración e hibridación del sentido del tiempo.

---

<sup>17</sup> En el siglo XIX, el primer medio de cableado electrónico, el telégrafo, socavó la esencia de la concepción antes prevalente de "tiempo real" (en la comunicación oral) y del tiempo de demora (en la comunicación impresa), ya que transgredió la barrera presencia/simultaneidad que abre al campo de la comunicación mediada el atributo de "instantaneidad", cuya percepción se ha transformado por la emergencia de dispositivos y la velocidad de las conexiones (Tsatsou, 2009).

## 5. El estudio de la temporalidad en entornos virtuales

Como se mencionó anteriormente, los dispositivos prioritarios de medición de tiempo son los relojes y los calendarios, mismos que suelen incluirse en una diversidad de artefactos como la computadora, el teléfono, el televisor. Esta multiplicidad de fuentes de información temporal con anclajes geográficos distintos hace que la sincronización se vuelva cada vez más caótica. Diversas iniciativas han surgido en ánimo de favorecer la coordinación temporal en comunicaciones globales, una de ellas es el **Tiempo de Internet**:

“En marzo de 1999 la fábrica de relojes *Swatch* sugirió una nueva manera de medir el tiempo, prescindiendo de los husos horarios que todos conocemos. El día natural ha sido segmentado en mil *beats* –golpes o piezas- de tiempo, cada uno de los cuales equivale a un minuto con 24.4 segundos. Ese tiempo se mide a partir de un nuevo meridiano, establecido en Biel, Suiza, en donde –desde luego- está la sede de *Swatch*. Cuando en Biel es medianoche, se inicia el tiempo Internet, que se expresa con una “@” y tres dígitos (...) al uniformar el tiempo en todo el mundo, se pretende evitar las disparidades y confusiones que se presentan en la comunicación electrónica” (Trejo, 2000, p. 43) .

Trejo señala que por ahora la propuesta de Swatch tiene más consecuencias simbólicas que prácticas.

Para bordar sobre la temporalidad en entornos virtuales, recuperamos estudios sobre videojuegos<sup>18</sup>, sus formas de representación del tiempo, los ciclos de interacción, el rol funcional del tiempo (Lainema 2010) y las experiencias de percepción del mismo. Encontramos diversos modelos de análisis, varios de los cuales abrevan en dos bloques de categorías: el tiempo en el entorno de juego y el tiempo fuera del mismo (Elverdam & Aarseth, 2007; Juul, 2004; Zagal & Mateas, 2007).

Tychsen y Hitchens (2009) definen siete categorías temporales: el tiempo de juego, tiempo del motor, la hora del servidor, tiempo de progreso, tiempo del mundo, y tiempo percibido. En su propuesta desagregan factores estructurales de la plataforma tecnológica y la concepción del entorno, lo que puede ser útil en términos de definición de indicadores, pero a nuestro juicio, demanda una re articulación en la interpretación que permita tener mirada de conjunto.

Juul (2004) desarrolla una aproximación teórica a la temporalidad en los videojuegos partiendo del reconocimiento de que en la mayoría de los videojuegos se proyecta un mundo con convenciones temporales propias, lo que implica una dualidad entre el **tiempo de juego** (el tiempo que toma el jugador para jugar –jugué tres horas a la semana-) y el **tiempo del evento** (que se refiere al tiempo de las actividades que suceden en el mundo de juego). La relación entre el tiempo de juego y el tiempo del evento es muy variable entre los géneros de juego, mientras que los juegos de acción tienden a proceder en tiempo real, los de estrategia y simulación a menudo aceleran o ralentizan el tiempo.

---

<sup>18</sup> El referente “videojuegos” tiene un peso fundamental en el marco conceptual de esta investigación, pues representa una línea explicativa en la genealogía de los mundos virtuales y, varias de las fuentes arbitradas que consultamos están ancladas al campo de los videojuegos, como las publicaciones de la *Digital Games Research Association* DIGRA.

El **tiempo del evento** se construye por marcas explícitas como las fechas y/o por convenciones al interior del mundo de juego sobre la duración de los eventos<sup>19</sup> –por ejemplo, dos minutos de tiempo de juego pueden transformarse en 1 año de tiempo de evento-.

Dado que el tiempo del evento al que alude Juul es creado con recursos textuales y audiovisuales, también podríamos llamarle **tiempo representacional** –incluso en algunos entornos podría ser **narrativo**-, y se trata de un eje temporal menos presente en juegos abstractos como el ajedrez, cuyas convenciones temporales no se explicitan permanentemente en el juego –a lo sumo en los acuerdos para señalar el cambio de turno, clausurando la posibilidad del jugador para mover sus fichas en el tablero-.

La relación entre el tiempo de juego y el tiempo del evento puede ser descrita como un mapeo. El mapeo significa que el tiempo de los jugadores y sus acciones son proyectadas en el mundo de juego, en otras palabras, a qué acción corresponde qué reacción representada. Para entender la proyección de lo que sucederá en el juego –tiempo del evento- ante las acciones del jugador en su –tiempo de juego-, conviene entender la noción de “cambio de estado” que es el movimiento desde el estado inicial (el resultado no ha sido decidido) a otro estado (el resultado se ha decidido).

“Desde una perspectiva informática, el videojuego es un sistema que puede presentar diferentes estados y su funcionamiento consiste en operar las opciones de entrada que dan cambio a un siguiente estado. Si el jugador no puede influir de ninguna manera en el cambio de estado, no está jugando el juego” (Juul, 2004, p. 134).

La temporalidad del evento se desarrolla en presente pero puede aludir al pasado o al futuro, existen juegos que contienen secuencias audiovisuales de entrada o de corte que suspenden la interacción y colocan convenciones cinematográficas del tiempo (Juul, 2004, pp. 137-139) Estas historias, también conocidas como narrativas incrustadas, tienen diversas funciones: como preámbulo para una interacción, como cierre de un proceso, como “planteamiento para desenmarañar la historia” (Platero, 2005, p. 3).

El tiempo en los videojuegos es casi siempre cronológico porque los recursos para mirar hacia el futuro, **flash forwards**, o mirar hacia el pasado, **flash back**, limitan el ámbito de intervención de las interacciones. Así pues, las interacciones se dan en el presente continuo<sup>20</sup>, mientras que los recursos narrativos pueden hacer alusión a temporalidades otras.

Juul explica que los mapeos en los que se proyecta la relación entre tiempo de juego/ tiempo del evento, son muy disímiles entre juegos<sup>21</sup> pues hay algunos que buscan coherencia y credibilidad entre lo transcurrido y lo representado –por ejemplo ponen en suspensión el

---

<sup>19</sup> Podríamos decir que se trata de una convención similar a la de lectura de la escala de un mapa, aunque los recursos simbólicos con los que se construyen las convenciones en los mundos virtuales son más ricos que los de un mapa.

<sup>20</sup> A diferencia de espacios como el correo electrónico donde los intercambios comunicativos se realizan de forma asíncrona, en los mundos virtuales la socialización se realizan prioritariamente de forma síncrona o en “tiempo real” (González, 2010, p. 240).

<sup>21</sup> Nos parece interesante la hipótesis de Juul (2004) respecto a la influencia de *Pong* y *Space of Invaders* en la construcción de convenciones temporales en los juegos:

- *Pong* por turnos, evoca al juego de tenis y la temporalidad se asigna por partidas.
- *Space of Invaders*, evoca un mundo de juego cuyo pretexto “la destrucción de extraterrestres” se replica en los diferentes niveles sin que medie una explicación, es decir pareciera que no hay agotamiento del pretexto pues el centro está en la acción y no en la metáfora de mundo en el que se inserta.

tiempo del evento en un *teleporting*<sup>22</sup>-, mientras que otros como el *arcade* clásico, presentan cambios entre niveles que muestran varios mundos ontológicamente independientes que se reemplazan sin conexión, únicamente con el señalamiento de una imagen o una escena de corte<sup>23</sup>.

### 5.1 Experiencia y representación

Una crítica frecuente al análisis del juego como pieza, es que ignora las dinámicas asociadas al uso del juego –asunto particularmente relevante en juegos tipo *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* MMORPG que son co-creados por los usuarios-. Sin embargo, consideramos que analizar la temporalidad en el entorno no es un ejercicio de aislamiento, sino una capa que se relaciona con otros componentes:

“El diseño del juego y las reglas del juego funcionan con los tiempos objetivos con el fin de crear experiencias subjetivas para el jugador. Así que examinar el tiempo objetivo en los juegos es, paradójicamente, una forma de entender como la estructura formal de un juego alimenta la experiencia subjetiva del jugador” (Juul, 2004, p. 132)

La experiencia subjetiva del tiempo en los videojuegos es un producto tanto del tiempo de juego, como del tiempo del evento, las tareas y las opciones que se presentan al jugador<sup>24</sup>. Lo que el entorno posibilita al jugador, las interacciones que éste realiza y las motivaciones asociadas a las mismas, median formas de emocionalidad entre los participantes. Juul señala la noción de “**tiempo muerto**” para referir a actividades que no despiertan interés para el jugador<sup>25</sup>, pero que se realizan en la búsqueda de una meta más alta –cambio de estado-.

La emocionalidad en un entorno virtual, llámese videojuego o espacio de socialización, no es uniforme; presenta momentos pico y declives, algunos propiciados por el diseño del juego, pero otros impredecibles que resultan de los intercambios entre participantes. Csikszentmihalyi afirma que “el flujo es un estado mental de disfrute compartido por las personas en una variedad de situaciones [en él] las horas pasan por en cuestión de minutos, y los minutos pueden estirarse para parecer horas” (Csikszentmihalyi, 1991, p. 49 en Juul, 2004) Esto significa que la experiencia de flujo también altera el sentido de duración de una actividad –en este caso de un juego-.

El flujo cuenta con rasgos clave, dos de los cuales aparecen como elementos centrales del juego “objetivos claros y retroalimentación”. Para llegar a un **estado de flujo**, un juego no debe ser ni demasiado duro (que conduzca a la ansiedad) ni demasiado fácil (que conduzca al aburrimiento). Esto significa que la experiencia del tiempo también está ligada a la relación entre la dificultad del juego y la capacidad del jugador (Juul, 2004). El estado de flujo podría ser considerado como el estado de inmersión, aquel en que la atención está completamente focalizada en la tarea y abstrae al participante de otros insumos del *In Room* y del *In World*, por lo que la experiencia de flujo va más allá de la dificultad del juego.

---

<sup>22</sup> Es decir, transportar de una coordenada del entorno virtual a otra distante, por ejemplo de una isla a otra.

<sup>23</sup> Dejando así la idea de inmersión a la dinámica de interacción y no a recursos narrativos.

<sup>24</sup> Además de otros factores que median la emocionalidad y la experiencia, como el rol, las relaciones entre los jugadores y el sentido del reto.

<sup>25</sup> Esta es una de las claves de tensión entre los investigadores “narratólogos y ludólogos”, pues la perspectiva narrativa es insuficiente para comprender todas las motivaciones que intervienen en una dinámica de juego.

Dado que el sujeto no interpreta al margen de su entorno, sería conveniente considerar una pragmática del juego que recupere la experiencia subjetiva situada y las construcciones intersubjetivas en las que participan las estructuras implícitas y explícitas del entorno del juego –*In Game*–, las del contexto en que se juega –*In Room*– y las del sistema de valoración más amplio –*In World*–.

Desde un enfoque hermenéutico, la concepción del tiempo está influenciada por múltiples factores de nuestra experiencia previa con las formas de objetivación del transcurrir temporal anclado al cambio y al movimiento.

El antes y el después en el juego, está a nivel de poderes, condiciones y consecución, sin embargo el eje prioritario en un videojuego es el presente continuo, pues sólo en él puede interactuar. En el Ragnarok no existe el montaje –tal y como lo conocemos en el cine– no hay una fragmentación de la historia a través de planos que acorten o alarguen los tiempos narracionales. Por tanto los comparativos respecto a tiempo que perciben los jugadores, se centran en referentes previos. Si bien es imposible encontrar una referencia en nuestra vida cotidiana de ¿cuánto tiempo se requerirá para matar un monstruo? Sí hay actividades en las cuales el jugador puede comparar como la duración de la celebración de una boda (López, 2007).

La representación del movimiento en los entornos virtuales, es una mediación en nuestra comprensión temporal de los mismos, pues “la mayor parte de nuestra comprensión del tiempo es una versión metafórica de nuestra comprensión del movimiento en el espacio” (Lakoff & Johnson, 1999 en Zagal & Mateas, 2007, p. 4).

Nitsche (2007) sugiere que el diseño espacial en los juegos puede ser clave para influir en la percepción del tiempo de los participantes. “El espacio arquitectónico ya se entiende como dependiente del tiempo: un visor no puede experimentar un edificio como un todo, sino, más bien, construye un modelo basado en una progresión temporal de representación de situaciones/espacio más pequeñas” (Zagal & Mateas, 2007, p. 20). Para comprender la representación espacio/temporal en el ciberespacio, conviene remitirse a estudios sobre percepción y lo que Gubern denomina iconósfera contemporánea (1987), un ecosistema de imágenes que configura regímenes escópicos plausibles en determinado contexto: nuestras formas de ver en la contemporaneidad, la familiaridad con los límites de la pantalla, los controles de visualización relativa como *zoom in* y *zoom out*, desplazamientos, cambio entre la mirada subjetiva y desde cámara, por mencionar algunos ejemplos.

## 5.2 Experiencia e interacción

La experiencia de juego no sólo ha de ser vista en términos de las propias propuestas narrativas del mismo, sino de las acciones realizadas por el jugador junto con los eventos desplegados por la plataforma (Aarseth, 1999).

“Al considerar el significado en los juegos, tenemos que tomar en cuenta su carácter procesal, la interactividad en su significado pleno y su temporalidad. No es suficiente ver la superficie, hay que ir más profundo y ver los procesos que crean el significado [...] Esto requiere la comprensión de los juegos como sistemas que cambian a nivel procesal” (Arjoranta, 2011, p. 11).

Lainema analiza juegos de negocios poniendo atención en las decisiones cíclicas y su papel en la teoría de la gestión y organización del tiempo. Identifica 3 categorías para el análisis de la temporalidad:

- a) **Mapeo de la actividad**. Si en la multiplicidad de actividades coexistentes hay secuencia, empalme y/o heterogeneidad, afectando con ello la percepción de los usuarios sobre lo demandante de las mismas.
- b) Análisis de **rol funcional del tiempo**. Se centra en analizar si el tiempo es visto como una variable dependiente o independiente de la dinámica de juego, por ejemplo, en los juegos de turnos controlados por cronómetro, el tiempo es una variable claramente dependiente.
- c) Análisis de las **dimensiones de temporalidad**. Pone la actividad en una línea de tiempo y analiza el horario, la repetición (ritmo, ciclos) y la transformación de una actividad (cambios cualitativos en los procesos temporales y en las fechas de cierre de los eventos) (2010 en Zagal & Mateas, 2007).

El mapeo de la actividad ayuda a identificar factores que intensifican la experiencia del tiempo, tales como la complejidad de las tareas, la diversidad y la velocidad del tiempo de respuesta esperado. Lo que nos parece más relevante de la propuesta de Lainema es la claridad sobre la relevancia del **rol funcional del tiempo** vinculado a las dinámicas de interacción, porque en los casos en que el **tiempo es una variable dependiente**, su asociación con la posibilidad de logro, prefigura una concepción prescriptiva.

La repetición de las actividades es un elemento de interacción que también puede ser visto en términos narrativos, pues la experiencia de percepción de la repetición puede presentar elipsis, síntesis y otros recursos narrativos. La repetición puede ser una mediación estructural de la plataforma o una decisión del usuario –por ejemplo poner a bailar a un avatar en SL es reproducir un script formado por un *loop* o ciclo de movimiento que no implica que el usuario intervenga “manualmente” en el movimiento-. Las distintas acepciones de repetición, llevan a experiencias diferenciadas asociadas al grado de intervención del usuario y a otros factores como la naturaleza de la actividad representada y al propósito de la misma –repetir por diversión es distinto a repetir para mejorar el desempeño-.

Diversos análisis se han centrado en los ciclos de juego<sup>26</sup> y los factores de permanencia en las sesiones, tales como: la duración de las actividades, la inmersión que logran desarrollar, lo demandante de la plataforma de juego -y por tanto las posibilidades de portabilidad del mismo que permiten darle continuidad incluso cuando el usuario cambia de anclaje *off line*-, las transformaciones en nuestra asignación del tiempo de juego, los factores dentro y fuera del juego que generan rompimiento del “círculo mágico”<sup>27</sup> y pueden derivar en una pausa del ciclo de juego, entre otros.

La temporalidad en los videojuegos no es ajena a la lógica económica, por ejemplo: la dinámica de las máquinas *arcade* exigía partidas más cortas para que los jugadores insertaran más monedas, mientras que las consolas en casa posibilitaron juegos mucho más largos.

---

<sup>26</sup> Se puede ampliar la información sobre los ciclos de juego en <http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue1/kalman.html>

<sup>27</sup> Concepto acuñado por Huizinga en su texto *Homo Ludens* de 1938, para referirse al espacio en el que se realiza el juego, se trata de un escenario con propias reglas en el que los participantes desarrollan fantasías y capacidades, experimentando formas de inmersión, narración, catarsis y desafío (Huizinga, 2005)

### 5.3 El concepto de marco

Uno de los retos en el manejo de referentes teórico-metodológicos, es no perder de vista las genealogías desde las cuales se acuña y/o se pone en juego determinado concepto, pues una misma palabra puede ser utilizada con sentidos distintos. Por ejemplo, encontramos dos acepciones distintas en la noción de *frame* o marco:

- a) Marc y Picard (1992) utilizan el concepto de *frame* o marco para a las estructuras espacio/temporales donde se desarrolla la interacción social. En este sentido, el marco es un contexto sociocultural.
- b) Zagar & Mateas (2007) utilizan la noción de marcos como herramienta para el análisis formal de la temporalidad de los juegos. Para ellos, un marco de tiempo es un conjunto de eventos, junto con la temporalidad inducida por las relaciones entre esos eventos. Discuten los cuatro marcos que encuentran más relevantes para el análisis de videojuegos:
  - El **tiempo del mundo real**, referido a los eventos que tienen lugar en el mundo físico en el que los usuarios/jugadores realizan la práctica de juego. Es equivalente a la noción de “tiempo de juego” (Juul, 2004; Tychsen & Hitchens, 2009), es decir, al reconocimiento del anclaje análogo de quien está detrás de la pantalla.
  - El **tiempo del mundo de juego**, es la progresión de los eventos en el entorno representado, en él se pueden establecen nociones propias de ciclo así como la duración de los mismos –existen, por ejemplo, juegos donde cada hora es el equivalente a un día-. Es similar a la noción de “**tiempo del evento**” (Juul, 2004), “**tiempo del mundo**” (Tychsen & Hitchens, 2009) o como lo hemos llamado también “**tiempo representacional**”. En él se pueden analizar las mediaciones estructurales y las definidas por los usuarios como marcas temporales dentro de entorno virtual.
  - El **tiempo de coordinación**, referido a los eventos de la plataforma que coordinan las acciones de los jugadores con otros jugadores o contra la inteligencia artificial –por ejemplo esperar tu turno para tirar los dados en un videojuego de mesa- sirve para definir ciclos e intersticios determinados estructuralmente por el funcionamiento de la plataforma. En el caso de entornos virtuales como *Second Life* hay ciclos de actividad determinados también por los usuarios porque es un mundo co-creado.
  - El **tiempo ficticio**, la aplicación de etiquetas a los eventos socio-culturales así como secuencias de eventos narrados –por ejemplo la noción de día, de año-. Esta categoría es difícil de distinguir respecto a la de “tiempo del mundo” pues en ambas podría colocarse la perspectiva histórica en la que se ubican las acciones del entorno virtual, por ejemplo la época medieval (macro), otoño (meso), noche (micro).

El análisis de la temporalidad basada en turnos demanda particularidades de representación cíclica y ritualizada. Los turnos suelen formar parte de otros esquemas de interacción como la progresión lineal dentro de una historia a la que se puede ingresar una vez que se concluyeron determinados ciclos de juego.

### 5.4 Transgresiones en el tiempo del juego

La relación entre los marcos temporales permite identificar anomalías en la representación del tiempo, por ejemplo en *Grand Theft Auto III*, el mundo del juego tiene un ciclo día-noche que avanza conforme el avatar del jugador realiza acciones. No obstante, cada vez que el avatar entra en un edificio, el tiempo en el mundo del juego exterior "se detiene" (Zagal & Mateas,

2007, pp. 12-13). Esta anomalía, nombrada por los autores como “**burbuja temporal**”<sup>28</sup>, es un mecanismo que no funciona en entornos persistentes como *World of Warcraft* *WOW*, pues aunque el jugador esté fuera –*off line*–, la dinámica del entorno continúa.

Otra transgresión ocurre cuando dos o más marcos se superponen y existe una contradicción entre ellos<sup>29</sup> –por ejemplo, acciones que requieren una relación 1 a 1 con el **tiempo representado (mimético)** y el **vivido**–.

El recurso de “guardar la partida<sup>30</sup> de juego” para continuar posteriormente desde dicha posición, es una transgresión temporal en tanto “suspende” el tiempo del evento.

Las dimensiones temporales en los entornos virtuales suelen configurar convenciones propias del entorno que se pactan implícita o explícitamente con el usuario para sostener lo que Murray define como “creación colectiva de credibilidad” (Murray, 1997). Dichas convenciones son objeto relevante de análisis en tanto muestran la configuración de código(s).

A continuación presentamos una tabla que concentra los términos propuestos por las y los autores citados para analizar la temporalidad en los videojuegos y entornos virtuales.

---

<sup>28</sup> Las anomalías temporales señaladas por Zagal & Mateas (2007) son: burbuja temporal, deformación temporal, temporalidad no uniforme y anomalías relacionadas con el hardware.

<sup>26</sup> La contradicción puede darse también en términos de representación gráfica al empalmar referentes temporales contradictorios entre sí: por ejemplo escenarios que marquen las 10 de la mañana y tengan ambiente nocturno.

<sup>30</sup> Las posiciones de jugadores y estudiosos del juego son muy variadas respecto al almacenamiento de partidas: desde el extremo que se sitúa en contra de estos almacenamientos porque disminuyen la tensión dramática y hacen el juego más sencillo, hasta los que reconocen que sin la existencia de estas formas de almacenamiento, la experiencia de juego sería muy frustrante, porque en “juegos largos” se obligaría al jugador iniciar desde el principio cada vez que pierde.

Categorías de análisis de la temporalidad en los videojuegos							
	In room		In game				Experiencia
Jul 2004	Tiempo del juego (el que invierto para jugar)		Tiempo del evento (lo que sucede dentro del juego)			Tiempo muerto	
López (2007)			Tiempo representacional			Tiempo narrativo	
Csikszentmihalyi (1991)				precipitación	sincronía	Control de intervalos	Estado de flujo (inmersión)
Elverdam y Aarseth's (2007)							
Arjoranta, (2011)							Experiencia y carácter procesal
Lainema (2010)				Mapeo de la actividad	Rol funcional	Ritmo, ciclos	
Tychsen y Hitchens (2009)	Tiempo de juego	Tiempo del motor	Tiempo del mundo		Tiempo de progreso	Hora del servidor	Tiempo percibido
Zagal & Mateas (2007)	Tiempo del mundo real		Tiempo del mundo de juego	Tiempo ficticio	Tiempo de coordinación		

Tabla 2: Categorías de análisis para la temporalidad en videojuegos  
Fuente: elaboración propia

Lo que interesa para fines de esta investigación es arribar a un planteamiento comprensivo de la temporalidad como factor que interviene en las prácticas comunicativas y las dinámicas de socialización en entornos virtuales como *Second Life*, por ello bordaremos un modelo en el que el tiempo y sus indicadores sean parte de un análisis más amplio.

### 5. Construyendo un modelo de análisis de la temporalidad en los entornos virtuales

Los mundos virtuales son una construcción sociocultural y no pueden estar al margen de una comprensión social de sus dimensiones temporales. Diferimos de la afirmación de Sánchez respecto a que los mundos virtuales son ahistóricos y atemporales (Sánchez, 2005, p. 113). La historicidad forma parte de las representaciones de presente, pasado y futuro en el entorno, ya sea que éstas estén programadas o no para mostrar el paso del tiempo –por ejemplo, emular el día o de noche-. La historicidad se marca por el tránsito y la memoria de quienes tienen prácticas significativas en el lugar, aunque hay convenciones temporales en la plataforma, no hay una experiencia única del tiempo.

Coincidimos con Zagal & Mateas (2007) en la utilidad del enfoque relacional del tiempo para analizar los mundos virtuales<sup>31</sup>, pues se trata de una visión que permite vincular las propiedades temporales del cambio de estado con la experiencia del mismo.

La experiencia del tiempo ya no sólo se teje en la linealidad histórica o la recurrencia cíclica, sino en la fragmentación y multiplicidad propias de la comunicación hipermedia.

“El tiempo se borra en el nuevo sistema de comunicación, cuando pasado, presente y futuro pueden reprogramarse para interactuar mutuamente en el mismo mensaje. El espacio de los flujos y el tiempo atemporal son los cimientos materiales de una nueva cultura, que trasciende e incluye la diversidad de los

<sup>31</sup> Los autores se refieren específicamente a los videojuegos, sin embargo consideramos que su razonamiento sobre la relevancia del cambio de estado como recurso de análisis, puede utilizarse también para los mundos virtuales.

sistemas de representación transmitidos por la historia: la cultura de la virtualidad real, donde el hacer creer acaba creando el hacer” (Castells, 2001, p. 452).

Las reflexiones de Castells ponen de relieve la importancia del lenguaje como configurador de sentido que nos traslada más allá del aquí y ahora, por ello los medios y plataformas de comunicación –desde la televisión hasta las redes sociales tecnológicamente mediadas- tienen un papel tan relevante, al posibilitar el intercambio de representaciones y configurar nuestra propia mirada y sentido de credibilidad.

“En esta forma su tiempo es menos newtoniano -flujo continuo físico-y más einsteiniano -forma de relación, capaz de encogerse o extenderse-, lapsos de actividad y pasividad; ciclos, combinación de exigencias naturales y sociales con los tiempos de otras edades, y el que se genera grupalmente. Vinculación de secuencias diferentes y distintas aprendidas en espacios sociales diversos” (Alonso citado en Reguillo, 1991, pp. 14-15).

La referencia a Alonso nos sirve para exponer que el tiempo como flujo continuo existe más allá de lo que nosotros queramos manipular, sin embargo la construcción social de la temporalidad posee -como se expresó en las páginas anteriores de este capítulo-, múltiples implicaciones: socioculturales, económicas, políticas, socio técnicas, psicológicas, emocionales, entre otras.

En este punto creemos importante agregar dos conceptos clave a la reflexión: relaciones y propiedades temporales.

Las relaciones temporales implican siempre un referente vinculante desde el cual identificar la anterioridad, posterioridad o simultaneidad. Mientras las “relaciones temporales” son inmutables, ya que el acaecer de un hecho con respecto a otro no es modificable en su propia sucesión empírica, las propiedades temporales sí están sujetas a cambio, puesto que en el flujo temporal, todo adquiere atributo de futuro –“antes” de acaecer-, de presente –“mientras” acaece- y de pasado –“después de acaecer- (Honderich, 1979). Esta distinción permite comprender que lo que está en juego con la descontextualización y empalme de contenidos en diversos medios de comunicación, es la claridad de las relaciones temporales en una perspectiva histórica; mientras que las propiedades temporales adquieren un orden único en la experiencia del sujeto que las experimenta “dada la subjetividad de la comprensión de las propiedades temporales, tales propiedades no pueden darse en un mundo no consciente (...) su existencia depende de la existencia de una conciencia” (Honderich, 1979, p. 173).

La reflexión filosófica sobre las relaciones temporales suele incluir, como lo señala Honderich, la idea de dirección –el antes y después-, estableciendo un ordenamiento entre acontecimientos. Sin embargo, como se ha expuesto líneas atrás, diversas formas narrativas contemporáneas complejizan la identificación de dirección como resultado de un cambio “relativamente anticipable” de estado. Nuestros marcos semióticos procedimentales suelen incluir la dimensión espacial para señalar el antes y el después, con convenciones culturales como izquierda es antes y derecha después.

## 5.1 Componentes del modelo

Hace varios años escuchamos al colega Miguel Bazdresh decir que “el problema del tiempo, es el problema de la libertad”, afirmación que nos resonó profundo porque pone el acento en la función estructurante del tiempo, que ilusoriamente podríamos pensar “desaparecida” con los

mecanismos de traslape, descontextualización y no linealidad que señala Castells como atributos de la operación de algunos medios de comunicación. Estamos ante un proceso de domesticación mediática de la mirada en el que se suspenden coordenadas temporales, lo que no representa una anomia, sino un desplazamiento de aquello que resulta relevante del anclaje temporal, dando prioridad “al cambio como *modus vivendi* y la aceleración como atributo esencial”.

Partiremos de lo que Tsatsou (2009) denomina el ámbito de domesticación cultural del tiempo y nuestra experiencia del mismo, resultado de una dinámica sociocultural intersubjetiva, con un aquí y ahora multiplano y dinámico: micro<sup>32</sup>, meso y macro, en el que existen marcos estructurantes y estructurados en constante negociación. Es entonces donde se pone de relevancia no sólo lo que vemos, sino el lugar desde el que lo hacemos “la concepción y actitud de la temporalidad es distinta en cada época y concepto” (Gurevitch, 1979.)

Nuestra primera aproximación al modelo de análisis fue una perspectiva triádica de componentes evidentes: lo que sucede dentro del mundo virtual–el tiempo representado o tiempo del evento, sus reglas y condiciones estructurales-, lo que se invierte a la acción de jugar desde el entorno análogo y la construcción subjetiva de la experiencia de tiempo. Es un esquema consistente con las propuestas de otros autores citados en este trabajo, en el que el sujeto es el eslabón que permite el tránsito analítico entre lo que sucede en el entorno virtual y en el análogo. Sin embargo, nos parece que sostener la dicotomía *on* y *off line* como categorías generadoras, dificulta la comprensión de las formas de producción de sentido de las experiencias reticulares y multi escénicas de la comunicación hipermedia.

Por lo anterior, proponemos un modelo de análisis que mantiene la organización tripartita en categorías más incluyentes: situacional, código y subjetivo.

#### 5.1.1 Situacional (dentro y fuera de Internet)

Los sujetos que participan en cualquier práctica de comunicación tienen una conciencia histórica de la ubicación temporal de su existencia y una conciencia biográfica de lo que son y la expectativa de lo que quieren ser (Páramo 1997). Estos dos planos consideran elementos de la construcción social del tiempo que marcan formas de intensificación heterogéneas y disímiles (Valenzuela, 2005) que modelan el carácter del tiempo (Wajcman, 2008).

Las conciencias histórica y biográfica ayudan a comprender las motivaciones de los sujetos<sup>33</sup> y dan un giro a lo “biológico” como rasgo sociodemográfico definitorio, para dar paso a construcciones relativas más interesantes por ejemplo pasar de “joven” a “en condición juvenil”<sup>34</sup>. En 2005-2006 realizamos una investigación dentro del entorno virtual Ragnarok<sup>35</sup> y

---

<sup>32</sup> Por ejemplo, en nuestro caso podríamos señalar que esta investigación es realizada por una profesora universitaria mexicana con formación previa en comunicación y educación, experiencia profesional de más de 20 años en el desarrollo multimedia...

<sup>33</sup> Por ejemplo la perspectiva egocéntrica visible en una significativa cantidad de interacciones.

<sup>34</sup> Este término se ha construido como alternativa en diversos estudios sobre juventud donde el rango de edad ha dejado de ser lo central, para dar paso al reconocimiento de caracterizaciones de una condición compartida de vulnerabilidad.

<sup>35</sup> Ragnarok *On line* es un *MMORPG* basado en el cómic Coreano “Ragnarok” escrito por Myung Jin, Lee. En los cómics, el mundo de Ragnarok es descrito como un caos, como el armagedón o el apocalipsis, donde se librará la última gran batalla entre dioses, humanos, semi-humanos y criaturas diabólicas. El nombre Ragnarok proviene de la mitología nórdica y significa “el destino de los dioses”.

El juego está ambientado en el medioevo donde los monstruos se han vuelto agresivos, y para defender las ciudades, el Rey Tristan (rey de *Rune-Midgar*, espacio físico donde se desarrolla el juego) ha llamado a los campesinos (novatos) a prepararse para la guerra. Aquí es donde entran los jugadores que comienzan como novatos y cuya misión es defender el reino de los monstruos que acechan por *Rune-Midgar*, para esto deben especializarse en una de las seis escuelas básicas: *Magician, Swordman, Merchant, Thief, Archer o Acolyte*.

entrevistando al jefe de un *guild* o tribu muy numerosa, averiguamos después de varias conversaciones que detrás del avatar estaba un joven de 15 años de edad que relataba que en el entorno análogo, sus padres le conferían pocas responsabilidades/libertades porque lo consideraban “pequeño”; sin embargo en el entorno virtual, logró el respeto de otros jugadores que lo seguían y respetaban como jefe. Durante las diversas sesiones de entrevista por chat y posteriormente por Ventrilo<sup>36</sup>, identificamos que el entrevistado era frecuentemente interrumpido –asunto evidente en la sala de audio pero imperceptible en el intercambio de textos por la habilidad del chico para responder rápidamente y dosificar su AFK<sup>37</sup>–.

Este ejemplo sirve para exponer:

- La diferencia en la intensidad y carácter del tiempo donde en el entorno *on line*, el rol y perspectiva del usuario lo involucraban en actividades continuas, complejas y demandantes, que lo proyectaban inherentemente como “adulto responsable” con ciertos “compromisos” de capacidad y velocidad de respuesta –característica que como señala Thompson es propia de ciertas cuasi interacciones mediáticas-(1997). Por otra parte, en el entorno análogo era sujeto de diversas interrupciones que fragmentan la experiencia pero también dan cuenta de estrategias para recuperar y mantener el ritmo *on line* pese a la fragmentación *off line*. Para comprender más claramente el impacto de las interrupciones, no es suficiente conocer la cantidad y frecuencia de las mismas, sino su naturaleza. ¿Demandan re dirigir completamente la atención? ¿Representan un desgaste emocional? ¿Se trata de una “alerta” prescriptiva sobre la no conveniencia de la actividad *on line* a los ojos del “otro”?
- La libertad de representación corporal como un componente que permite no mostrar la inscripción del tiempo en la piel (tiempo biológico) en las representaciones de los avatares. La representación del tiempo biológico es un fenómeno interesante asociado a lo que llamaríamos el síndrome de la “eterna juventud” en *Second Life*, donde la mayoría de los avatares se representan como jóvenes adultos y esa condición puede influenciar el tipo de interacciones que realizan

[10:56] OJ: Le dije no quiero verte asi [10:56] FL está desconectado [10:56] QB: por que??? [10:56] AB: **HOLAAAAA *** [10:57] OJ: porque es mi novio
---

[fragmento de conversación chat SL, 30 junio 2009<sup>38</sup>]

En el fragmento citado, OJ relata que solicitó a su novio en SL que no quería verlo así [refiriéndose a representación de animal, niño u objeto, pues se trata de un diseñador que cambiaba regularmente la apariencia de su avatar en SL para mostrar a otros residentes sus habilidades de modelado de objetos en el entorno y con ello conseguir trabajo]. En la conversación completa que no se cita por su extensión, es posible entender la relevancia de la representación corporal pues OJ mencionaba que no podía tratarlo como pareja si se veía como un niño o un objeto. Se abre una línea interesante de investigación sobre la relevancia de la representación corporal del tiempo biológico para ciertas interacciones en línea.

<sup>36</sup> Es un programa de intercambios sonoros grupales en los que se puede administrar el turno de la palabra. Se utilizaba para acompañar paralelamente las interacciones en texto y entre avatares dentro de Ragnarok.

<sup>37</sup> Away From Keyboard o salida del teclado para atender asuntos del entorno análogo.

<sup>38</sup> Se dejaron únicamente las iniciales del nombre de usuario para guardar la confidencialidad.

Como mencionamos anteriormente, la perspectiva situacional se refiere tanto a las condiciones del sujeto en el entorno *in game*, como en el lugar desde el cual ingresa a él *in room*, mismas que se pueden transformar entre ciclos de interacción. El rol del sujeto en el entorno se asocia también con una progresión “el paso de novato a experto” que le permite hacer actividades distintas, acciones más rápidas –por dominio de la competencia- pero también cambios de estado más lentos por el incremento de la complejidad, incluso en algunos entornos virtuales como Ragnarok *On Line*, existe un contador que mide la experiencia adquirida por hora.

A veces se me hace muy lento el juego porque duro mucho para subir de nivel, ahorita que soy 92 me cuesta el triple de trabajo leveliar”

(López, 2007, p. 14)<sup>39</sup>

Las nociones carácter del tiempo y tiempo compromiso, se relacionan con la sensación a través de la cual una persona experimenta su participación en un entorno virtual considerado generalmente como “tiempo de ocio”, aunque existen situaciones en las que los participantes estudian o desarrollan alguna actividad “sancionada socialmente como productiva”. La participación en juegos y en entornos de socialización en línea, particularmente los más ficcionados como mundos virtuales<sup>40</sup>, se asocia en determinadas edades y espacios sociales con el estigma de “pérdida de tiempo” que no todas las personas “pueden darse el lujo” de experimentar. El entrecomillado alude a la heterogeneidad de condiciones sociales para la participación y muestra un puente claro con el tercer componente del modelo de análisis que proponemos -la construcción subjetiva-.

### 5.1.2 Código: convenciones y transgresiones temporales en el entorno

En su obra *La Estructura Ausente*, Eco (1978) define el código como “un conjunto de signos y las reglas que los rigen entre sí para darles sentido”<sup>41</sup>. La diversidad de convenciones que se construyen en *Second Life* nos lleva a transitar de la idea de código en singular al reconocimiento de multiplicidad de códigos que si bien presentan mecanismos estables –necesarios para los procesos de intersubjetividad- se reconstituyen a través de diversas mediaciones en contextos diferenciados.

Para comprender cómo se construyen los códigos temporales que señalan el cambio de estado -que es la objetivación perceptible del tiempo en *Second Life*- apelaremos a dos perspectivas no excluyentes: narratología y ludología.

#### 5.1.2.1 Desde la narratología

Como se mencionó anteriormente las formas en que se representa el movimiento y el cambio influyen en nuestra comprensión temporal de los mismos. No importa únicamente cómo se

<sup>39</sup> Fragmento de entrevista a un jugador con el personaje Cass en Ragnarok *On Line*. El término “leveliar” es un anglicismo para referirse a subir de nivel.

<sup>40</sup> En algunos sondeos que hemos realizado, parece que el anclaje de realidad que tienen redes sociales como Facebook o Instagram, donde los usuarios suelen mostrar representaciones gráficas de ellos mismos –sus fotografías- hace que sean considerados como “menos ociosos o de menor pérdida de tiempo”.

<sup>41</sup> En términos de Greimas “Se entiende por código no solamente un conjunto limitado de signos y unidades (dependientes de una morfología) sino también los procedimientos de su disposición (su organización sintáctica); la articulación de estos dos componentes permite la producción de mensajes” (Greimas & Courtes, 1979, p. 57).

representa, sino cómo percibimos esa representación. Nuestra mirada es situada y se configura en regímenes de visualidad asociados a nuestro propio consumo que establece lo plausible, atractivo y verosímil. Un consumo cultural altamente vinculado a la exposición a pantallas.

La pantalla y lo que en ella aparece, son una manifestación en presente del ahora, el pasado y el futuro. La reducción de las tres dimensiones espaciales a una, se detiene a la altura de la llanura bidimensional (Liestol, 1997, p. 128), cuyos límites enmarcan “lo visible”, que en el caso de SL es un entorno dinámico de creación colectiva en el que “entran y salen de cuadro elementos”, muchos de los cuales no controla el usuario. Sin embargo, a diferencia de lo que sucede en una proyección televisiva o cinematográfica, el usuario de SL puede desplazar el marco de visión contribuyendo con ello a otro plano más de movimiento y por tanto de tiempo. Entre los múltiples planos de movimiento/tiempo encontramos: los objetos y avatares que se mueven a distintas velocidades<sup>42</sup> –es más rápido volar que caminar-, el punto de visión, el ángulo de visión, la posibilidad de desmarcar la subjetiva o vista desde el anclaje del avatar, la cercanía o lejanía del plano, el desplazamiento del marco de visión e incluso su extensión<sup>43</sup>. Los cambios estructurales en la percepción de la distancia, impactan nuestra noción de tiempo (Hesse, Werner, & Altman, 1988).

En *Second Life* no existe el montaje –tal y como lo conocemos en el cine- no hay una fragmentación de la historia a través de planos que acorten o alarguen los tiempos narracionales<sup>44</sup>, aunque sí existen formas de interacción con recursos equivalentes al “cambio de escena” como unidad espacio/temporal, tal es el caso de la tele transportación.

Un recurso de análisis del tiempo al interior de los discursos, es la distinción entre el **tiempo diegético y el narracional**<sup>45</sup>. El tiempo diegético se refiere a aquel sobre el cual se suceden los acontecimientos contados, mientras que el narracional concierne a las estrategias discursivas a partir de los cuales se representa el tiempo diegético:

“La narrativa es una secuencia doblemente temporal: están el tiempo de lo narrado y el tiempo de la narración (el tiempo del significado y del significante). Esta dualidad no sólo posibilita todas las distorsiones temporales comunes en la narrativa (tres años de vida del protagonista resumidos en dos frases de una novela). Nos invita a considerar que una de las funciones de la narrativa consiste en inventar un esquema temporal en función de otro esquema temporal” (Liestol, 1997, p.115).

Según la teoría estructuralista, la principal distinción entre ambos, es “la multidimensionalidad del tiempo diegético y la unidimensionalidad o secuencialidad del tiempo narracional” (Lizarazo, 2004, p. 167). Esta distinción resulta confusa para las producciones audiovisuales contemporáneas, pues existen historias que se relatan paralelamente con tiempos diegéticos distintos así como recursos narracionales diferentes (por ejemplo, una ventana puede estar detenida o en *still*, mientras que la otra presenta una regresión temporal o *flashback*). Lo que es un hecho, es que ambas historias independientemente del tiempo en el que se ubican y en

---

<sup>42</sup> Existen recursos representacionales que ofrecen pretextos conocidos para un desplazamiento más veloz, tal es el caso de trasladarse en un auto. El carro es un objeto de los muchos que puede tener en su inventario el avatar e igual él es un conjunto de polígonos a los que se agregan atributos de acción.

<sup>43</sup> Se pueden configurar dos monitores que extiendan el ángulo de visión y permitan ejercer la interacción de recorte a recorte.

<sup>44</sup> Aunque sí se puede cambiar el ángulo de visión y eso es un recurso que modifica la percepción. Además algunos usuarios realizan piezas de comunicación audiovisual “derivadas” conocidas como Machinima –contracción de *Machine Animation Cinema*–.

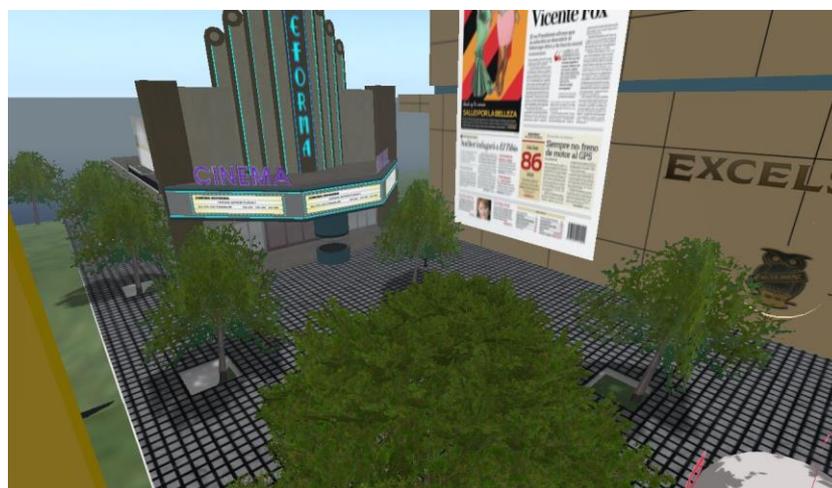
<sup>45</sup> Para profundizar en el tema, se sugiere consultar a Metz (1972), Genette (1980), Lizarazo (2004), Juul (2006).

el que se cuentan, siempre estarán vinculadas a un marco temporal lineal, el tiempo de la recepción.

Desde el análisis discursivo, en entornos como SL podemos encontrar la coexistencia de diversas temporalidades, por ejemplo en la sala de cine ubicada en la Isla Reforma, se presentan películas que aluden a coordenadas espacio temporales distintas:

Contexto análogo	Contexto virtual	Referente audiovisual de proyección
Zapopan, Jalisco 21 septiembre 2008 Horario de ingreso: 4:23 pm	Sala de cine, Reforma SL 21 septiembre 2008 Horario señalado de la función 8:00 pm	Película "Ahí está el detalle" México, DF 1940 <sup>46</sup> Relata situaciones de varias semanas

**Tabla 3:** Coordenadas temporales, ciclo de cine sobre Cantinflas  
Fuente: elaboración propia



**Ilustración 1:** Cine Reforma  
Impresión de pantalla 21 de septiembre 2008

Si bien es cierto que en SL no son tan frecuentes estas formas meta discursivas a las que podríamos agregar noticieros en torno a sucesos del propio SL como "*The Herald*"<sup>47</sup> y sobre los acontecimientos del mundo análogo -también llamado *Real Life*-, como las pantallas con transmisiones de "CNN", sí conviene registrar la existencia de múltiples planos narrativos que median la experiencia de tiempo.

Desde una perspectiva narratológica, existe una variedad de recursos para crear el anclaje temporal –en el que sí se puede representar el futuro o el tiempo indeterminado-: el diseño escenográfico, vestuarios y objetos que evoquen cierta época; la señalética con referencias explícitas "bienvenidos a Londres 1940" y los relatos que los propios participantes construyan, mismos que pueden o no ser consistentes con le época representada –tanto en términos de intercambios verbales como de otras formas de interacción, por ejemplo bailables-. Es así como las prácticas de los usuarios en el entorno, pueden colocar marcas temporales.

<sup>46</sup> En un juego intertextual, la escena final alude a acontecimientos reales de 1925.

<sup>47</sup> Para ampliar la información sobre la publicación *The Herald* en SL se recomienda revisar el trabajo de Ludlow y Wallace (2007) "The virtual Tabloid that witnessed the dawn of the metaverse".

Referirse a *Second Life* como unidad es útil en tanto etiqueta semántica para distinguirlo de otros ciberespacios en Internet, aunque estéril para la comprensión de sus dinámicas sociales, pues los miles de usuarios que participan simultáneamente en pequeñas grupalidades lo hacen en espacios específicos en los que se genera una diversidad de prácticas diferenciadas –se puede pasar de una isla ambientada en el medioevo a una que aluda al neolítico, en una coexistencia de tiempos diegéticos distintos-.

#### 5.1.2.2 Desde la ludología y la interacción

Salen y Zimmerman (2003) definen al videojuego como una actividad voluntaria e interactiva en la que los jugadores recrean un conflicto imaginario siguiendo reglas preestablecidas para lograr un fin. La aproximación a las convenciones temporales desde la ludología, pone el acento en las reglas de interacción, pues la estructura formal del juego alimenta la experiencia subjetiva de quienes participan en él.

Así como señalamos que las formas narratológicas meta discursivas se presentan únicamente en algunos escenarios dentro de SL, también debemos indicar que las dinámicas de juego son exclusivas de ciertas situaciones y espacios, pues SL es un *Massive Multiplayer Online World MMOW* no un *Massively Multiplayer Online Game MMOG*.

Mientras que el cambio de estado en diversos videojuegos puede leerse desde la noción de progresión y avance, en un entorno de socialización el mapeo de la línea de tiempo biográfica es más compleja, pues aunque aparece información en el perfil del avatar, las “marcas” del paso del tiempo sólo son visibles en los grupos de adscripción del avatar y sus dinámicas de interacción, por ejemplo “tenemos 6 meses con este grupo de teatro, en dos semanas habrá presentación”. La historicidad se marca por el tránsito y la memoria de quienes tienen prácticas significativas en el lugar.

El presente continuo es el tiempo de la interacción, en un entorno persistente como *Second Life*, los usuarios pueden participar 24 horas del día los 365 días del año e integrarse o generar una diversidad de actividades con temporalidades distintas, algunas con “agenda” cuyas coordenadas espacio/temporales fueron previamente anunciadas -eje narrativo-. La característica de persistencia limita la función narrativa de cierre, dando la sensación de historias inconclusas o *never ending* (Lee, Yu, & Lin, 2007), sin embargo podemos pensar en ciclos de interacción como unidades espacio/temporales en las que se construye y se renueva el sentido.

El tiempo de ciertas interacciones se transforma sustancialmente por las posibilidades de los *script* o compilados de programación que ejecutan simplificados procedimientos, por ejemplo: construir la representación de una casa, crear un pastel, lograr un peinado. Se trata de formas de cambio de estado que no necesariamente muestran el proceso y generan “elipsis” que coexisten con actividades 1-1 entre tiempo de juego y tiempo del evento; tal es el caso de una conferencia en SL, en la que el tiempo de enunciación y el tiempo de recepción discursiva son sincrónicos –aunque los anclajes físicos de los usuarios sean diferenciados y los de los avatares coincidentes-.

Para ciertas dinámicas sociales, la representación del cambio de estado que da cuenta del tránsito temporal es fundamental, por ejemplo en SL hay lugares donde el usuario puede adquirir –generalmente a través del pago de linden dólar- el *script* o programación para representar un embarazo, los paquetes suelen incluir el cambio de la representación gráfica del avatar con un vientre progresivamente más abultado, la decisión sobre los rasgos faciales

del bebé<sup>48</sup>, entre otras posibilidades. La definición temporal del proceso de embarazo sigue su propia convención a través de los acuerdos con el usuario/avatar comprador, que puede optar por un embarazo equivalente a determinados días en SL -haya o no ingresado el usuario a su cuenta-, lo que representa diversas formas de convención y transgresión.

La relación entre marcas temporales e interacción puede tener diversas funciones, mencionamos tres que nos parecen relevantes: prescriptiva, evocativa y de coordinación.

#### a) Prescriptiva

Informar del paso del tiempo o delimitar acciones en cierto lapso del mismo puede ser una forma de ejercicio del poder, lo que Attali define como funciones vigilantes (2001) que suelen asociarse a la sanción del logro, por ejemplo “tienes 5 minutos para concluir”.

La acción colectiva suele hacer uso de la función prescriptiva del tiempo como mecanismo de organización.

#### b) Evocativa

Del latín *evocāre*, significa traer algo a la memoria o a la imaginación (RAE, 2009), con ello nos referimos a las representaciones capaces de colocar en nuestra percepción coordenadas temporales macro (época medieval), meso (otoño) y micro (noche).

En juegos como *World of Warcraft WOW* la representación temporal del día y la noche se alinea con el huso horario del servidor que soporta el juego. Por ejemplo, si un usuario ubicado en la India está conectado a un servidor en Los Ángeles, California, el horario al interior del juego corresponderá a los Ángeles; esta condición de convergencia ayuda a establecer marcas de relación temporal para los participantes porque tienen horarios de referencia.

En *Second Life* los propietarios de cada terreno pueden decidir la ambientación de su espacio emulando una “suspensión” temporal que coloque condiciones ideales para ciertas prácticas, por ejemplo la noche continua de las Vegas como una invitación a pernoctar. La ambientación es un paréntesis representacional distinto a la noción de “burbuja temporal” de Zagal & Mateas (2007) pues en SL lo que sucede en cada isla es independiente de lo que se desarrolla en el resto del entorno. Por otra parte, el usuario también puede cambiar la apariencia de horario de la representación del entorno que percibe a través de su pantalla. Si el usuario no selecciona nada, el ambiente se adapta al reloj de SL que es el huso horario del servidor central en Estados Unidos de Norteamérica -2 horas tiempo del Centro de México-.

La capacidad evocativa de las representaciones espacio/temporales es un mecanismo para sugerir formas de interacción.

---

<sup>48</sup> En *Second Life* los bebés suelen manejarse como “alters” o representaciones dependientes del avatar “padre o madre”, es decir no requieren de una cuenta propia para manipular su interacción.



**Ilustración 2.** Chichen Itzá en Second Life  
Impresión de pantalla, noviembre 2008

En la imagen anterior, se puede observar el papel de la luz en la generación de la atmósfera que evoca un atardecer. En ese lugar de Second Life, se realizan ceremonias de renovación de energía que coinciden en forma y fecha con las que se practican analógicamente cada en equinoccio<sup>49</sup> en el recinto patrimonio de la humanidad, ubicado en Yucatán, México.

### c) De coordinación

La interacción en *Second Life* se da entre avatar/entorno y avatar/avatar. Las acciones con otros, demandan mecanismos de coordinación multiplano que responden a preguntas como ¿a qué horas nos encontramos?, ¿en dónde?, ¿por cuánto tiempo?, ¿cómo organizamos el turno de participación?, ¿a quiénes incluimos en la actividad? Relacionadas con decisiones que en ocasiones son cerradas e incluso definidas por los administradores de la plataforma “en X isla a X horario se realizará la fiesta de *Halloween*”, y en muchos de los casos se van tomando “al vuelo” conforme la actividad avanza y los participantes definen el ritmo de la interacción.

La naturaleza de la actividad suele determinar su duración y los mecanismos de participación, por ejemplo, en la formalidad de una clase como las muchas que observamos en Unihispana<sup>50</sup>, el tiempo y lugar de las sesiones estaba definido de forma explícita, mientras que los mecanismos de interacción asociados al rol jerárquico maestro/aprendiz eran implícitos.

En otras dinámicas de interacción más “casuales” cuando alguien se acerca a otros usuarios a través de la proximidad entre avatares, la publicación de mensajes de texto puede ser caótica porque coexisten diversidad de conversaciones vertidas en la misma sala pública –aunque también se puede optar por usar un *chat* privado-.

Definitivamente existen actividades que demandan mayor claridad en los mecanismos y tiempos de coordinación, en ocasiones definidos como turnos –muy comunes en los juegos

---

<sup>49</sup> Los equinoccios son los momentos del año en que el Sol está situado en el plano del ecuador terrestre y la Tierra es iluminada por el Sol de igual forma en el hemisferio norte y en el sur.

<sup>50</sup> Se trata de un entorno y comunidad de habla hispana dentro de *Second Life*, cuya vocación principal es la enseñanza.

que no permiten la competencia simultánea-. Los turnos suelen formar parte de otros esquemas de interacción como la progresión lineal dentro de una historia a la que se puede ingresar una vez que se concluyeron determinados ciclos de juego.

Identificar qué factores modulan la duración de los ciclos de interacción en SL es relevante para comprender sus dinámicas sociales y responder a preguntas sobre la influencia de las metáforas análogas –es decir el tiempo que la actividad duraría *off line*-, el tipo de reto, el contexto situacional, el grado de inmersión o la mediación del número de participantes.

En las actividades de coordinación son fundamentales los mecanismos para indicar que la dinámica terminó. La construcción intersubjetiva de la conciencia temporal puede hacer uso de recursos audiovisuales explícitos o discretamente sugeridos.

Como lo hemos mencionado, no existe una supeditación estricta entre los tiempos asociados a la representación de actividades del entorno análogo dentro del virtual. Las actividades *on line* construyen sus propias convenciones, seleccionando aquellos elementos de forma que expresan con mayor claridad la actividad representada. En este sentido, las elipsis temporales son altamente simbólicas.

El eje del tiempo de interacción permite recuperar diversos estudios demográficos sobre las horas semanales que dedican los participantes/encuestados a participar en un entorno virtual, los horarios en los que “se conectan”, los lugares desde los cuales lo hacen y el tipo de actividades simultáneas que suelen atender –tanto en línea como en su anclaje análogo-.

Finalmente, en el apartado de interacción y temporalidad, señalamos la mediación temporal derivada de las condiciones técnicas de la plataforma y la estructura formal del mundo virtual –sus reglas mínimas y generales de participación-.

Tychsen y Hitchens señalan cinco indicadores: el tiempo del motor, la hora del servidor, tiempo de progreso, tiempo del mundo y tiempo percibido (2009), elementos a los que conviene agregar el tiempo de procesamiento digital de los comandos - por ejemplo el cargado de un escenario a otro-, en el que intervienen también particularidades de la conexión y equipo del usuario.

### 5.1.3 Tiempo subjetivo

El tiempo histórico es relacional y teleológico, establece recortes en relación al flujo buscando configurar explicaciones. El tiempo es un recurso de construcción de sentido, tanto en la perspectiva macro de los historiadores, como en la particular construcción de la biografía. Para Schütz “el significado, no es una cualidad inherente a ciertas experiencias emergentes dentro de nuestra corriente de conciencia, sino el resultado de la interpretación de una experiencia pasada que se mira desde el presente con una actitud reflexiva” (Schütz, 1945, p. 537). La ubicación de la persona en un tiempo histórico incluye una **conciencia temporal** interna que le hace sentir cuando una experiencia ha terminado y cuando está en transcurso:

“Es dentro de esta duración donde el significado de las vivencias de una persona se constituye para ella a medida que las va vivenciando. Aquí, y solo aquí en el estrato más profundo de la vivencia que es accesible a la reflexión, debe buscarse la fuente última de los fenómenos de ‘significado’ (Sinn) y ‘comprensión’ (Verstehen)” (Schütz, 1972, p. 42).

Así pues, la conciencia de la duración es una construcción interna –plano intrasubjetivo- pero culturalmente mediada –plano intersubjetivo-.

El **tiempo experiencial** o **tiempo subjetivo** es fundamental en los estudios sobre emocionalidad e identidad, está encarnado en sujetos y situado en contextos; y otorga, como lo propone Scannell (1996), valoraciones del yo, el aquí y el ahora. Otra forma de referir la dimensión experiencial del tiempo, es la idea de “**tiempos psicológicos**, enunciada en plural en alusión a su carácter subjetivo y cambiante” (León, 2004, p. 100).

Las construcciones narrativas de lo temporal -y también de lo espacial- “enlazan directamente con formas concretas de interpretación del presente en relación con distintos modos de diferenciación/no diferenciación entre las experiencias del pasado y las expectativas de futuro” (Vidal, 2007, p. 28). Es así como la jerarquización de la experiencia y las formas de la memoria dependen de lo que se considere sujeto de memorización, y ello depende a su vez de la estructura y orientación de una civilización determinada (Lotman, 1993).

Para Sánchez existen tres nociones del tiempo que definen la identidad: el tiempo cíclico, el tiempo cronológico o histórico, y el tiempo *on-line* (2005, p. 44). Esta propuesta es a nuestro juicio una recuperación de recursos de marcación social del tiempo, a la que se agrega la experiencia en entornos virtuales.

Sartre al referirse a la ipseidad o idea de sí mismo, expone que ésta constituye el circuito en el que se encuentra el ser en sí y el ser para sí (1954), captando como señala atinadamente Vidal (2007) la temporalidad en tanto mecanismo biográfico e histórico.

“El tiempo como denotación de la permanencia y el cambio constituye una forma (natural-material) de existir del ser en movimiento (...) refleja relaciones posicionales entre acontecimientos móviles, regulados por normas (de combinación) móviles y cambiantes” (Vidal, 2007, pp. 47-48). Comprender cómo es que cada sujeto experimenta el tiempo y cómo ello interviene en las prácticas de comunicación, es una labor compleja y multidimensional, que ofrecerá siempre recortes situados dentro de dinámicas sociales en movimiento.

Algunas claridades:

- Quien experimenta el tiempo es el sujeto que está detrás de la pantalla: que vive en contextos determinados, con expectativas de vida, intereses, competencias, emocionalidades y un conjunto de atributos personales dentro de una red de relaciones sociales.

Pese a cualquier artilugio de sincronización –como el propuesto por Swatch sobre el tiempo de Internet-, el anclaje biológico a nuestra condición análoga experimenta llamadas temporales para actividades como dormir o comer y llamadas culturales a rutinas como trabajar o transportarte, en cuyo catálogo se insertan diversidad de dinámicas desarrolladas a través de tecnologías telemáticas. Así pues, los horarios en los que se desarrollan ciertas prácticas sincrónicas, impactan en la posibilidad de que las personas interesadas puedan participar<sup>51</sup>. Es cada vez más frecuente observar el constante ir y venir entre las interacciones análogas y las mediadas por tecnologías telemáticas. El empalme de actividades y los diferentes hilos conversacionales dificultan la historización de las prácticas.

---

<sup>51</sup> Durante el trabajo de campo en *Second Life* que alimentó esta investigación, experimentamos algunas dificultades para participar en actividades organizadas por comunidades en Europa, pues la hora en que convocaban correspondía a la madrugada de nuestro anclaje geográfico.

- La experiencia de tiempo no puede ignorar el plano representacional del entorno y de propio avatar, las convenciones narrativas y los contratos sociales a través de los cuales el usuario configura el perfil biográfico, los vínculos, roles y prácticas del avatar.

Coincidimos con Juul (2004) en que los videojuegos –y los mundos virtuales-, permiten relaciones mucho más sueltas y menos coherentes de tiempo invertido y tiempo representado que otras formas culturales.

- No podemos dejar de lado el reconocimiento situado de nuestra experiencia de la aceleración como un rasgo de configuración cultural “la aceleración del ritmo de la vida” (Harmut 2003) que desde el plano filosófico invita a cuestionarnos sobre la creciente percepción de escasez de tiempo y el incremento de las micro tareas, en buena medida asociadas al uso de tecnologías telemáticas que emulan la ubicuidad, aumentan la demanda en la rapidez de respuesta y transforman el carácter e intensidad de la experiencia temporal.
- Vinculado a lo anterior, conviene considerar el desarrollo de competencias para transitar entre las demandas *on* y *off line*, logrando lo que Robinson & Godbey señalan como la habilidad de lograr el tiempo de profundización o *deep time* entendido como el cambio entre planos de atención. Dichas competencias<sup>52</sup> entran en juego con factores estructurales que forman parte de la configuración de la intensidad de tiempo.

Finalmente, el tiempo es condición para la construcción de sentido: sin el eje diacrónico temporal no se experimentan las vivencias ni se logra la reflexividad sobre las mismas. El tiempo es condición *sine qua non* para el cambio de estado.

“El significado no reside en la vivencia. Antes bien, son significativas las vivencias que se captan reflexivamente. El significado es la manera en que el yo considera su vivencia, reside en la actitud del yo hacia esa parte de su corriente de la conciencia que ya ha fluido hacia su duración transcurrida” (Schutz, 1972. pp. 99).

---

<sup>52</sup> Consideramos que la habilidad de interacción multi escénica y el logro de tiempo de profundización, son elementos centrales del repertorio actual de alfabetización digital o *digital literacy*.

Indicadores de percepción y representación del tiempo		
Perspectiva situacional	Código	Subjetivo
-Contexto sociocultural - Tiempo/lugar/duración de la conexión - Rol y posición - Tipo, dificultad y cantidad de actividad - Naturaleza de las interrupciones - Edad biológica y edad representada - Progresión en el entorno (dificultad/facilidad para el cambio de estado) - Capacidad para la interacción multi escénica y el tiempo de profundización	- Identificación del tiempo diegético y el narracional -Recursos de representación del cambio (visuales, sonoros) - Herramientas de percepción y registro del cambio - Ciclos de interacción y ciclos representacionales -Formas de compresión/extensión temporal (narrativa/procedimental) - Indicadores prescriptivos - Recursos evocativos -Mecanismos de coordinación y reglas de interacción que marcan relación y sucesión - Marcas temporales de la infraestructura tecnológica	- Grado de significatividad de la vivencia - Conciencia de la duración y recursos para comunicar la misma -Rasgos del contexto sociocultural expresados en la experiencia temporal (intensidad, aceleración, ralentización...) -Propiedades temporales percibidas -Configuración del perfil biográfico
<b>Notas metodológicas</b> La conciencia biográfica, al igual que varios de los indicadores anteriores pueden ser registrados a través de entrevistas o mediante la consulta de registros elaborados por los participantes en diarios, blogs, publicaciones autobiográficas tanto del <i>usuario</i> como de su representación dentro del entorno <i>avatar</i> o de la representación extendida a otros espacios en Internet <i>avinauta</i> . Los acercamientos a la subjetividad son posibles a través de los relatos de los propios sujetos, que a su vez implican una selección reflexiva y <i>a posteriori</i> .  En el caso de observaciones en línea que pretenden dar seguimiento a los cambios de estado, es necesario un análisis diacrónico cuyos cortes sean consistentes con los ciclos de interacción que se desea comprender.  Para comprender las reglas de sentido con que se configuran las convenciones temporales en un entorno, se requiere la delimitación de unidades culturales espacio/temporales en las que son válidas. En este sentido se puede distinguir de las condiciones estructurantes de la plataforma que aplican a cualquier interacción dentro de la misma –por ejemplo en <i>Second Life</i> la imposibilidad de doble ocupación espacial o la posibilidad de múltiples hilos conversacionales en el chat privado-, respecto de las condiciones que únicamente aplican en contextos específicos –por ejemplo una isla donde avatares y objetos se ralentizan como parte de un script o programación-.  Las funciones temporales evocativa y prescriptiva han de ser analizadas desde quienes las enuncian (roles de poder, posición, competencias) y quienes las perciben, atienden, ignoran o rechazan (alineación, apropiación, empatía) desde el reconocimiento de los marcos simbólicos que permiten la intersubjetividad entre actores y las posiciones de poder dentro del micro sistema social en el que participan.  En análisis temporal es situacional: las posiciones, competencias, concepciones temporales se registran como recortes de una realidad en constante movimiento. Por ello la importancia de la precisión del registro de campo y la relativización de las conclusiones.		

**Tabla 4:** Indicadores de percepción y representación del tiempo  
Fuente: elaboración propia

## 5.2 Algunas limitaciones del modelo

Como cualquier modelo, lo que proponemos es una abstracción que juega la doble función de inclusión/exclusión. Incluye lo que para fines de esta investigación resulta relevante, pero deja fuera elementos que podrían resultar valiosos para otros estudios sobre comunicación.

La multidimensionalidad de componentes sugeridos para el análisis puede contribuir a la dispersión si los indicadores no se alinean a las preguntas de investigación.

Los indicadores se pueden analizar a la luz de categorías transversales que interpelan los tres ejes del modelo.

En tanto aproximación metodológica, esta propuesta espera ser cuestionada, enriquecida y modificada como resultado de su implementación.

## 6. Conclusiones

El tiempo es un eje diacrónico de comprensión de lo social, está relacionado con lo procesual, el movimiento y el cambio; por tanto sujeto también del recorte que significa el momento.

“El espacio y el tiempo son síntesis simbólicas de primer nivel, situadas en la base del resto de experiencias humanas dotadas de ese sentido contingente que aportan. El espacio y el tiempo una vez aprehendidos, de manera auto-referencial, a través de algún determinado aparato conceptual-afectivo-simbólico, marcan las fronteras móviles entre lo que puedo decir, pensar, sentir y hacer en este aquí- ahora convocante e interpelante que es la vida”(Vidal, 2007, p. 27)

La construcción social del tiempo [y del espacio] es multidimensional, política y cultural. El análisis del rol funcional del tiempo es importante para entenderlo como recurso social, es aquí donde las estrategias de disrupción temporal adquieren sentido en términos de denuncia –noción de tiempo paralelo- (Perea, 2006); como recurso de articulación con marcas para la acción colectiva; como mecanismo de poder que prescribe y sanciona “está en edad de”, “es mucho tiempo para tan poco resultado”; en términos representacionales como recurso evocador de acciones “momento para descansar”; como articulador de la memoria y motor de prácticas ritualizadas “es nuestro aniversario”; como objetivación de la heterogeneidad de condiciones sociales –carácter e intensidad del tiempo-.

Entender la comunicación desde el eje temporal implica reconocer códigos, competencias, subjetividades y relaciones de poder inscritas en los participantes de las prácticas comunicativas y en los agentes que colocan condiciones estructurales en las que se desarrollan dichas prácticas.

Coincidimos con Vidal (2007) en que las dimensiones espacio temporales son síntesis simbólicas de primer nivel, situadas en la base de la experiencia humana a la que aportan un sentido contingente, constituyendo las bases de sentido en las relaciones consigo mismo (ipsiedad), con los demás (poder) y con el mundo (verdad). En el contexto contemporáneo de desdibujamiento geográfico y fin de la unicidad del relato histórico universal, es clara la intersección entre grandes discursos, discursos de oposición y microhistorias a través de las que se colocan representaciones del sí mismo, de los otros y del mundo.

Tiempo y espacio son bases simbólicas en constante juego/tensión con otros sistemas simbólicos. Nos interesa comprender la función identitaria de los microrrelatos, sus mecanismos de circulación e intercambio que entretejen nuevas condiciones estructurales que permiten la generación de otras geografías e historias.

## 7. Referencias

- Aarseth, E. (1999). Aporia and epiphany in doom and "The Speaking Clock": The temporality of ergodic art. In M. Ryan (Ed.), *Cyberspace textuality* (pp. 31-41). Bloomington: University of Indiana Press.
- Arjoranta, J. (2011). *Do We Need RealTime Hermeneutics? Structures of Meaning in Games*. Finland: Department of Art and Culture Studies. University of Jyväskylä. Agora Game Lab.
- Attali, J. (2001). *Historias del Tiempo*. España.
- Beck, U. (2000). *The Brave New World of Work*. Cambridge: Polity Press.
- Berne, Eric. (1964). *Games People Play*. New York.
- Braudel, F. (1989). *La historia y las ciencias sociales*. México: Alianza Editorial.
- Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society, The Information Age: Economy, Society and Culture* (Vol. 1). Oxford, UK: Blackwell.
- Castells, M. (1999). *La era de la Información. Economía, sociedad y cultura*. México: Siglo XXI.
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. España: Plaza & Janés.
- . ¿Cómo nos vemos los tapatíos? encuesta de percepción ciudadana sobre la calidad de vida. (2011). Jalisco, México: Jalisco como vamos.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: The Psychology of Optimal Experience* New York: Harper Perennial.
- Durkheim. (1965). *The Elementary Forms of the Religious Life*. New York: The Free Press.
- Eco, U. (1978). *La estructura ausente: introducción a la semiótica* (F. S. Cantarell, Trans.). Barcelona, España: Lumen.
- Elverdam, C, & Aarseth, E. (2007). Game classification and game design: Construction through critical analysis. *Games and Culture*, 2(1), 3-22.
- Epstein, C, & Kalleberg, A (Eds.). (2004). *Fighting For Time: Shifting Boundaries of Work and Social Life*. New York: Russell Sage Foundation.
- Frederick, J. (1995). As Time Goes By. Time Use of Canadians, General Social Survey. Ottawa: Statistics Canada.
- Gane, N. (2006). Speed Up or Slow Down? Social Theory in the Information Age. *Information, Communication and Society*, 9(1), 20-38.
- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse*. Ithaca: Cornell University Press.
- Gershuny, J. (2000). *Changing Times: Work and Leisure in Post-Industrial Societies*. Oxford: OUP.
- Giddens, A. (1990). *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press.
- González, A. (2010). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efecto sobre los usuarios. *Zer*, 15(29), 235-251.
- González, E. (2003). De la Historia y el Tiempo Atemporal. O de los Muchos Tiempos de la Humanidad. *Razón y Palabra* 33.
- González, J. (2003). *Cultura (s) y ciber\_cultur@s\_(s): incursiones no lineales entre complejidad y comunicación* (1 ed.).
- Greimas, A. J., & Courtes, J. (1979). Semiótica, diccionario razonado de la teoría del lenguaje (E. B. Y. C. C. HERMIS, Trans.). In Gredos (Ed.), *Semiotique, dictionnaire Raisonne de la théorie du Langage* (1982 ed.). Madrid
- Gubern, R. (1987). La mirada opulenta. Exploración de la iconostera contemporánea Barcelona: Gustavo Gili.
- Gurevitch, A. (1979). El tiempo como problema de historia cultural *Las culturas y el tiempo*. Salamanca: Sígueme / UNESCO.
- Hartmut, R. (2003). Social Acceleration: Ethical and Political Consequences of a Desynchronized High-Speed Society. *Constellations*, 10(1), 3-33.
- Hesse, B, Werner, C, & Altman, I. (1988). Temporal aspects of computer- mediated communication. *Computers in Human Behavior*, 4, 147-165.

- Honderich, T. (1979). Relaciones temporales y propiedades temporales *El tiempo y las filosofías*. Salamanca: Ediciones Sígueme UNESCO.
- Huizinga, J. (2005). *Homo Ludens*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Jacobs, J, & Gerson, K. (2004). *The Time Divide: Work, Family and Gender Inequality*. Cambridge MA: Harvard University Press.
- Juul, J. (2004). Introduction to Game Time In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*.
- Juul, J. (2006). Games Telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1).
- Katz, J, & Aakhus, M (Eds.). (2002). *Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*. Cambridge: CUP.
- Kerckhove, D. (1999). *La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- Lainema, T. (2010). Theorizing on the treatment of time in simulation gaming. *Simulation & Gaming: An Interdisciplinary Journal*, 41, 170-186.
- Lakoff, G, & Johnson, M. (1999). *Philosophy in the flesh*. New York, NY: Basic Books.
- Lash, S. (2002). *Critique of Information*. London: Sage.
- Lee, Ichia, Yu, Chen-Yi, & Lin, Holin. (2007). *Leaving a Never-Ending Game: Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction*. Paper presented at the DIGRA, Tokyo Japón.
- León, G. (2004). *Las interacciones sociales en la red informacional "de amistades, amores y desamores en la red"*. (Maestría), Universidad Iberoamericana, México, DF.
- Licoppe, C. (2004). "Connected" Presence: The Emergence of a New Repertoire for Managing Social Relationships in a Changing Communication Technospace. *Environment and Planning D: Society and Space* 22, 135-156.
- Liestol, G. (1997). Wittgenstein, Genette y la narrativa del lector en hipertexto. In G. Landow (Ed.), *Teoría del Hipertexto*. España: Paidós Multimedia,.
- Ling, R. (2004). *The Mobile Connection: The Cell Phone's Impact on Society*. Amsterdam: Elsevier.
- Lizarazo, D. (2004). La fruición fílmica: Estética y semiótica de la interpretación cinematográfica. México: UAM-Xochimilco.
- López, M. (2007). *Estética y representación espacial en ragnarok On Line*. México: Universidad La Salle.
- Lotman, I. (1993). El símbolo en el sistema de la cultura. *Escritos, Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*, 9, 47-60.
- Ludlow, P, & Wallace, M. (2007). *The Virtual Tabloid that Witnessed the Dawn of the Metaverse*. London England: Cambridge Massachusetts.
- Marc, E, & Picard, D. (1992). *La interacción social ( cultura, instituciones y comunicación)*. Barcelona: Paidós.
- Meneses, M. (2010). Las implicaciones de la convergencia económica en la industria del periodismo: el caso de Grupo Imagen *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales* 52(209), 67-83.
- Metz, C. (1972). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, España: Paidós
- Negroponte. (1995). *Being Digital*. London: Hodder & Stoughton.
- Newton-Smith. (1980). *The structure of time*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Nitsche, M. (2007). *Mapping time in videogames*. Paper presented at the Digital Games Research Association International Conference (DiGRA) Tokyo, Japan.
- Páramo, R. (1997). Notas sobre el tiempo. *Estudios del hombre*, 5.
- Perea, C. (2006). *Con el diablo adentro. Pandillas, tiempo paralelo y poder*. . México.

- Platero, C. (2005). *Películas videojuego. Teoría de los videojuegos aplicada al cine*. (Doctorado en Comunicación Social- Itinerario Comunicación Audiovisual ), Universidad Pompeu Fabra, España.
- RAE. (2009). *Diccionario de la lengua española* (22 ed.). Madrid.
- Reguillo, R. (1991). *En la calle otra vez. Las bandas: identidad urbana y usos de la comunicación*. Tlaquepaque, Jalisco, México: ITESO.
- Robinson, J, & Godbey, G. (1997). *Time for Life: The Surprising Ways Americans Use their Time*. Pennsylvania: Penn State University Press.
- Salen, K, & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, EUA: MIT Press.
- Sánchez, J. (2005). *Análisis comunicacional de las relaciones identidad-cuerpo en el espacio virtual*. (Maestro en Comunicación), UNAM, México.
- Sartre, J. (1954). *El Ser y la Nada*. Buenos Aires: Iberoamericana.
- Scannell, P. (1996). *Radio, Television & Modern Life. A Phenomenological Approach*: Oxford: Blackwell.
- Schor, J. (1991). *The Overworked American: The Unexpected Decline of Leisure*. New York: Basic Books.
- Schütz, A. (1945). On Multiple Realities. *Philosophy and Phenomenological Research*, 5(4), 533-576.
- Schütz, A. (1972). *Fenomenología del mundo social. Psicología social y sociología*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Southerton, D. (2006). Analysing the Temporal Organization of Daily Life: Social Constraints, Practices and their Allocation. *Sociology*, 40(3), 435-454.
- Southerton, D, & Tomlinson, M. (2005). Pressed For Time” - The Differential Impacts of a “Time Squeeze. *The Sociological Review* 53(2), 215-240.
- Thompson, J. (1997). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. (En castellano, 1998 ed.). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Trejo, R. (2000). Internet y sociedad urbana. Cuando el ciberespacio y la calle se complementan. In S. Finkelievich (Ed.), *¡Ciudadanos, a la Red! Los vínculos sociales en el ciberespacio*. Argentina: Ciccus La Crujía.
- Tsatsou, P. (2009). Reconceptualising ‘Time’ and ‘Space’ in the Era of Electronic Media and Communications *Journal of Media and Communication*, 1.
- Tychsen, A, & Hitchens, M. (2009). Game time: Modeling and analyzing time in multiplayer and massively multiplayer games. *Games and Culture*, 4, 170-201.
- Urry, J. (2000). *Sociology Beyond Societies: Mobilities for the Twenty-First Century*. London: Routledge.
- Valenzuela, J. (2005). Juventudes latinoamericanas *América Latina, otras visiones desde la cultura* (pp. 115-167). Colombia: Convenio Andrés Bello.
- Vidal, R. (2007). *Espacialidad, Temporalidad y Comunicación-Red*. Buenos Aires, Argentina.
- Virilio, P. (1995). *The Arte of the Motor*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Wajcman, J. (2008). Life in the fast lane? Towards a sociology of technology and time. *The British Journal of Sociology* 59(1), 59-77.
- Zagal, J, & Mateas, M. (2007). *Temporal Frames: A Unifying Framework for the Analysis of Game Temporality*. Paper presented at the DIGRA, Tokyo Japan.

## Capítulo 4. Identidad

### Resumen

En este capítulo bordamos sobre la identidad como objeto de estudio, reflexionando en torno a los procesos que la constituyen y su relación con la generación social de sentido. El texto está organizado en cinco apartados: el estudio de la identidad, su relación con el discurso, la configuración identitaria dentro y fuera de la pantalla, su anclaje con los mundos virtuales y algunas propuestas de aproximación metodológica.

Entendemos la identidad como la construcción de umbrales semantizados de adscripción<sup>1</sup> que se configuran mediante procesos selectivos inter e intra subjetivos de sentido, en los que los sujetos elijen y resignifican atributos culturales.

La identidad únicamente puede experimentarse por el sujeto de carne y hueso, aunque es capaz de proyectarse como posición a través de diversidad de recursos de representación. Al hablar de identidad en entornos virtuales, nos referimos a lo que el sujeto detrás del avatar confiere como explicación de lo que es para sí esa subjetivación –objetivada en las relaciones y performatividad del usuario/avatar- con qué y con quiénes se identifica.

Para entender la relación entre identidad y prácticas en mundos virtuales, proponemos diversos ejes de análisis que se objetivan en códigos y discursos: representación/corporalización, experiencia del espacio/tiempo, fantasía y asunción de roles, formas de interacción, mecanismos de inclusión/exclusión y su relación con discursos de verdad, posiciones y gramáticas discursivas.

Estudiar la identidad, es preguntarnos por el sujeto y su lugar en la constitución de lo social.

**Palabras clave:** identidad, identificación, códigos, discursos, sentido, mundos virtuales.

---

<sup>1</sup> Noción acuñada por Valenzuela (2002)

## Contenido

<b>1. Introducción ¿Por qué estudiar la identidad?</b> .....	123
<b>2. ¿Qué es y cómo se ha estudiado?</b> .....	123
2.1 Globalización y tecnologías telemáticas .....	124
2.2 Identidad y discurso .....	126
2.2.1 El yo y el discurso auto-céntrico.....	127
2.2.2 Identidad, discurso y orden social.....	128
<b>3. Identidad dentro y fuera de las pantallas (<i>on/off line</i>)</b> .....	129
<b>4. Identidad y mundos virtuales</b> .....	130
4.1 Identidad y representación en mundos virtuales .....	131
4.2 Vivir a través del avatar.....	133
4.3 Concepción de la “forma” de la corporalidad y los discursos de verdad.....	137
4.4 El peso de las condiciones estructurales.....	138
4.5 Corporalidad, vivencia y emocionalidad .....	139
4.6 Fantasía y asunción de roles .....	141
4.7 Prácticas e identidad .....	142
4.7.1 Espacio.....	142
4.7.2 Tiempo.....	144
4.7.3 Interacción y dinámica social .....	148
4.8 Identidades colectivas.....	151
<b>5. Aproximaciones metodológicas</b> .....	156
5.1 Estudiar códigos y discursos.....	156
5.2 Representaciones y configuración del yo.....	159
5.2.1 Expresiones faciales y comunicación no verbal .....	160
5.2.2 Alineación a modelos de belleza .....	161
5.2.3 Vínculo y representación.....	163
5.2.4 Uso de capital simbólico.....	163

5.2.5 Ocupación espacial.....	167
5.2.6 Consideraciones metodológicas finales .....	170
<b>6. Referencias .....</b>	<b>174</b>

## 1. Introducción ¿Por qué estudiar la identidad?

El concepto de identidad ha sido importante desde distintas aproximaciones al estudio de los fenómenos sociales, tales como los estudios de género y los estudios sobre nacionalismos, minorías específicas y movimientos sociales. Su abordaje se ha transformado de la mano de procesos de globalización, recomposición social y emergencia de grupos de interés coyuntural “cuya solidaridad puede ser únicamente situacional y estratégica, con formas de identificación en las que lo común está frecuentemente negociado a través de la contingencia de intereses sociales y de reclamos políticos” (Palacios, 2006, p. 212). En este contexto de cohesiones *ad casum*, la función de identificación/distinción de la identidad se vuelve prioritaria como mecanismo de ejercicio político; mientras que las mediaciones de sentido posibilitadas por las tecnologías telemáticas, son una variable relevante para el estudio de los discursos y prácticas que configuran el yo, el nosotros y los otros.

En este capítulo bordamos sobre la identidad como objeto de estudio, reflexionando en torno a los procesos que la constituyen y su relación con la generación social de sentido. El texto está organizado en cinco apartados: el estudio de la identidad, su relación con el discurso, la configuración identitaria dentro y fuera de la pantalla, su anclaje con los mundos virtuales y algunas propuestas de aproximación metodológica.

## 2. ¿Qué es y cómo se ha estudiado?

Para Valenzuela (2000) la identidad es la construcción de umbrales semantizados de adscripción. Esta definición, aunque breve, coloca elementos centrales para comprender qué es y cómo se constituye la identidad:

- a) *Umbral*, aludiendo al movimiento, pues se trata de un proceso en constante construcción.
- b) *Semantizado*, constitutivo de sentido.
- c) *Adscripción*, poniendo de relieve la función de pertenencia/diferencia con sujetos y prácticas.

A estos puntos conviene agregar que la identidad es:

- d) Inter e intra subjetiva, pues “se constituye a través de un proceso constante, y se ubica, tanto en lo individual como lo colectivo, en función de un referente externo que es la otredad” (Palacios, 2006, p. 222). La relación con los otros –ceranos o lejanos- no sólo juega el papel de referente respecto al yo, sino que funciona como mecanismo legitimador, pues la configuración identitaria es “parcialmente interna y subjetiva, y parcialmente externa y dependiente del reconocimiento de los demás” (Woodward, 2004).

La identidad nos da una forma de “vincular el dominio fenomenológico de vida, la experiencia de momento a momento y el dominio semiótico de sistemas culturales y sociales perdurables de creencias, valores y prácticas de construcción de significado” (Lemke, 2008, p. 21). Marca la tensión inherente entre la conciencia individual (yo) y social (persona).

- e) Selectiva, en tanto que como lo señala Castells, construye sentido atendiendo uno o varios atributos culturales, a los que se da prioridad sobre el resto de las fuentes de sentido (2000, p. 28). Es decir, de la múltiple exposición posible a formas simbólicas, grupos y

procesos culturales, optamos por adscribirnos a unas en detrimento de otras, ocupando – como se explicará más adelante- posiciones discursivas.

La cualidad de selección, es un atributo de la configuración identitaria ampliamente estudiado por la tradición sociológica en tanto que, como lo señala Giménez, ha postulado que la identidad se define en buena medida por la pluralidad de pertenencias sociales (2000, p. 51), sobre las cuales el sujeto opta dentro de marcos y relaciones de poder. Las elecciones, se manifiestan en posturas o puntos de vista con que estructuramos nuestros discursos; se trata de formas de apego temporal en las que nos articulamos con flujos discursivos más amplios.

Así pues, la identidad se configura mediante procesos selectivos inter e intra subjetivos de sentido en las que los sujetos elijen y resignifican atributos culturales a los que se adscriben –en algunos casos de forma relativamente estable y en otros volátil -.

Más que referir a lo que el sujeto es, la identidad “apela a las formas en que hemos sido representados y la influencia de las mismas en cómo nos podremos representar” (Hall, 2006, p. 230). Nos parece clave el acento que expone Hall en que la representación no sólo es producto sino proceso que alimenta un continuo, “el cómo nos podremos representar” que no está exento a prácticas disruptivas. Hall señala tres procesos sociales vinculados a los debates contemporáneos sobre la identidad: la globalización, la migración -forzada o libre-, y la narrativización del yo<sup>2</sup>. Abordaremos el primero y el tercero a partir de los impactos de la exposición a diversidad de atributos culturales y el enriquecimiento de recursos para construir y distribuir relatos.

## 2.1 Globalización y tecnologías telemáticas

El uso de las llamadas tecnologías telemáticas –telecomunicaciones e informática- se asocia a transformaciones en las formas de interacción cultural, económica y política entre sociedades cuyos mercados han incrementado su interdependencia, mostrando tramas globalizadoras. A la par de los tratados internacionales y las alianzas entre Estados Nación que se gestionan desde el anclaje territorial y sociopolítico, las personas nos relacionamos más allá de las fronteras de nuestros “círculos cercanos”<sup>3</sup>, ya sea que éstos se definan por la geografía, las relaciones familiares, laborales, etcétera. Hay un tránsito significativo entre el “conocer del otro o de lo otro” posibilitado por la prensa, radiodifusión, cinematografía y televisión, a vincularme con el otro, es decir, ser no sólo destinatario sino sujeto activo – y en ocasiones objeto- de los relatos. No estamos presentando una apología del Internet, sino expresando que éste permite –más no asegura- intercambios discursivos, vínculos y formas de agencia a la distancia, “lo que hace la fuerza de las imágenes televisivas y los flujos informáticos no es el poder de las tecnologías, sino su capacidad de catalizar, amplificar y profundizar tendencias estructurales de nuestra sociedad” (Martín-Barbero, 1997, p. 92).

---

<sup>2</sup> Que pese a su naturaleza necesariamente ficticia no menosprecia de ninguna manera su efectividad discursiva, material o política (Hall, 2006, p. 231).

<sup>3</sup> No es una afirmación totalizante que ignore las diferencias de acceso, pero que sí reconoce el incremento exponencial del número de personas que con prácticas diferenciadas de acceso a Internet—desde pasivas hasta protagónicas- que no son estáticas.

Si el pensamiento moderno sobre la identidad se distingue por el reconocimiento de la diferenciación, la racionalización y la mercantilización de las distintas dimensiones de pertenencia, para el pensador postmoderno –dice Sánchez- “la identidad se disgrega en otras identidades que el individuo puede cambiar constantemente debido a la oferta de disfraces que existen en la cultura” (2005, pp. 36-38). La metáfora actoral se ha extendido asociada a la posibilidad de representación del yo digital “el conjunto de papeles que un actor puede tener en línea es mucho más diverso que en la interacción tradicional [refiriéndose a la cara a cara]. En interacción tradicional, los deslizamientos en la apariencia opacan desviaciones más sutiles en el discurso y las actitudes” (Berman & Bruckman, 2001).

Lejos de una visión simplista que equipare la multiplicidad de marcos de relación posibilitados por los procesos de globalización y la tele presencia, a una fragmentación conflictiva de la identidad<sup>4</sup>, consideramos que la posibilidad de multi relación sociocultural puede producir adscripciones menos “rígidas” que se asocian a diversidad de procesos de identificación. No se trata de negar los núcleos culturales y grupos de referencia, sino de reconocer los pesos diferenciados de las adscripciones y la capacidad discursiva para transitar entre las mismas:

Frente a la memoria larga, pero también frente a la rigidez de las identidades tradicionales, los sujetos de la nueva generación parecen dotados de una plasticidad neuronal que se traduce en elasticidad cultural, una camaleónica capacidad de adaptación a los más diversos contextos, y una complicitad expresiva con el universo audiovisual e informático: en sus imagerías y sonoridades, en sus fragmentaciones y velocidades, ellos encuentran su ritmo e idioma (Martín-Barbero, 1997, pp. 93-94).

En la elasticidad cultural señalada por Barbero, se desarrollan procesos nómadas de identificación “esfuerzos ilusorios de alineaciones, lealtad, cohabitaciones ambiguas y transcorpóreas que perturban al yo. Son sedimentos del “nosotros” en la constitución de cualquier yo” (Butler, 1993, p. 106) El atributo ilusorio no opera como descalificativo, sino como estado de la relación del yo con él y lo otro, que no siempre aspira a la intersubjetividad, pero que sí suele compartir o trastocar emociones. Para Freud (1921), la identificación es la expresión más temprana de un vínculo emocional con otra persona. La emocionalidad es un eje clave para decidir con qué y con quién(es) queremos construir el nosotros y de qué y quiénes tomamos distancia<sup>5</sup>.

La identificación es selectiva, gira en torno a atributos “opera entre las diferencias, incluye el trabajo discursivo, la unión y definición de las fronteras simbólicas y la producción de efectos de frontera. Para consolidar el proceso requiere de lo que se deja fuera, su exterior constitutivo”<sup>6</sup> (Hall, 2006, p. 228) Aunque eso que deja fuera, no sea lo mismo para todas y todos los que sí reconocen lo que queda dentro.

---

<sup>4</sup> Algunas posturas extremistas podrían asociar erróneamente esta fragmentación al trastorno de identidad disociativa también conocido como síndrome de identidad múltiple.

<sup>5</sup> La socioantropología de las emociones (pasiones, pulsiones y miedos) se ha convertido en un eje de producción académica sumamente interesante que reconoce la emocionalidad como configurador social.

<sup>6</sup> Butler utiliza la misma argumentación para explicar que cualquier término se construye a través de la relación con lo que no es y no está, de su exterior constitutivo (Butler, 1993); esta afirmación podría leerse de forma simplista como identidad=definición, lo que representa un error al colocar una visión estática y esencialista que dista mucho del planteamiento de la autora.

## 2.2 Identidad y discurso

La visión sobre la identidad como una construcción multidimensional, otorga centralidad a la comunicación como recurso de interrelación entre diversas matrices constitutivas de la identidad; en el cruce de dimensiones se da lo que Sánchez denomina el núcleo de comunicación e intercambio, entendido como “el espacio central donde los códigos de la identidad matriz entablan una comunicación dialógica con aquellos otros códigos que van surgiendo” (Sánchez, 2005, p. 41) La afirmación de Sánchez dibuja una forma de relación que pareciera fluir al margen de tensiones, mediante procesos articuladores; sin embargo, los núcleos culturales con los que se relaciona el sujeto no son necesariamente homogéneos ni contribuyen a posicionamientos discursivos del yo válidos para el propio sujeto en toda coordenada social.

La identidad se configura y expresa a través de prácticas discursivas, es un acto representacional, una experiencia interpersonal y un performance organizado con formas de distribución relativamente controladas (Iedema & Caldas-Coulthard, 2008, p. 6). Coincidimos en la idea de que para entender la identidad no necesitamos una teoría del sujeto consciente, sino más bien una teoría de la práctica discursiva (Foucault, 1970; Hall, 2006).

“Las identidades están construidas desde dentro del discurso y no desde fuera, necesitamos entenderlas como un producto de sitios históricos e institucionales definidos, con formaciones y prácticas discursivas específicas y con estrategias enunciativas determinadas. Adicionalmente surgen dentro del juego de modalidades específicas de poder y son más el producto de marcar la diferencia y la exclusión, que un signo de unidad idéntica” (Hall, 2006, pp. 231-232).

Este punto de vista, está arraigado en la teoría representativa del lenguaje y del sujeto, pero la representatividad (*performativity*) se ve despojada de sus asociaciones con la voluntad, la elección y la intencionalidad y es releída “no como el acto a través del cual un sujeto genera lo que él o ella nombra, sino como el poder reiterativo del discurso para producir los fenómenos que regula y limita” (Butler, 1993).

La identidad no es sólo resultado de un encadenamiento discursivo sino, como explica Hall “un punto de reunión o sutura entre, por un lado, los discursos y prácticas que intentan interpelar, hablarnos o llamarnos a un lugar como sujetos sociales de discursos particulares [lo que nos mueve a tomar una posición] y, por el otro, los procesos que producen subjetividades que nos construyen como sujetos que pueden ser “hablados” [la posibilidad de ser nombrados]” (2006, p.234).

No se trata de un planteamiento de causa/efecto, sino de procesos complejos de articulación a través de los cuales el sujeto asume posiciones discursivas cuya comprensión puede requerir de acercamientos psicoanalíticos a la relación del individuo con sí mismo.

Una posición discursiva tiene anclaje (desde dónde) y vector (hacia dónde), aunque no se trata de una relación basada en la “consistencia” pues es frecuente encontrar discursos del sujeto que contravienen otras de sus prácticas<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Esta falta de “consistencia” representa una de las críticas más severas a algunas formas de participación en red, donde una persona puede dar “like” o firmar una solicitud para protección de mantos acuíferos, presentar un relato público de

Estudiar la identidad implica ir más allá de la caracterización del sujeto –sus atributos y adjetivos-, para reflexionar sobre los procesos de negociación de sentido a través de los que asume posiciones, así como sobre las prácticas discursivas con que las expresa y se constituye en sujeto que puede ser nombrado.

El análisis del ejercicio discursivo implica el reconocimiento del contexto en su construcción histórico cultural y su interpretación subjetiva; la identificación del sistema de posiciones diferenciales de poder en el que se ubican los enunciadores; sus referentes e interlocutores, y un sistema de representaciones susceptibles de "lectura", es decir, modalizados por la interpretación de los mismos (Reguillo, 1999).

### 2.2.1 El yo y el discurso auto-céntrico

En su teoría de la personalidad, Jung (1999-) define al yo como el centro de la conciencia que percibe, piensa y recuerda, que está determinado por actitudes y funciones. Al ser constituido por la experiencia y las influencias culturales, muestra cierto grado de afinidad con la noción de identidad (Roesler, 2008). Referirse al yo, es hablar del sujeto en primera persona<sup>8</sup>.

El concepto de *self*, propuesto por George Herbert Mead alude a la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto "El individuo se convierte en un objeto para sí mismo, precisamente, porque se descubre adoptando las actitudes de otros que están implicados en su conducta" (1991, p. 178) lo que presupone el proceso social de la comunicación entre los seres humanos (En Rizo, 2004). El abordaje de Mead pone de relieve el valor de la experiencia social en la construcción de la mente humana y la configuración de "paquetes" que agrupan características con las que se asocian roles, y por tanto operan como etiquetas sociales.

La aproximación de Mead, puede ser traída nuevamente para discurrir sobre el discurso auto céntrico, a través del cual ponemos en circulación relatos con los que objetivamos nuestra idea del yo. En los últimos años, el estudio del discurso del yo ha tenido un nuevo auge por manifestaciones como el blog autobiográfico o el intercambio de imágenes en redes sociales - particularmente de las denominadas "selfie" o fotografías de sí mismo sólo o en compañía de otros-. Esta exposición de mi propia visión del yo –en tanto proceso selectivo de lo que quiero mostrar de mí mismo-<sup>9</sup> es una variable que interviene en nuevas formas de configuración identitaria, marcadas por:

- a) Diversificación en las posibilidades de registro del yo, nosotros, el otro y los otros.
- b) Facilidad de edición de dichas representaciones.
- c) Diversidad de canales de distribución de las representaciones.

---

respeto al medio ambiente y, paralelamente, desperdiciar y contaminar cotidianamente los recursos naturales a su alcance. Vale la pena mencionar que las inconsistencias entre decir y hacer, entre las posiciones públicas y los actos privados, no son exclusivas de los intercambios a través de Internet.

<sup>8</sup> Aunque los términos sujeto, persona, individuo... provienen de genealogías distintas que no son objeto de discusión en este texto.

<sup>9</sup> A través del análisis de las imágenes de sí mismos que publican los usuarios de redes sociales como Facebook e Instagram, es posible identificar patrones que configuran gramáticas discursivas del yo: posiciones, ángulos, fondos, colores, gestos, lugares...

- d) Formatos que permiten la fácil integración de un relato a conjuntos de conversaciones – por ejemplo el meme.<sup>10</sup>

La representación del yo en su cotidianeidad o en sus momentos extraordinarios “los viajes, premiaciones, cierres de ciclo” se relaciona con las matrices culturales a las que alimenta, sedimenta o transforma. La pulsión de ver y ser visto, ha sido concebida como una exacerbación del yo neoliberal, también llamada narciso digital. Quizá lo más interesante del fenómeno social de discurso auto-céntrico no radica en el hecho mismo de hacer público lo privado, de la multiplicidad de mensajes (texto, imagen, video, sonidos... del yo), de la alimentación de un “perfil” digital... sino en que dichos textos no son sólo una “salida” sino lo que líneas atrás se expresó como “*performativity*” y el poder del discurso para producir los fenómenos que regula.

### 2.2.2 Identidad, discurso y orden social

Hay procesos sociales a través de los que se desarrolla la comprensión de los roles en la sociedad y se prepara al individuo para asumir una identidad – por ejemplo lo que Mead (1991) describe como juegos de aproximación al otro generalizado-. Se trata de procesos asimétricos de poder en los que ciertos “perfiles” y los sujetos que lo encarnan, son percibidos desfavorablemente o -en términos de Goffman (1967)- son estigmatizados. “El estigma refiere a atributos asociados a un estereotipo de identidad desacreditado” (Boostrom 2008, p.6).

Para Foucault, los sujetos se constituyen históricamente, a través de prácticas de poder y discursos de verdad que orientan y constituyen sus deseos e identidad; así pues

“El sujeto no es una sustancia dada sino resultado de un proceso que es atravesado por poderes, experimenta conflictos y tensiones en la dialéctica del límite y la posibilidad. El dispositivo de poder, como lo nombra Foucault, no es sólo el conjunto de elementos históricos externos que configuran los discursos de verdad, sino la interiorización de los mismos. La paradoja es que la estabilidad de ese orden social no se sustenta en la amenaza de coacción sino en su naturalización y apropiación” (Collignon, 2013).

Los recursos discursivos de inclusión y exclusión, muestran formas naturalizadas –que no naturales- de poder, configurando mecanismos de ordenamiento social -la manera misma de nombrar la identidad, es una objetivación del poder para priorizar una forma de sentido respecto de otras-.

Los discursos de verdad no son únicos ni válidos para toda sociedad en todo momento, tienen anclajes históricos y son objeto de transformaciones –en ocasiones lamentablemente lentas-; su relación con el anclaje y el vector de las posiciones discursivas es fundamental para entender la configuración del yo, pero también del nosotros, de la imaginaria de una alineación compartida frecuentemente referida con el término “identidad colectiva”.

---

<sup>10</sup> Que es, por cierto, un mecanismo eficaz de exclusión e inclusión que permite parodiar conductas y establecer asociaciones.

### 3. Identidad dentro y fuera de las pantallas (*on/off line*)

Si la identidad se configura y expresa a través de prácticas discursivas con las que percibimos, nombramos, interactuamos... con el nosotros, los otros, lo propio y lo otro, y dichas prácticas pueden darse tanto en formatos de socialización análoga como telemáticamente mediada, no hay razón para escindir ni relegar las prácticas de comunicación *on line* en el análisis de la identidad, pues se trata de experiencias con distinto grado de tangibilidad, pero cuyo peso constitutivo puede ser central en la configuración de algunas identidades –como la de los *hackers*, *geeks* o *gamers*–.

Sánchez (2005, pp. 49-50) considera que en la virtualidad, el usuario vive como sujeto de frontera, en una hipóstasis<sup>11</sup> similar a la del extranjero que se encuentra lejos y cerca al mismo tiempo desdibujando la distancia geográfica y cultural. Consideramos que dicho planteamiento es confuso en tanto que la distancia es un constitutivo de la frontera, un elemento relacional del dentro y el afuera. Para reflexionar sobre la experiencia de adscripción dentro y fuera de línea, nos parece más potente la metáfora de Castronova (2005) sobre la membrana porosa con la que configuramos nuestro ser social relacionando elementos de las diversas prácticas y entornos de los que formamos parte: “Las identidades se negocian, se reproducen, e indexan en una variedad de formas en las interacciones en línea, y éstas a menudo no se pueden entender sin tener en cuenta los contextos fuera de línea” (Wilson & Peterson, 2002, p. 457).

La investigación sobre identidad e interacción telemática ha tomado diversos matices, destacan entre otros ejes de investigación:

- La forma en que interacciones en línea se ven influidas por las relaciones de poder fuera de línea y viceversa, con grupos y situaciones vulnerables tales como los discursos raciales (Burkhalter, 1999; Kolko, Nakamura, & Rodman, 2000) o el género (Brook & Boal, 1995; Wheeler, 2001).
- La construcción de un perfil en línea –representación identitaria del yo o del nosotros – y su credibilidad en el área de negocios, ciencia y tecnología (Markham, 1998; O’Brien, 1999).
- La continuidad en el uso de patrones existentes de las prácticas análogas en las interacciones en línea (Bortoluzzi & Trevisan, 2009) que sostienen que la vivencia digital no es una reinención del yo.

En un plano más profundo, donde virtual es sinónimo de potencial, coincidimos en que nuestras vidas "reales" han sido "virtuales" desde un principio. Este ser es virtual porque nuestra naturaleza "humana" nos permite experimentar la vida a través del prisma de la cultura (Boellstorff, 2008, p. 5). Aunque no se utilice la acepción de virtual/potencial, resulta conveniente partir de que cualquier forma de interacción social es simbólica y cultural, independientemente de las condiciones de los intercambios.

Un eje clave de la interacción digital y su relación con la identidad es la flexibilidad performativa para mostrar al yo de formas diversas y cambiantes; se trata del poder representacional del yo digital cuyos unos y ceros moldean avatares con apariencia distinta, ajustan voces a entonaciones

---

<sup>11</sup> El diccionario de la Real Academia define hipóstasis como: supuesto o persona, especialmente la santísima trinidad (RAE, 2009).

distintas, permiten nombrarnos y ser vistos/encontrados de diversas maneras. El individuo se convierte en un objeto para sí mismo, precisamente, porque se descubre adoptando las actitudes de otros que están implicados en su conducta; estas formas de representación se realizan dentro de condiciones estructurales rituales y de sistema:

Las condiciones del sistema (también llamadas restricciones, porque imponen límites sobre lo que puede decirse o hacerse), se centran en los requisitos mecánicos de la conversación, por ejemplo, una capacidad bidireccional para transmitir mensajes acústicamente adecuados y fácilmente interpretables, capacidad de retroalimentación, señales de contacto, señales de rotación, etc. Las restricciones rituales, por otra parte, se centran en los requisitos interpersonales de la conversación: el manejo de los otros y de sí mismo, a modo de no violar los estándares adecuados de comportamiento o de referencia hacia el otro. (Goffman, 1981, pp. 14-15).

Al referirse al ritual, Goffman (1967) refiere formas culturales encarnadas que ordenan nuestros actos desde los más cotidianos como el saludo, hasta los extraordinarios, mostrando determinada “cara social” (Rizo, 2004). Como toda práctica social, los rituales son susceptibles de trasladarse de un entorno a otro, adaptándose a las condiciones socioculturales del entorno en que se adoptan/adaptan.

La separación entre lo *on* y *off line*, es una división que tiene sentido únicamente en la medida que sea relevante para el propio sujeto en la comprensión de su vivencia y configuración del yo.

#### **4. Identidad y mundos virtuales**

Los mundos virtuales posibilitan formas de interacción y representación “enriquecidas” que presentan menores restricciones estructurales respecto a otras plataformas de comunicación digital. La peculiaridad de una experiencia enriquecida o multi-sensorial, se relaciona con investigaciones que parten de la hipótesis de que se trata de ambientes relativamente seguros de simulación que fortalecen habilidades de socialización – a su vez relacionadas con la configuración identitaria de los sujetos-, por ejemplo: Kafai y colaboradores han estudiado prácticas en entornos virtuales en tanto escenarios para fomentar la seguridad en los procesos de auto-representación de adolescentes y de aceptación de la diversidad (2000, 2007), mientras que Ananthaswamy propone que los mundos virtuales son mecanismos de “escape” a la dinámica cotidiana del “mundo real” y, que eventualmente permiten simular, contrastar, reflexionar en torno a conflictos (mundo virtual como escenario controlado), para regresar con mejores condiciones a enfrentar el mundo real (2007). La seguridad se asocia también a la posibilidad de anonimato, desde ahí, se utiliza la noción de espectralidad como una forma de hacer intercambios anónimos “El anonimato bien puede ser un operador simbólico que permite crear o instituir un lugar vacío, desde este punto de vista permite eludir el exceso institucional y, si las condiciones son buenas, propicia el surgimiento de un nuevo actor colectivo” (Guillaume, 2000, p. 34).

Si bien en cierto que los mundos virtuales permiten cierto grado de anonimato, la multiplicación de recursos –puedes dar elementos sin quedarte sin ellos-, la posibilidad de restituir gráficos y corregir errores de programación, de simular prácticas –por mencionar algunos de los atributos que los hacen parecer entornos “seguros”-. El impacto de las interacciones que se producen en el entorno sobre los sujetos de las mismas –quienes están detrás de la pantalla-, no es algo que se

pueda eliminar con un *cntrl+z*, y aunque hay matices derivados de las convenciones narrativas de algunos entornos particularmente de juego, la emocionalidad resultante del reconocimiento, maltrato, enamoramiento... se construye socialmente y con una potencia que suele traspasar las fronteras del entorno mismo –tal como lo expresa Celia Pearce (2009) en su seguimiento a la diáspora de Uri-. Así pues, consideramos limitada la visión que relega lo virtual a la simulación en condiciones controladas y supeditadas a la mejora de las prácticas análogas, y aunque puede tratarse del propósito de algunos usuarios, de ninguna manera podría generalizarse.

La identidad y su relación con las prácticas a través de tecnologías telemáticas también ha sido nombrada como intermedia “una identidad intermedia es esencialmente la dada por la tecnología cibernética, y ésta se compone de la ausencia corporal, la proyección de una fantasía, el uso de un avatar (cuerpo virtual), y el juego con rasgos identitarios en nuestra interacción (nombre, edad, género, historia personal, apariencia)” (Sánchez, 2005, p. 121).

Para reflexionar sobre la configuración de identidades y las prácticas en mundos virtuales, proponemos diversos ejes de análisis: representación y corporalización, experiencia del espacio/tiempo, fantasía y asunción de roles, formas de interacción e identidades colectivas. Posteriormente bordaremos sobre aproximaciones metodológicas que cruzan estos ejes con el marco de los discursos de verdad, las posiciones y gramáticas discursivas.

#### 4.1 Identidad y representación en mundos virtuales

Para comprender la relevancia de las representaciones corporales en la configuración de identidades, interesa recuperar la premisa de que el cuerpo es una condición de posibilidad para la vivencia, y que la conciencia del mismo configura la subjetividad y por ende al sujeto.

El cuerpo es a la vez referente, categoría analítica y condición de posibilidad de los procesos de comunicación: “El cuerpo fue el primer medio de comunicación, o su condición necesaria, y sigue siendo el estándar para los registros perceptuales y los formatos expresivos que las tecnologías de comunicación pueden introducir “ (Jensen, 2001, p. 82).

La concreción del ser y del hacer con el cuerpo, pasa por la construcción, siempre móvil, relacional e histórica, de la identidad,

“Esa identidad (categoría de adscripción) es el reconocimiento del ‘soy’ y del ‘es’, de tal forma que las categorías identitarias (que no agotan la identidad pero la expresan a través del lenguaje) permiten reconocer al ser y sus atributos, en un proceso complejo de auto y hetero reconocimiento. El sujeto es, en tanto puede ser ‘reconocido’ como ‘ser de forma concreta”(Collignon, 2013).

Aunque un sujeto puede ser nombrado, reconocido e incluso “calificado o valorado” por las objetivaciones de sus prácticas y la relación semántica con las mismas –por ejemplo obra/autor-, el cuerpo es central en la identificación “ha servido para funcionar como el significado de la condensación de subjetividades en el individuo” (Hall, 2006, p. 244).

Para la sociología el cuerpo juega un rol significativo, en palabras de Luhmman “la corporealidad – o realidad corporal *corporeality*- sigue siendo en general una premisa de la vida social” (Luhmman, 1995, p. 246, en Taeke 2002, p. 41).

Uno de los ejes centrales del análisis sociológico del cuerpo es su función en los procesos de comunicación en términos de percepción, representación, sentido de presencia, forma de relación primigenia y modelo deseable al valorar la comunicación cara a cara *F2F*, o mejor dicho cuerpo a cuerpo - pues el acto comunicativo no sólo incluye la gesticulación facial, sino la corporalidad “completa” sus posturas, movimientos, posición espacial, prosémica, ropa, talla, estatura, etcétera.<sup>12</sup> Diversos autores señalan que las tecnologías de comunicación e información – particularmente las telemáticas- han permitido romper con la finitud de las corporalizaciones instando a la “desencarnación” (Balsamo, 2000; Turkle, 1995; Ward, 2001).

Levinson (1979) observó que los individuos usan los medios para crear virtualidad tanto como para re-crear las condiciones comunicativas de lo “natural” y “humano”, mientras que van más allá de las limitaciones de la comunicación cuerpo a cuerpo, pero también en detrimento de las posibilidades de la misma: “un ser humano en presencia de otro ser humano sigue siendo la condición más adecuada para expresar el más grande grado de posibilidades comunicativas” (Fortunati, 2005, p. 55). Afirmaciones como la anterior, son afines a la postura de Berger and Luckmann (1966) respecto a que las experiencias sociales más importantes tienen lugar en la interacción cuerpo a cuerpo con otros (Cicourel, 1980; Palmer, 1995). En una perspectiva más escéptica, Ravetz señala que “Las implicaciones multilaterales de la realidad virtual, en la que los acontecimientos tienen lugar sin la participación cara a cara, dentro de comunidades efímeras, son preocupantes” (1998, p. 118).

Partiendo de que la corporalidad es condición de posibilidad para la experiencia humana en tanto anclaje de percepción y cognición, conviene distinguir otros planos de valoración relacionados con las interacciones y lo que soy capaz de expresar y percibir con la totalidad de mis sentidos. No se trata entonces de la eliminación o no del cuerpo, sino de formas de intercambio selectivas que se apoyan en una diversidad de recursos a través de los cuales el sujeto decide qué y cómo mostrar y recibir.

Fortunati (2005) indica adecuadamente que la gama de opciones de comunicación está íntimamente relacionada con la complejidad de la vida cotidiana y que cuando elegimos comunicarnos mediadamente en lugar de hacerlo cuerpo a cuerpo, no es porque nuestro único criterio es tener una mayor o menor calidad de la comunicación; entran pues otros factores como el tiempo, el dinero, la distancia y el propósito (Orletti, 1983). La argumentación eje de Fortunati, es que la comunicación cuerpo a cuerpo deja de ser un prototipo, no desde su capacidad evocativa como metáfora para el diseño de interfaces, sino como eje de las formas de socialidad “la comunicación cuerpo a cuerpo es un prototipo que se desvanece porque con el fuerte uso de tecnologías de comunicación e información crece la fragmentación de la socialidad (Gergen, 1991 en Fortunati 2005, p.57). La socialidad entendida como los círculos cercanos y permanentes, se desdibuja ante los múltiples enlaces de nuestras interacciones cotidianas, así los encuentros cuerpo a cuerpo son cada vez más algo que requiere ser planeado en lugar de un asunto espontáneo. Más que discutir el grado de emocionalidad, significación o interpelación de una experiencia cuerpo a cuerpo frente a una mediada a la distancia, tendríamos que entender que ambas son experiencias cuyas formas de interacción “detentan sus propias peculiaridades, sus

---

<sup>12</sup> Este listado –no exhaustivo-, pone en evidencia que la concepción de cuerpo incluye los artefactos culturales con los que se “viste”, desde la ropa hasta los tatuajes.

propios mecanismos de generación y mantenimiento de significados” (Gálvez, 2004, p. 55). Aunque estas “peculiaridades” recuperen frecuentemente gramáticas de interacción propias de la relación cuerpo a cuerpo.

Cuando Lévy (1999) se refiere a la virtualización como “desustanciación” -la esencia sin materia- da paso a la comprensión de la representación corpórea y la interacción a la distancia como una proyección identitaria. Desde una concepción más heurística, la corporalización digital posibilita nuevas formas de auto-representación y convierte símbolos en expresiones personales (Schau & Gilly, 2003).

#### 4.2 Vivir a través del avatar

La representación del cuerpo a través de tecnologías telemáticas tiene diversidad de formatos, grados de abstracción, estilos visuales y sonoros, que van desde la aproximación “realista” del intercambio de video<sup>13</sup>, hasta el dibujo más abstracto. Sin embargo, en el ámbito de los mundos virtuales objeto de este trabajo, la forma de representación corpórea por excelencia es el avatar.

La raíz etimológica de la palabra avatar descende del sánscrito *avatára*, que designa el descenso de un dios. En la cultura hindú se decía avatar a aquella encarnación de un dios, sobre todo en relación a Visnú (Sánchez, 2005, p. 55). En el ámbito digital, refiere a la representación de un usuario como un personaje animado (Loos, 2003, p. 18 en Vicdan & Ulusoy, 2008) que puede ser manipulado por el usuario como si fuera una “marioneta electrónica”.

Manovich (1999) afirma que el avatar surge tecnológicamente hablando en el momento que se plantea una estética electrónica que trae consigo la aparición de nuevos entornos, de entre los cuales destaca a los mundos virtuales como aquellos menos explorados y con más futuro –hay que leer la frase en el contexto de su enunciación a finales de los años-. Efectivamente, el desarrollo de ciertas tecnologías de gráfica digital posibilitó la representación y manipulación de los avatares, sin embargo vale la pena indicar que el avance en su nivel de realismo no ha sido “lineal”, como tampoco lo es el tránsito de 2D a 3D<sup>14</sup>.

Para Biocca, en los entornos virtuales hay tres cuerpos presentes: el cuerpo físico (*the objective body*), el cuerpo virtual (*the virtual body*), y el cuerpo mental (*the body schema*) -es una trilogía que distingue el cuerpo de una de sus funciones, la cognición-. Esta clasificación alude al cuerpo del usuario *in room* –con su anclaje espacio/temporal-, a su representación corpórea en el entorno digital *in-game* y a la concepción o representación mental del usuario sobre sus cuerpos (1997). En consecuencia, conviene entender al avatar no sólo en términos de auto representación, sino también en términos de auto construcción dentro del entorno (Blascovich, 2002) y en tanto recurso discursivo que implica al sujeto y su experiencia de sí mismo.

---

<sup>13</sup> En este intercambio los cuerpos registrados podrían tener a su vez diversos grados de intervención –por ejemplo disfraces, filtros visuales o sonoros-.

<sup>14</sup> Como se puede observar en el capítulo de genealogía de los mundos virtuales, el estilo representacional es una decisión de los desarrolladores que puede relacionarse con la edad de los usuarios, la plataforma para visualizar el entorno, el pretexto expresivo base, etcétera.



**Ilustración 1.** Imagen que muestra la similitud entre avatar y usuario, extraída el 7 de agosto 2009 del sitio <http://www.arturogoga.com/2007/07/10/las-personas-reales-y-sus-avatars-representaciones-online/>

El avatar contribuye de diversas formas a la creación de intersubjetividad –definición compartida de significados-. Pearce (2009, p. 123), señala que mirar una representación de uno mismo amplía la posibilidad de involucrarse emocionalmente con la situación, permite a través de la sensación de co presencia una conexión más profunda con otros avatares y el mundo que comparten. En términos de análisis de interacciones, la corporalización de la representación de uno mismo facilita la percepción de que existe un correlato directo entre acción y reacción.

Partiendo de que el avatar no es el usuario<sup>15</sup> sino una representación que éste opera, podemos considerarlo como un recurso para explorar, interactuar, aprender e incluso disfrutar, lo que coloca algunas piezas clave para nuestro análisis:

- a) Las prácticas realizadas a través del avatar son resultado de la decisión y recursos<sup>16</sup> de quien lo opera.
- b) Esas decisiones están enmarcadas por las condiciones estructurales del entorno.
- c) Cuando un usuario ingresa a un mundo virtual puede decidir hacer uso del capital simbólico que ya ha cultivado en el entorno análogo y configurar su avatar con similitud a su cuerpo de carbono, así como expresar por otros medios que se trata de la representación de dicha persona: por ejemplo al hablar se puede distinguir la voz del

---

<sup>15</sup> Parece una afirmación de sentido común, pero los discursos de sustitución hacen que con frecuencia digamos “visité la isla, caminé rumbo a...” cuando efectivamente el usuario experimentó y desplazó su audiovisión del entorno, pero a través de una representación que le permitió hacerlo.

<sup>16</sup> Las habilidades para moverse en el entorno, el repertorio de programaciones –scripts- y objetos con que el usuario cuenta.

usuario construyendo un espacio digital que se asocie a su “hábitat análogo” o realizando actividades propias de su rol conocido (Ilustración 2. Bono cantante de U2).

- d) El sentido que el usuario otorgue a su experiencia en el mundo virtual depende de muchos factores adicionales a las características gráficas del avatar que utiliza, pues alude al grado de significación de las prácticas, sus emocionalidades, recursos disponibles y vínculos que cultiva o transforma en su tránsito de ida y vuelta con el entorno.
- e) En el eje diacrónico, los usuarios pueden optar por la transformación del performance de su avatar, pues las relaciones, sus competencias y coyuntura, se van moviendo a través del tiempo y de manera distinta en cada usuario.

Las decisiones sobre cómo proyectarse no son opciones de un repertorio fijo o dicotómico, por ello diferimos de Sánchez cuando afirma que “el usuario tiene con respecto a la identidad dos opciones; una, continuar usando toda su estructura simbólica de su cultura personal, es decir, seguir siendo él; o segundo, proyectarse una invención de sí mismo a partir de todos esos datos que posee” (2005, p. 72), pues en el intersticio de los polos expresados, entran en juego mecanismos de negociación.



**Ilustración 2.** Imagen del concierto de U2 realizado el 16 de mayo del 2009 en Second Life. El Avatar representa a Bono, cantante del grupo. Extraída el 12 de septiembre del 2010 de <http://www.secondlifeupdate.com/news-and-stuff/3d-concert-hd-video-virtual-u2-music-to-benefit-war-child-charity/>

<b>Ejes de reflexión sobre cuerpo y representación corpórea</b>		
<b>Ejes<sup>17</sup></b>	<b>Cuerpo análogo</b>	<b>Representación corpórea digital</b>
<b>Condiciones estructurales</b>	Distractores, velocidad de conexión, horario, lugar, cansancio, temperatura...	Opciones de interacción, usabilidad, versión del software...
	Los sujetos vivimos dentro de tramas discursivas con las que negociamos nuestras posiciones y prácticas.	El entorno puede contar con recursos narrativos y códigos potentes de inmersión que orientan prácticas e intervienen en la configuración de sentido.
<b>Intersticio entre agencia y estructura</b>	El cuerpo y sus representaciones digitales, además de contar con distintos grados de tangibilidad, operan bajo “discursos de verdad” más o menos permisivos en cada entorno. Así como hay espacios/tiempo abiertos a la trasfiguración del cuerpo análogo que experimentan la frontera respecto a las formas dominantes; en mundos virtuales como SL, las representaciones heterosexuales y antropomorfas son mayoritarias, sin que entren en conflicto “generalizado” con otras formas de representación como los furry. <sup>18</sup>	
<b>Modificación corporal</b>	El cuerpo puede ser intervenido por el sujeto que lo habita, sin embargo las posibilidades de re creación análogas son, en gran medida, más limitadas que las digitales.	Posibilidad de transformar la representación corporal de forma radical y rápida.
	Las que logra desarrollar el sujeto para manipular a su avatar y el resto de recursos de interacción que proporcione el entorno.	Los poderes y atributos que el avatar tiene posibilidad de manifestar en el entorno, pueden ser resultado de las propias reglas del mismo asociadas a un rol o tipo de personaje, pero también podrían ser el resultado de una estrategia intencionada para poner en juego dicho repertorio. Los que gestiona o recibe de otros usuarios
	Las que en situaciones límite se atrofian por horas y horas de inmersión en entornos virtuales u otras interacciones telemáticamente mediadas –como el síndrome de túnel carpiano-.	Las que limitadas en un entorno –por ejemplo discapacidad motriz- no condicionan dicha habilidad en su representación digital <sup>19</sup> y viceversa, pues alguien podría representarse con cierta discapacidad que no posee en el entorno análogo.
	Las que son intrasferibles de un entorno a otro. Por ejemplo: programar un auto digital, no te garantiza poder ensamblar uno análogo; mientras que ser un buen neurocirujano en el entorno análogo, es una habilidad que no tendría un correlato en el mundo virtual, a menos que se manifieste en la capacidad para “enseñar” sobre el tema –que es una habilidad asociada pero distinta-.	
		Puede “importarlo” del entorno análogo al digital y viceversa <sup>20</sup> .
<b>Capital social</b>	Tener un capital importante.	Mantenerlo en el anonimato dentro del entorno virtual.
	Tener un escaso capital social.	Desarrollar un prestigio dentro de la grupalidad digital – generalmente a través de procesos como la meritocracia-
<b>Relaciones y vínculos (asociado a lo anterior)</b>	Las relaciones entre individuos pueden importarse del entorno análogo al digital –sostenerse, transformarse-.	
	Grupos de referencia distintos.	Se mantiene la distinción porque la interacción es con “otros” independientemente de que se haga explícito quién es la persona que opera el avatar.
	Interacciones con los mismos sujetos tanto en el entorno análogo como el digital, con conocimiento de quién opera el avatar, pero con formas de relación distintas por las diferencias de prácticas, de roles y contextos – con las múltiples posibilidades asociadas a ello-.	

**Tabla 1.** Ejes de reflexión sobre cuerpo y representación corpórea.

Fuente: elaboración propia.

<sup>17</sup> Aunque el ejercicio podría continuar con otros ejes, no nos extenderemos, porque lo que interesa es mostrar lo multifactorial de las relaciones dentro y fuera del entorno. Se trata de relaciones que siempre se viven en primera persona por quienes están detrás de la pantalla, aunque los gozos, logros y prácticas puedan compartirse con otros.

<sup>18</sup> Furry significa en inglés “peludo” y es un término utilizado en literatura, cinematografía, cómic y entornos virtuales para referir a animales antropomorfos. En Second Life, hay un número importante de usuarios Furry, Furri o Furs, cuyos avatares presentan rasgos de animales, lo que incluye también numerosos accesorios y programaciones para realizar interacciones.

<sup>19</sup> Tal como lo ilustra el protagonista de la cinta de ficción *Avatar* dirigida por James Cameron.

<sup>20</sup> Esto es mucho más claro en representaciones como las de los video-blogueros que se convierten en celebridades.

Pensar en el tránsito entre interactuar exclusivamente a través de mi cuerpo o hacerlo con la intermediación de un recurso como el avatar, podría parecer en principio todo un protocolo de alta, configuración y familiarización del “recurso”; sin embargo, pese al procedimiento inicial y la curva de aprendizaje, las prácticas se van automatizando e incluso naturalizando. Sánchez propone una noción múltiple y diacrónica de corporalización al afirmar que en un mundo virtual el cuerpo atraviesa por 3 momentos: ausentarse, virtualidad que cobra un sentido imaginario y finalmente constitución de una forma de presencia (2005, pp. 66-69). Esta idea sugiere que la co presencia a la distancia, es una forma de ausencia corporal objetivada, lo que requiere un matiz adicional, pues si bien es cierto que la atención, emocionalidad y esfuerzo, pudieran estar prioritariamente enfocadas a la actividad dentro del entorno virtual, no hay una anulación de la conciencia del yo, y el entorno análogo, acaso pasa a “segundo plano”. Por otra parte, cada vez hay más estudios que dan cuenta de lo que hemos llamado prácticas de comunicación multi escénica (López, 2012) a través de las cuales el tránsito entre escenarios (chat, correo, teléfono, conversación cuerpo a cuerpo) es cada vez más expedito y naturalizado, con recursos para entrar y salir con facilidad de lo que Huizinga (2005) nombra como “círculo mágico” o entorno de credibilidad conferida.

#### 4.3 Concepción de la “forma” de la corporalidad y los discursos de verdad

La comprensión de los procesos sociales construidos desde la centralidad de la norma, comulga con la propuesta de Messinger, Stroulia y Lyons (2008) para comprender las representaciones corporales como proyecto de consumo, como discurso de verdad. En este sentido y aludiendo a Foucault (1968), el avatar es una tecnología de representación y dispositivo de poder que objetiva lo normado y por ende, posibilita también las transgresiones.

Desde la biocultura, se reconoce la centralidad de los cuerpos para mediar procesos sociales más amplios, pero también para identificar cómo el sujeto selecciona los referentes desde los que quiere ser pensado por otros dentro de una trama discursiva, que a su vez interviene en la concepción del sujeto sobre sí mismo. La noción de bioresistencia, alude a la posibilidad de elegir sobre mi propio cuerpo –o para el caso, sobre las representaciones que hago del mismo-. En ese sentido, es interesante observar las escasas formas de bioresistencia que encontramos en Second Life, por ejemplo en un estudio realizado por Nowak y Rauh (2002) con 255 usuarios de SL, se les mostraron avatares –estáticos- y se les solicitó que dijeran cuál seleccionarían para interactuar, los resultados fueron:

- Los avatares antropomorfos son percibidos como más confiables y atractivos.
- La mayoría de los usuarios prefirió seleccionar avatares que coincidieran con su género.
- En general los avatares femeninos son considerados como más atractivos.

Estas conclusiones coinciden con discursos de verdad, occidentales y heterosexuales. Algunas limitaciones del estudio de Nowak y Rauh, son que no se explicitan rasgos culturales de los participantes, ni el grado de conocimiento que tienen respecto al escenario en el cual interactuarían, así como las intenciones o propósitos para los que seleccionaron al avatar; por otra parte, no se ofrecen datos sobre los elementos “accesorios a la representación corpórea digital” que pudieran evocar estereotipos.

Las alineaciones y transgresiones en la representación y prácticas del avatar son en un sentido amplio lo que Judith Butler (1990) denominó como "performatividad" con respecto a las identidades de género y la repetición estilizada de actos. Para Butler, "el ser mujer no es un hecho natural, sino un espectáculo cultural [en que] la naturalidad [se] constituye discursivamente a través de los actos performativos que produce el cuerpo a través y dentro de las categorías de sexo" (Butler 1990 en McDowell, 1999, p. 54).

Alineación y transgresión son formas que se constituyen en relación a construcciones hegemónicas de sentido<sup>21</sup>. Conviene diferenciar aquellas transgresiones referidas a una norma de socialización –por ejemplo reproducir música de fondo a tal volumen que no permita que se escuchen los audios de otros usuarios ubicados en la misma zona<sup>22</sup>-, intervenir las restricciones de la plataforma "hackeando" el código –por ejemplo al modificar la programación que impide la doble ocupación de los polígonos propios de cada avatar que posibilitan la distancia proximal mínima-; o transgredir convenciones narrativas –como actuar en un juego con historias embebidas o *backstories* contraviniendo el personaje asumido-, tal como se observa en el siguiente fragmento de un foro de participantes del mundo virtual de juego *Ragnarok On Line*:

*The whole thing reminds me of a Dungeon Master I once knew, who was writing a campaign for very powerful player-characters to fight the Norse Gods.*

*-"Just think," he told me, "With just a bit of luck, you could slay Odin and get great treasure and acclaim!"*

*-"Are you fucking stupid?" I responded.*

*-"Odin is fated to die at Ragnarok, from the fangs of the Fenris Wolf. You can't have a character kill him, I don't care HOW powerful they are. If they do, it's not Odin they killed - so what's the point?"*

(López, 2007, p. 7).

El sujeto que habita/anima al avatar, no puede entenderse al margen de sus procesos de interiorización de discursos de verdad, tanto los del entorno análogo como los de las convenciones explícitas o tácitas del entorno digital, que configuran nuevos contratos simbólicos de lo permisible y verosímil en un entorno.

#### 4.4 El peso de las condiciones estructurales

El análisis de las prácticas no puede hacerse al margen del reconocimiento de las condiciones estructurales en que éstas se desarrollan –reafirmando o transformando las mismas-. Por ejemplo, en entornos como Second Life, las posibilidades de configuración del avatar son mucho más amplias que en entornos como Ragnarok, que tienen un menú de opciones asociado al tipo de personaje.

---

<sup>21</sup> Esta afirmación puede relativizarse a diversas escalas hasta llegar a su pulverización, porque lo hegemónico de una forma puede ser contra hegemónico de otra. Se trata de la tensión constitutiva entre centro y periferia.

<sup>22</sup> Esta es una de las formas comunes de "sabotear" actividades utilizadas por usuarios que intencionalmente desean molestar a los otros y suelen ser denominados "troles", en contraposición de los usuarios nombrados "ángeles" que ofrecen ayuda y acompañamiento a los menos expertos.

Un aspecto que puede ser central en la experiencia dentro del entorno es el punto de vista desde el cual los usuarios observan su participación, por ejemplo en los denominados *First Person Shooters (FPS)* como *Quake* (1996) o *Doom* (1993), en ellos la visión se realiza desde una “subjetiva”, es decir emulando que la cámara son los ojos del usuario y mostrando únicamente parte de la representación corporal –como los brazos cargando un arma-.<sup>23</sup> La subjetiva coloca en primer plano la acción, por tanto permite que la visualización sea un recurso que facilite la forma central de interacción de la plataforma. En los juegos denominados *God* o de Dios como *Populous* (1998), el entorno se observa desde panorámicas cenitales, que son una forma de visualización consistente con la idea de que el usuario tiene “poder” sobre el entorno y que dicho poder se manifiesta en las acciones que puede realizar dentro de él. El sujeto únicamente se muestra a través de sus acciones.<sup>24</sup>

Las posibilidades de visión son también recursos narrativos, por ejemplo en entornos de juego denominados *Survival Horror* como *Darkwood* (2014), el emplazamiento de visión o “cámara” es colocado de forma fija en cada habitación o detrás del personaje para provocar tensión –mostrar y ocultar la cercanía con los riesgos-.

En *Second Life*, el punto de anclaje de la visualización puede modificarse para experimentar la subjetiva, o en el otro extremo, la visión del entorno “des anclada” del avatar, opción que suele configurarse cuando el avatar tiene una función dentro de la dinámica de interacción que es distinta a la que le interesa percibir al usuario. Por ejemplo, en una clase tiene a su avatar sentado en el pupitre, mientras realiza un acercamiento con el visor al objeto que está modelando el profesor.

Los condicionamientos técnico-expresivos como los anteriormente citados<sup>25</sup>, forman parte de la experiencia del usuario, de sus gramáticas discursivas y por tanto de la configuración identitaria.

#### 4.5 Corporalidad, vivencia y emocionalidad

Como sistema relacional de significación, la identidad está presente en lo que Salabert denomina teoría de los tres cuerpos: las ideas “interocepción”, las sensaciones y percepciones propias que incluyen los rasgos culturales de autoconcepción “propiocepción” y el procesamiento de estímulos externos posibilitados por la extensión de la representación del yo –en la fotografía, en el video y en los mundos virtuales- “exterocepción” (2003, p. 83). Más que intentar separar la percepción, emocionalidad y cognición, lo que recuperamos de la propuesta de Salabert es el énfasis en la relación de los mismos, que demandan a su vez la historización del sujeto.

Se han registrado esfuerzos por tipificar los componentes corporales de la identidad, tal es el caso de Maaoluf (1999) que señala que existen rasgos topográficos –referidos al lugar y fecha de nacimiento-, distintivos<sup>26</sup> -sangre, nombre, apellidos, estirpe- y corpográficos -huella dactilar,

<sup>23</sup> En algunos juegos FPS, se presentan secuencias audiovisuales que colocan contexto y emocionalidad a la acción, en ellas sí suele mostrarse la representación corporal del usuario de tal manera que pueda “experimentar” lo que su personaje vivió.

<sup>24</sup> De forma no diegética.

<sup>25</sup> Sería ocioso intentar hacer un listado de las condiciones estructurales tanto técnicas como de la dinámica social de las islas y grupalidades específicas en las que participan los usuarios, pues aunque las primeras son más estables e identificables, todas están en movimiento, sujetas a las transformaciones derivadas de la agencia de los participantes: diseñadores, programadores, usuarios.

<sup>26</sup> La categoría “distintivos” presenta limitaciones porque todos los elementos corpográficos también son factores de diferenciación. Por otra parte, nombre, apellido y “estirpe” son elementos culturales de naturaleza distinta a la sangre.

tamaño, peso, lunares, color, facciones-. Estos elementos definitorios se vinculan con los simbólicos culturales que definen el sentido de pertenencia. En el caso de los avatares, la mayoría de rasgos topográficos y corpográficos son configurables –identificación, pertenencia y presencia-. Sin embargo, los rasgos simbólico culturales se construyen por el tejido de relaciones de sentido que experimenta el sujeto, que intervienen en la percepción de sí mismo y en las decisiones que tome sobre todas las formas de representación que produzca –que pueden o no, ser sobre sí-.

Castronova (2003) en su teoría del avatar sugiere que la posibilidad de los usuarios de elegir cómo son sus avatares (seleccionar y personalizar el diseño) y cómo se comportan al habitarlos, genera asuntos tanto positivos como normativos, “en los mundos virtuales los individuos tienen numerosos cuerpos simbólicos para elegir y son grandemente influenciados por el tipo de cuerpos que ellos habitan” (Castronova, 2004 en Vicdan & Ulusoy, p. 8). Precizando la afirmación anterior, consideramos que el diseño del avatar cuando se utiliza como representación del yo, más que influenciarse por el cuerpo objetivo, se determina por el cuerpo subjetivo, es decir, la recreación mental del yo deseable.

La personalización del avatar no es simplemente una cuestión pragmática que refleja la manera en que el usuario quiere ser reconocible, “el artefacto del avatar se encuentra dentro de un sistema de significados y valores que tendrá un impacto en la forma en que se representa y percibe (...) [los avatares] se convierten en puntos de acceso en la construcción de las afiliaciones, socialización, comunicación y trabajo de varias personas” (Taylor, 2002 pp. 49-60). En el citado artículo, Taylor expone el conflicto entre participantes de un mundo virtual por la “autoría/propiedad” del diseño gráfico, de nombre y estilo de interacción de un avatar, que descrito así, se convierte en un personaje *character* objeto de consumo. El ejemplo permite ilustrar el valor que para algunos usuarios ostenta el diseño performativo de sus avatares.

Vicdan & Ulusoy (2008) proponen que el cuerpo ha sido prioritariamente estudiado desde dos enfoques: como un sentido de auto representación y socialización (C. Thompson & Hirschman, 1995) y como un proyecto del consumo moderno (Featherstone, Hepworth, & Turner, 1991) que puede ser moneda de cambio (Castronova, 2004). A través de un acercamiento de tipo etnográfico, Vicdan & Ulusoy examinaron el sentido simbólico del concepto de cuerpo en Second Life entrevistando a usuarios sobre las decisiones de construcción de sus avatares y las experiencias que viven a través de ellos. Encontraron que para los participantes observados y entrevistados, el cuerpo es conceptualizado desde la experiencia y por ello introducen el concepto de *symembodiment*, como un sentido de articulación de la presencia del cuerpo y la experiencia de habitarlo en Second Life, enfatizando la irresoluta paradoja de la corporalización *embodiment*/desencarnación *disembodiment* del cuerpo en el mundo virtual.

“Nosotros introdujimos el concepto *symembodiment* para articular la presencia del cuerpo en los mundos virtuales y enfatizar su significado simbólico, no sus limitaciones. Nuestras exploraciones revelan que el consumo de la vida analógica y la digital están en constante negociación en el proceso de construcción y experiencias del avatar (...) el cuerpo está presente en los mundos virtuales, sin sus limitaciones físicas pero sí con su significado simbólico. La construcción de esos cuerpos y las experiencias que viven a través de ellos en su realidad simbólica son como nunca antes afectadas por los consumos de la vida analógica y viceversa, intensifican el dilema mente/cuerpo en los mundos virtuales”(Vicdan & Ulusoy, 2008, pp. 3-8).

En nuestro trabajo de campo dentro en Second Life de 2007 a 2009, atravesamos por diversas formas de observación tanto participativa -a través de un avatar-, como observando desde fuera, “*in room*”, lo que sucedía en el entorno análogo tanto dentro como fuera de la pantalla. En esta última modalidad de observación pudimos dar seguimiento a una usuaria que tenía dos avatares: uno para construcción –en el que procuraba no establecer contactos y mantenía el mínimo de detalles en su apariencia- y otro para socialización y, en sus palabras, “vivir dentro de SL”. En cuanto ingresaba al entorno virtual con el avatar de socialización, transcurrían pocos segundos y empezaban a llegarle saludos e invitaciones de otros usuarios que eran notificados de su ingreso, incluso aunque tuvieran su representación corpórea en distintas islas.<sup>27</sup> La expresividad de la usuaria observada, permitía entender con claridad la diferencia de vivencias que experimentaba: su avatar constructor era una herramienta, su avatar “alter” era el vehículo de “propiocepción” y “exterocepción”. Esta diferenciación que fue posible percibir en la observación “*in room*” corrobora la hipótesis de que no es el avatar *per se* un componente identitario, sino en tanto objetivación discursiva.

Las interacciones dentro y fuera de línea forman parte de una trama relacional de prácticas, vínculos, deseos, intenciones y posiciones que configuran ecosistemas de producción de sentido.

#### 4.6 Fantasía y asunción de roles

Un eje fundamental de análisis identitario, son las convenciones del contexto en el que se sitúa la experiencia. La práctica de representar a otro distinto al que consideramos que somos nosotros mismos, puede ser un ejercicio actoral en el que se establecen pactos narrativos y de interacción como el denominado cuarto muro, que alude a la “pared” imaginaria que separa la acción teatral del público.

Las convenciones narrativas suelen ser más claras cuando un usuario ingresa abiertamente a un entorno virtual de juego en el que los relatos pueden ser un recurso regulador de la interacción –por ejemplo ejecutar tales acciones de acuerdo a su rol para poder subir puntos-. Parecería que hubiera mundos virtuales más “ceranos” que otros en tanto a su relación con prácticas y representaciones, por ejemplo conducir un auto en Second Life es más cercano a la cotidianidad análoga que matar a un monstruo en *World of Warcraft*.

En el contexto de los *Multi User Dungeon MUD*, Simona (2007) sugiere que el rol del personaje puede ser concebido como un objeto transicional que media la relación entre el mundo físico en el que viven los jugadores y la ficción del escenario virtual del juego. El concepto de “objetos transicionales” fue desarrollado por Donald Winnicott (1971) para señalar a aquellos objetos que permiten al bebé transitar de un deseo interior a una realidad exterior reconociendo la autonomía de los objetos (por ejemplo en el desprendimiento del pecho de la madre, el bebé se apoya en objetos transicionales como un chupón o una mantilla). La aproximación de Simona nos parece limitativa porque está más vinculada a la noción de gratificación que a la de configuración de sentido desde la relación entre representamen y la objetivación gráfica del avatar, la nominal del *nick name* y la psicosocial del habitar y animar –en tanto dar vida- al personaje.

---

<sup>27</sup> Esto es posible ya que se puede interactuar a través del chat privado con usuarios que se encuentran en puntos diversos del entorno.

La fantasía y su relación con el sentido del cuerpo, no es exclusiva de los mundos virtuales sino de nuestro pensamiento sobre el cuerpo a través de la elección de imágenes mentales con que nos evocamos a nosotros mismos. En el caso particular de los mundos virtuales, la fantasía es trascendental porque ella legitima la nueva presencia del cuerpo y le da sentido a ciertas formas de socialización –por ejemplo que una Kafra<sup>28</sup> en *Ragnarok* tele transporte a un personaje-.

#### 4.7 Prácticas e identidad

La construcción cooperativa y/o conflictiva de identidades es histórica, situada y procesual; se realiza desde “la temporalidad y espacialidad como síntesis simbólicas de primer orden, cuya configuración es inter e intra subjetiva, culturalmente condicionada y contingente mediada” Vidal (2007, p. 13).

##### 4.7.1 Espacio

El espacio entendido como configurador cultural, es un anclaje de construcciones simbólicas. El espacio virtual es discursivo y presenta escenarios para la acción que favorecen –y en algunos casos condicionan por medio de programación- la representación de ciertas prácticas. Por ejemplo, en Second Life a diferencia de la posición genérica del comando “sit” o sentarse, en los espacios privados -que suelen ser más pequeños que los públicos, es frecuente encontrar programaciones o “scripts” que permiten que los avatares adopten posiciones más personalizadas (Ilustración 3. Reposando en casa de un amigo).



**Ilustración 3.** Reposando en casa de un amigo.  
Impresión de pantalla de conversación realizada el 8 de agosto 2008

La organización social emergida de la demarcación que los miembros hacen del espacio, refleja claves de valor cultural en la comunidad, evidenciando a qué se le otorga mayor valor. “Las

<sup>28</sup> La Kafra es un tipo de personaje que en Ragnarok proporciona varios servicios como tele transportación y almacenamiento.

interacciones de los participantes sostenidas dentro de la ecología de mobiliario y accesorios proporcionan una forma de entender lo que significa la experiencia del espacio público y cultural, así como las acciones apropiadas a tomar dentro de ella” (Barth, 1969 en Bardzell & Odom, 2008, p. 243), relación que resulta más evidente en islas temáticas (Ilustración 4. Entorno Goreano en SL), días festivos (Ilustración 5. Festejo del día de la independencia de México) o cualquier práctica ritualizada.



**Ilustración 4.** Entorno goreano<sup>29</sup> en Second Life (Bardzell & Odom, 2008)

---

<sup>29</sup> Recibe este nombre por la saga literaria “Crónicas de Gor” escrita por John Frederick Lange, Jr que describe un mundo en el que existen amos y esclavas sexuales.



**Ilustración 5.** Festejo del día de la Independencia de México. Isla Reforma  
Impresión de pantalla 16 de septiembre del 2008

Al poder ser co creado por los usuarios, el espacio virtual en Second Life cumple una función escenográfica que da cuenta de posiciones discursivas de los sujetos que conciben y producen dichos escenarios, pero también de los que asumen y re producen determinadas prácticas en el entorno haciendo visible lo que Buttler nombra como el poder reiterativo del discurso (1993). Al representarse en el espacio, el avatar es co construido por su estética, sus posiciones, sus movimientos y el resto de sus acciones.

Tanto en el entorno análogo como en el digital, el espacio es condición de posibilidad para el cuerpo. “A través de la acción, la comunicación, y estar en relación con los demás, los usuarios vienen a encontrarse "allí", los cuerpos sólo existen en el contexto” (Taylor, 2002a, p. 44) Para referir a la relación dentro y fuera del entorno virtual *in room /in game* se suele usar la metáfora de una banda de Moebius, señalando que la percepción del yo hace un viaje de ida y vuelta alimentado por la experiencia de la virtualidad.

#### 4.7.2 Tiempo

En las prácticas de comunicación dentro y fuera de entornos virtuales transitamos por multiplicidad de tiempos tanto diegéticos como narracionales. El tiempo diegético se refiere a aquel sobre el cual suceden los acontecimientos contados, mientras que el narracional concierne a las estrategias discursivas a partir de las cuales se representa el tiempo diegético<sup>30</sup>; según la teoría estructuralista, la principal distinción entre ambos, es “la multidimensionalidad del tiempo

<sup>30</sup> “La narrativa es una secuencia doblemente temporal: están el tiempo de lo narrado y el tiempo de la narración (el tiempo del significado y del significante). Esta dualidad no sólo posibilita todas las distorsiones temporales comunes en la narrativa (tres años de vida del protagonista resumidos en dos frases de una novela). Básicamente, nos invita a considerar que una de las funciones de la narrativa consiste en inventar un esquema temporal en función de otro esquema temporal” (Liestol, 1997, p. 115).

diegético y la unidimensionalidad o secuencialidad del tiempo narracional” (Lizarazo, 2004, p. 167).

Tal como se expresó en el capítulo sobre el tiempo, su configuración sociocultural es multifactorial. La configuración identitaria es atravesada por el sentido de aceleración de las vivencias del sujeto, la inscripción de su “transcurso” [el del tiempo] en el cuerpo y sus representaciones<sup>31</sup>, la percepción temporal dentro y fuera de línea:

“Cuando jugamos estos juegos por períodos prolongados de tiempo, ignoramos nuestro cuerpo físico y nos concentramos en lo que sucede con nuestros cuerpos virtuales dentro del mundo del juego. [...] Por lo tanto, no sólo la intensidad de la acción dentro del juego hace el cuerpo físico de un jugador de FPS “invisible”, también lo hacen el cuerpo ideal para el juego, para que de esa forma el jugador pueda concentrarse más plenamente en las acciones de ese cuerpo”(Young, 2005, pp. 1, 3).

El paso del cuerpo análogo a un “segundo plano” se relaciona con el grado de inmersión de la experiencia en línea, ya sea por lo demandante de la tarea –como resolver un asunto con presión de tiempo-, por lo heurístico y gozoso de la actividad –una excursión, charla entre amigos, baile romántico-, por el grado de realismo de la representación, por ejemplo de esto último rescatamos algunas programaciones asociadas a los “paquetes” (Ilustración 6. Paquetes de embarazo) de embarazo y parto en las que los avatares femeninos contratantes aumentan progresivamente el volumen abdominal de su representación –como si estuvieran gestando- y al “momento del parto” se les asignan programaciones que “animan” posiciones, movimientos y sonidos que recrean el momento del nacimiento:

“Es mi segundo hijo, tengo uno de 7 años RL pero no había podido tener más, al momento del parto [en Second Life] sentí como si estuviera saliendo de mi cuerpo, hasta me dieron calambres (...) fue muy bello”

Fragmento de entrevista a usuaria de SL que compró paquete de embarazo  
Noviembre 2009 –transcripción de audio-

En la cita anterior, el realismo de la representación unido al deseo de vivirlo –pues la usuaria intencionó la experiencia al comprar el paquete- generó un impacto emocional significativo con el que se creó un avatar secundario dependiente de la madre.

---

<sup>31</sup> Estas representaciones ponen en cuestionamiento decisiones como el “no envejecimiento” de la mayoría de los avatares, en contraste con la recreación de otras formas de afectación fisiológicas que no operan en las condiciones estructurales de Second Life, por ejemplo la pérdida de cabello. Es entendible que se repitan prácticas análogas como comer aunque el avatar no requiera alimento, porque la simulación de la acción se relaciona con gratificaciones, rutinas cotidianas y formas de relación.



Ilustración 6. Paquetes de embarazo  
Impresión de pantalla 14 de Noviembre de 2008

Otro tipo de prácticas altamente simbólicas como el suicidio dentro de SL, pueden representar un recurso de “salida” del entorno o al menos de su ingreso con dicha cuenta de usuario (nombre y avatar), pero también pueden ser coyunturales y reversibles –como activar una programación que represente suicidio y luego “re vivir” al avatar-.

En algunos entornos virtuales –particularmente en los *Massive Multimedia Online Role Playing Game MMORPG*- el tránsito del tiempo y los estadios de cambio de nivel en el juego, suelen impactar la representación del avatar, por ejemplo haciéndolo más fuerte, con otras vestiduras, incrementando sus poderes e incluso cambiando de rol –por ejemplo de mago a hechicero-. Dichas convenciones forman parte de la narrativa y reglas de interacción de los entornos.

En el caso de ambientes virtuales de socialización como Second Life, el cambio tanto de elementos accesorios –ropa, calzado, peinado- como de la velocidad y forma de realizar determinadas prácticas, se asocia con el contexto y propósito de las mismas, por ejemplo en una excursión en la que participamos dentro del grupo “turista accidental”, fue necesario cambiar el vestuario de nuestro avatar para participar en una visita “al fondo del mar” (ilustración 7. Exclusión al fondo del mar) y la indicación fue “moverse juntos para no perderse” siendo que existe el recurso indicial de georreferenciación, la solicitud de movimiento conjunto, permite reflexionar sobre la importancia de la visualización del trayecto en el diseño de la experiencia de excursión por parte de los organizadores de la misma.



**Ilustración 7.** Excursión al fondo del mar  
Impresión de pantalla 13 de agosto 2009



**Ilustración 8.** Día de descanso en Chapala, Jalisco  
Impresión de pantalla 13 de abril 2012

Las prácticas espacio-temporales en Second Life suelen recuperar “condiciones favorables” para experimentar ciertas formas de socialización como el sentarse en círculo y hablar o escribir pausadamente para experimentar una conversación “relajada”. En la ilustración 8, se observa un área de la Isla de Jalisco en SL, donde se representa el lago de Chapala y algunas actividades recreativas que se pueden realizar dentro del mismo.

La isla de Jalisco en su conjunto, es una representación “para turistas”, porque la elección de espacios representados en Second Life, alude a escenarios icónicos de alto flujo de extranjeros y connacionales: los arcos de Vallarta, una casa lujosa en la playa, el paisaje agavero o la catedral...recintos que ocultan la cotidianeidad análoga de habitantes Jaliscienses a la vez de estimular poco una estancia –no turística- en la isla.

Pensar las dinámicas espacio/temporales en Second Life, demanda el reconocimiento de las matrices culturales en las que se insertan y de la historicidad biográfica de quienes las experimentan.

#### 4.7.3 Interacción y dinámica social

Para el análisis de la relación interacción/experiencia/identidad en entornos virtuales, es central la reflexión sobre las dinámicas de presencia y co presencia a la distancia, así como su apropiación discursiva.

Minsky señala que la “telepresencia<sup>32</sup> es la sensación de estar presentes en un ambiente creado por computadora” (1980, p.120 en Schlemmer, Trein, & Oliveira, 2009, p. 29). La co presencia está asociada a prácticas de comunicación síncrona donde se comparte el aquí y ahora, un aquí que puede ser digital como el patio de una isla en Second Life, dando lugar a formas de co presencia a la distancia. En el capítulo “representación y co presencia” de este documento, exponemos que la co presencia demanda la sensación de percibir y ser percibidos, misma que va más allá del hecho en sí de estar con otro(s), para abarcar la forma de experimentar y proyectar la sensación de estarlo. Una aproximación a las “gramáticas” de la co presencia, implica conocer los recursos performativos con que los usuarios se muestran e interactúan con los demás a través de sus avatares, de intercambios textuales, sonoros y visuales.

El avatar como un dispositivo de interacción, posibilita diversas formas de socialización y de representación de las relaciones entre sujetos: abrazarse, bailar, conversar, golpear... no son sólo verbos ejecutados por representaciones gráficas, sino expresiones de vínculo, afecto, rechazo, amor, poder... Por ejemplo la ilustración 9 muestra a una estudiante “castigada” por no terminar los entregables de clase en Second Life, el castigo consistió en aplicar a su avatar un *script* o programación para que limpiara el piso. Aunque en sentido estricto el usuario no se agacha y la representación del piso no se limpia, se trata de una práctica que visibiliza roles y formas de poder de un usuario sobre otro en el contexto específico de dicha interacción. Fue interesante que a un minuto de haber “aplicado el castigo”, la profesora utilizó el mismo *script* para su avatar y en audio le explicó a la otra usuaria de la importancia de la disciplina para poder avanzar en el curso. Al entrevistar posteriormente a la profesora sobre dicho gesto, nos explicó que “ponerse a limpiar

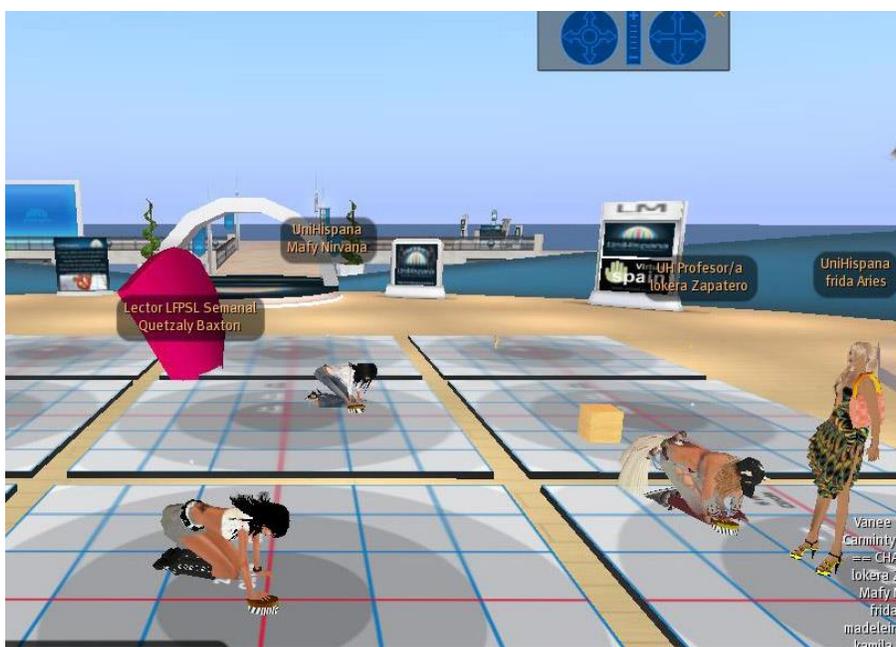
---

<sup>32</sup> Uno de los referentes más aludidos en las formulaciones de telepresencia es Pierre Lévy (1999) con el concepto de cuerpos tecnologizados.

el piso también” fue para acercarse a la estudiante en un clima de mayor confianza y suavizar el castigo. La situación permite ver tanto los roles de poder como estrategias para dosificar el mismo.



**Ilustración 9.** Avatar recibe programación como castigo por no entregar  
Impresión de pantalla 28 de julio 2009



**Ilustración 10.** La profesora aplica el mismo script para su avatar y representa la limpieza de piso  
Impresión de pantalla 28 de julio 2009

Coincidimos la aproximación de Alexander (2006) al considerar la interacción social “en términos de puesta en escena, en la que los interlocutores desarrollan un *performance*, moldeado por las representaciones de su entorno cultural, el cual es el mismo que, de alguna manera, marca las pautas en la formación de la identidad del sujeto como tal” (en Aguilar & Said, 2010, p. 196). Representarnos a través de un recurso estático –por ejemplo un autoretrato-, o en condiciones altamente controladas –como seguir un guión para una representación audiovisual- es muy distinto que interactuar con otros y con el entorno de forma responsiva, pues como lo señala

Taylor (2002b) actuar desde los rasgos culturales que tenemos interiorizados nos hacen sentir más cómodos.

Boostrom sugiere que para analizar las interacciones sociales en Mundo Virtual Second Life, hay que considerarlo como un tipo de sociedad en términos del interaccionismo simbólico de Blumer, pues “podemos considerar una sociedad cuando grupos de personas se reúnen para realizar actividades (...) fundamentalmente los grupos sociales existen en acción y pueden ser vistos en términos de acción” (Boostrom, 2008, p. 5). El autor indica que la idea de sociedad como acción es consistente con el análisis empírico de la realidad y sugiere que Second Life es un escenario secundario de socialización donde se desarrollan lo que Berger y Luckmann definen como socializaciones secundarias “la socialización secundaria es cualquier proceso subsecuente que inicie a individuos ya socializados en nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad” (Berger & Luckmann, 1966, p. 130). Esta aproximación permite entender que las interacciones en Second Life importan elementos de la socialización primaria de los sujetos, a la vez que permiten que otros nuevos se desarrollen. No se trata de una supeditación de lo digital a lo análogo, sino de la posibilidad de entender el continuo de los procesos de socialización dentro de la biografía de los sujetos.

Boostroom explica que los individuos suelen ser cuidadosos en no dar señales de que no están “suficientemente socializados”. En nuestra experiencia de campo en Second Life esta precaución no siempre ocurre, pues el ser acogido dentro de un grupo como *newbie* o novato, le brinda al sujeto la posibilidad de recibir acompañamiento por parte de otros más avanzados y hace que la orientación básica para moverse en el ambiente sea en sí misma un proceso de socialización. Sin embargo, también observamos que el logro de cierto estatus en las grupalidades es un objetivo estratégico para algunos usuarios, quienes incluso pueden valerse de recursos informáticos que les permitan aparentar que han transcurrido por ciertas prácticas de socialización sin haberlas experimentado, por ejemplo obteniendo un inventario amplio de movimientos y accesorios, o con la personalización de su avatar más allá de los parámetros predeterminados. Nuestra reflexión apunta a la relevancia de analizar los recursos para aparentar mayor o menor exposición a procesos de socialización.

Schroeder y colaboradores (1998) señalan que el mantenimiento de la identidad de usuarios en un ambiente virtual<sup>33</sup> se relaciona con la búsqueda de generar confianza, y exponen que la identidad es leída como los discursos, formas e interacciones con que se muestra el sujeto. Así pues, aunque la posibilidad de transformarse representacionalmente (imagen, sonido, decisiones de interacción) es una cualidad de los entornos virtuales que podría “invitar” a la modificación frecuente de la representación, los sujetos deciden su performance con base en una diversidad de criterios –por ejemplo, ser aceptados en determinadas grupalidades–.

Kujanpää, Manninen, & Vallius (2007) realizaron un estudio sobre la construcción de credibilidad de los avatares donde analizan no sólo a la representación gráfica sino al conjunto de atributos psicológicos y de competencias que lo conforman, reflexionando sobre el valor social que el avatar tiene tanto para el individuo que lo generó, como para los pares que le reconocen. Esto es importante en términos de gramáticas con credibilidad capaces de otorgar cierta certeza respecto

---

<sup>33</sup> Su aproximación empírica fue a partir de prácticas realizadas en el entorno Active Worlds.

a que la persona que está detrás de la pantalla sea la misma con la que se ha interactuado, y de dinámica económica, porque un personaje puede ser visto como un objeto de posesión con valor específico –en entornos de juego es frecuente encontrar que usuarios iniciales le pagan a otros más experimentados para que “le avancen su personaje”-.

La credibilidad es un eje clave en el diseño de los *Non Player Characters NPC*, que son representaciones de personajes responsivos que emulan ser operados síncronamente por un usuario contribuyendo a la experiencia de co presencia. En ocasiones se configuran con un grado muy sofisticado de inteligencia artificial que dificulta que sean reconocidos como NPC o Agente Virtual. Una de las aproximaciones a su estudio es el Modelo Espacial de Interacción (MEI) (Pilar, 2003), que sostiene como principio básico que el agente debe ser percibido de manera muy similar a los seres humanos –o en el caso de los entornos virtuales, a la interacción de avatares operados síncronamente por humanos- (Seif El-Nasr et al., 2009).

A partir del reconocimiento de rasgos de credibilidad en un personaje –función del NPC- Lankoski y Björk, proponen una serie de categorías para su diseño: cuerpo humano, estados intencionales, acciones auto impulsadas, expresión de emociones, utilización del lenguaje natural y rasgos persistentes (Lankoski & Björk, 2007). En este sentido, la representación corporal digital es un objeto de cálculo, la manifestación de un conjunto de datos que abarca la información del sistema, los píxeles y sus mecanismos de interacción.

Definir los recursos que otorgan credibilidad a un NPC implica reconocer las sedimentaciones culturales de las prácticas vertidas por los usuarios a través de sus avatares en dicho entorno, en ese sentido se trata de un recurso para “mapear” elementos de configuración identitaria asociados a la experiencia virtual.

Las formas de interacción social en los entornos virtuales nos permiten reflexionar sobre gramáticas de presencia y co presencia, procesos de socialización de ida y vuelta entre la experiencia cara a cara y mediada telemáticamente; así como motivaciones y recursos para “mostrarse” con ciertos grados de socialización en búsqueda de la identificación o la diferenciación, representación de relaciones, emocionalidades y poder –entre otros hilos para tejer nuestra comprensión de la configuración identitaria-.

#### 4.8 Identidades colectivas

Partiendo de que la configuración de la identidad es inter e intra subjetiva y que una de sus funciones centrales son los procesos de adscripción y diferenciación –nosotros y los otros-, lo “grupal” es un constitutivo en tanto mediación y propósito.

Referirse a identidades colectivas, grupales o sociales, es más que una elección semántica, pues implica reconocer las genealogías de cada concepto; sin embargo, más que discutir la conveniencia de un término u otro, nos interesa bordar sobre las prácticas y recursos a través de los cuales se configuran los discursos compartidos de inclusión y exclusión.

Thompson afirma que la experiencia mediática influye en el sentido de pertenencia de algunos individuos, entendiendo el sentido de pertenencia como el sentimiento de compartir una historia y un lugar común (J. Thompson, 1997, p. 57). La noción de sentido de pertenencia resulta útil porque expone el valor de lo “compartido” como un recurso de identificación. Vale la pena

agregar a las reflexiones de Thompson, el cómo las prácticas de inclusión/exclusión<sup>34</sup> –que son configuradoras de la historia- pueden vehicular el sentido de un “nosotros”.

Salazar expone que la identidad social puede ser entendida en parte, como “un conjunto de características que diferencian a un grupo de otro” (2006, p.4), el autor desarrolla un modelo para explicar la lógica por la cual la identidad social puede ser inicialmente producida y reproducida por un grupo dentro de un entorno virtual de juego de rol; en su planteamiento, reconoce varios aspectos con los que coincidimos plenamente:

- a) La identidad social es una construcción cultural dinámica –puede producirse durante las etapas iniciales de la formación de grupos pero nunca deja de reproducirse-.
- b) La identidad social se expresa en la realidad del grupo como un conjunto inestable de las representaciones sociales, ideas y construcciones colectivas que transmiten significado para sus miembros y que giran en torno a los códigos simbólicos.
- c) Un código simbólico es a la vez “un marco estructurado y estructurante de sentido y representaciones simbólicas” (García, 1996, p. 5 en Salazar, 2009, p.5).

La aproximación semiótica resulta afortunada porque la noción de código implica tanto a los elementos como a las reglas que los rigen para darles sentido, y ambos –elementos y reglas- mantienen una tensión con las prácticas que regulan y las transformaciones en el código emanadas de las mismas. Analizar la puesta en juego de los códigos simbólicos es un recurso para la comprensión diacrónica de las identidades, por ejemplo:

- Códigos narrativos, que giran en torno al uso del relato para proporcionar contexto<sup>35</sup>, emocionalidad, valores y credibilidad -elementos verosímiles y consistentes con el entorno-.
- Códigos espaciales, que involucran procesos de inclusión / exclusión con base en la ocupación, adscripción, apropiación o habitabilidad de un espacio o territorio compartido.
- Códigos de interacción, que implican aproximarse a los intercambios, los sujetos que los realizan, con qué objetos, ritmos y territorios.
- Códigos temporales, que modalizan los ritmos con que se desarrollan las prácticas y se mueve el universo simbólico del entorno.

Son códigos no excluyentes que permiten la co-construcción de categorías de identificación a través de las cuales se ponen en juego prácticas de inclusión y exclusión que definen los límites del nosotros, al mismo tiempo que expresan modalidades de enunciación y posiciones discursivas como objetivaciones del poder de representación del colectivo.

La puesta en juego de códigos permite identificar los límites de la identidad grupal y de los umbrales resultantes de las prácticas discursivas de inclusión/exclusión. En la aproximación de Sánchez a juegos de rol masivos en internet identifica:

---

<sup>34</sup> Tanto la inclusión como la exclusión son configuradoras de la identidad grupalidad, porque generan condiciones de agrupación “los que son incluidos y los que no”.

<sup>35</sup> El contexto es particularmente relevante en los juegos de rol, donde la historia *back story* es orientadora de las prácticas.

- Grupos internos, aquellos que se están investigando<sup>36</sup> (ya sea de manera participativa o no) y que pueden tener dentro de sí subgrupos o “*innergroups*”.
- Grupos externos “los otros” que pueden ser cercanos *close others*: aquellos con los que el grupo interno percibe similitudes, usualmente aliados o amigos; lejanos *far others*: grupos percibidos como diferentes, usualmente antagonistas o enemigos; y otredad *radical others*: aquellos que ni siquiera se piensan desde las mismas categorías que el grupo interno, pues tienen un estatuto distinto, tal es el caso de los desarrolladores de juego (2006, pp 75-76).

Estos códigos no colocan a los jugadores en una posición estanca “por ejemplo jugadores casuales”, sino que permiten observar cómo los indicadores pueden irse transformando. La posibilidad de “desplazamiento” sirve a nuestro juicio, para dar cuenta tanto de la escala grupal como de la individual en la que los grados de adscripción pueden expresarse en un continuo -no lineal y en movimiento- que va de la experiencia colectiva de identificación, a la radical alteridad, pasando por innumerables puntos intermedios. La comprensión de las identidades colectivas atraviesa por el entendimiento de las prácticas colectivas –una intelección de práctica que incluye los discursos, las interacciones y sus materialidades-.

“En algunos casos, los grupos se reúnen y utilizan expresiones para transmitir sentimientos, opiniones, e incluso protesta. El duelo público no es raro, se expresa por lo general después de la muerte de un usuario, los avatares suelen reunirse, utilizar una expresión facial “triste”, cargar velas y guiar la discusión entre el grupo acerca del difunto amigo, así como incitando los recién llegados para preguntar sobre lo que ha sucedido. A veces adjuntan un URL a sus avatares que informa a la comunidad de la pérdida y vincula a páginas web conmemorativas” (Taylor 2002, p.45).

El ejemplo relatado por Taylor, expone con claridad diversas estrategias para manifestar grupalmente emocionalidades y posiciones compartidas. Igual que en cualquier entorno social, las prácticas grupales, tienen influenciadores y mecanismos de participación. En una clase que observamos el 31 de agosto dentro de Second Life, la profesora no se presentó y dos usuarios compartieron “*gestures*” o paquetes de interacción que el resto de los usuarios presentes aceptaron, dando como resultado que sus avatares se pusieran a bailar. El baile fue un recurso para “sacar el estrés” y realizar una práctica compartida (Ilustración 11).

---

<sup>36</sup> Lo interno y externo siempre es relacional y parte del sujeto/lugar desde el que son concebidos. Es importante visibilizar que para Sánchez el grupo de referencia es aquel que él está investigando, es decir observa desde “el nosotros” como primera instancia para entender el “los otros”.



**Ilustración 11.** Clase sin profesor  
Impresión de pantalla 31 de agosto 2009

La emocionalidad de las prácticas compartidas es central en el sentido de pertenencia, de ahí la relevancia de los mecanismos de sentido que las provocan.

Coincidimos con Salazar (2009) en que en la literatura sobre *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* MMORPG, encontramos numerosos artículos que realizan tipologías de los jugadores- “*roleplayers vs. PvPers*”, “*helpers vs. griefers*”, “*power gamers vs. casual gamers*” lo que al expresarse en plural, asume el carácter social de la identidad de grupo. Cuando los investigadores etiquetan a un grupo de jugadores porque estos comparten características similares, están realizando una meta construcción que permite establecer la noción de tipología de jugador.

Tipologías sobre videojugadores		
Autor(es)	Tipología	Eje de armado
<b>Bartle (1996, 2004)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Achieves</li> <li>- Explorers</li> <li>- Socialites</li> <li>- Killers</li> </ul>	Parte de la identificación del interés primario que ocupa centralidad en la práctica. En su taxonomía de las motivaciones, señala que hay jugadores motivados por la consecución de logros –por ejemplo un mayor puntaje– “achievers”; otros se interesan en la competencia uno a uno “killers”, dinámicas que proporcionan una posición al sujeto con relación al otro; Los usuarios interesados por establecer vínculos los denomina “socialites” y finalmente otros a los que centran su interés en descubrir el entorno, los llama “explorers”.
<b>Edwar (2001)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamist</li> <li>- Narrativist</li> <li>- Simulationist</li> </ul>	Su categorización también conocida como GNS por las iniciales de los tres perfiles de videojugadores de rol que define, está basada en el análisis de las interacciones sociales entre jugadores.
<b>Kim (1997)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Munchkin</li> <li>- Poser</li> <li>- Rules lawyer</li> <li>- True role-players</li> </ul>	El modelo Threefold divide estilos de juego en tres categorías: orientados al drama, al juego y a la simulación. De él se derivan formas de nombrar a jugadores.
<b>Yee (2008)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Achievement</li> <li>- Social</li> <li>- Inmersion</li> </ul>	Es una clasificación coincide con varios de los principios de Bartle, pero agrega 10 componentes a la tipología: avance, socialización, descubrimiento, relaciones, mecánicas, juego de rol, personalización, competencia, trabajo en equipo y escapismo.
<b>Taylor (2003)</b>	Power gamers vs casual gamers	Distingue el tiempo invertido y el desarrollo de las habilidades de los jugadores
<b>Copier (2007)</b>	“RP’ers” vs. “PvP’ers”	Se centra en la forma de interacción: <i>Rol Playing</i> jugador de rol & <i>Player vs Player</i> Jugador contra Jugador

**Tabla 2.** Tipologías sobre videojugadores.  
Fuente: elaboración propia

El lenguaje es un recurso que configura, nombra y califica las identidades. Nombrar es, en cierto sentido, aprehender lo referido al destacar algún(os) atributos respecto de otros y colocarlos en una posición social “desde una subjetividad que devela no sólo sus procesos de adscripción, sino los de resistencia e invención” (Reguillo, 1999)<sup>37</sup>. En los entornos virtuales la manera de nombrar a los sujetos es diversa: *netizens* (internautas o ciudadanos de la red), *metaverseans* (usuarios de metaversos) (Smart et al., 2007), *newbies* (principiantes), troles o ángeles (por su actividad de interferencia o apoyo para el trabajo de otros), residentes (en Second Life), ciudadanos o turistas. Lo que está detrás de cada nomenclatura es distinto - nivel de habilidad, forma de pago, tipo de práctica, etcétera-.

<sup>37</sup> No hay paginación en el archivo electrónico que se encuentra en formato html. Se trata del último párrafo del texto.

Más allá de ser capaces de identificar características compartidas que definen la categoría nominativa, lo que interesa es comprender cuáles de esas prácticas, habilidades y formas de adscripción, son las que acentúan lo que Barbero señala como “el lazo social que produce el entrelazamiento de lo público con nuevos modos de simbolización y representación que abren las redes comunicacionales y los flujos de información” (Martín-Barbero, 1997, p. 91), pues se trata de modos de simbolización que impactan profundamente las identidades sociales.

## 5. Aproximaciones metodológicas

En tanto experiencia de sentido, la identidad únicamente puede experimentarse por el sujeto de carne y hueso –aunque es capaz proyectarse como posición a través de diversidad de recursos de representación-. Cuando hablamos de identidad en entornos virtuales, nos referimos a lo que el sujeto detrás del avatar confiere como explicación de lo que es para sí esa subjetivación –objetivada en las relaciones y performatividad del usuario/avatar<sup>38</sup>- con qué y con quiénes se identifica. Sin embargo, el abordaje exclusivamente centrado en la vivencia digital –quienes sólo se preguntan desde y por las posturas, decisiones o afiliaciones en el entorno virtual-, invisibiliza el hecho de que la participación en un mundo virtual forma parte de un ecosistema más amplio de prácticas de socialidad del sujeto, en el que su tránsito por el entorno virtual puede ser significativo o secundario –además de que dicha valoración se transforma con la biografía del sujeto, tanto por la intensidad del impacto, como por las razones desde las que le confiere valor- .

El estudio de la identidad requiere la consideración del sujeto y sus vivencias, que implica la presencia de marcos de sentido e interacciones sociales; sin embargo, aunque la percepción que tenemos de nosotros mismos se construye en la relación con los otros, comprender la especificidad de la identidad del individuo demanda modalidades de relación del individuo consigo mismo.

Preguntarnos por cuál es la mejor aproximación metodológica para estudiar la identidad en entornos virtuales como Second Life, implica anteponer la(s) pregunta(s) y el sentido detrás de las mismas. Sin embargo, presentamos algunas reflexiones generales sobre instrumentos y procedimientos de obtención de datos.

### 5.1 Estudiar códigos y discursos

El análisis identitario en mundos virtuales se apoya con un peso relevante en la interpretación de los intercambios textuales debido a que tienen un grado de fijación que permite su codificación y análisis de forma mucho más sencilla que otros aspectos –por ejemplo la interacción de las representaciones corporales de los avatares-, pero también porque el discurso de lo que somos y hacemos, visibiliza el sentido que los sujetos otorgamos a nuestra experiencia *on line*; el discurso puede ser utilizado para la comprensión no sólo del momento –la fotografía de lo analizado- sino *a posteriori* mediante procesos de reflexibilidad y metacognición en los que los participantes expresen su intelección.

---

<sup>38</sup> Colocamos usuario/avatar porque el residente de Second Life no sólo se expresa a través de su avatar, sino por la voz en off del sujeto –cuando decide activarla-, los intercambios verbales a través de los chats, la manipulación del entorno –creación de objetos, intercambios de scripts-.

Según Fairclough (1989) el discurso es una **acción comunicativa** a través de la cual se expone un mensaje de manera pública; su análisis que principalmente se ha realizado desde las corrientes estructuralista o funcionalista, ha derivado en aproximaciones diversas como el “análisis crítico del discurso”, donde se considera que la lengua es parte de la sociedad y que los fenómenos sociales son de alguna forma fenómenos lingüísticos. Como señala Van Dijk (2007) el análisis crítico del discurso no es una propuesta metodológica particular<sup>39</sup>, sino una interdisciplina que estudia los discursos de forma crítica y comprometida a través de diversidad de métodos cualitativos, cuantitativos o mixtos.

Una aproximación crítica ha de considerar no sólo al discurso como recurso objetivable de la representación identitaria “y fuente central de información” (Benwell & Stokoe, 2006 en Salazar, 2009, p.8), sino también las prácticas de relación inter discursiva –alineación, disidencia, naturalización-.

Un acto de habla es una “unidad funcional de comunicación” (Cohen, 1996) e incluye tanto el discurso performativo, como el papel funcional de la expresión, mientras que los eventos de habla –que pueden contener varios actos de habla-, refieren a los contextos en los que las expresiones se realizan. A partir de la estructura unidad/evento, Salazar (2009) propone la categoría “Evento Liminal de Identidad” *Identity Liminal Event (ILE)* como una unidad de análisis para el estudio diacrónico de identidad social en los entornos *Massive Multimedia Online Role Playing Game* MMORPG:

“Un ILE es un hecho provocado o natural<sup>40</sup> en la vida de un grupo (...) puede ser prácticamente cualquier experiencia o momento de la vida de un individuo o grupo en el que **se logra la conciencia colectiva de un cierto aspecto de la identidad** (...) a nivel discursivo, es un evento de habla en el que el discurso de un grupo puede ser analizado en términos de cómo se construye su propia identidad social (...) empíricamente, también pueden ser considerados como "puntos de vista" y son experiencias subjetivas que sólo pueden ser significativas por quien las está experimentado”(Salazar, 2009, p.11) –las negritas son agregado nuestro-.

Los ILE como artefactos metodológicos, tienen el doble componente de sentido para la comunidad de referencia y de capacidad explicativa para el investigador, en la medida que le permiten representar un momento en la vida del grupo estudiado que es clave para la comprensión de lo que significa ser un miembro de dicho grupo. La caracterización de un ILE se basa en que pone a los miembros del grupo en una posición en la que se ven obligados a reforzar o recolocarse a sí mismos dentro del conjunto complejo de relaciones de grupo, dando sentido a lo que son y los separa de los otros<sup>41</sup>. Se trata de hitos en la biografía del grupo.

Como se mencionó líneas arriba a propósito de las identidades colectivas, Sánchez (2009) analiza códigos simbólicos (narrativos, espaciales, temporales y de interacción), buscando comprender

---

<sup>39</sup> Como sí podría serlo el Análisis de Contenido.

<sup>40</sup> Consideramos que el término natural es contradictorio al propio planteamiento, en su lugar podría ser sustituido por espontáneo –en contraposición a planeado-.

<sup>41</sup> Un planteamiento así, podría derivar en dinámicas de cohesión, pero también de generación de sub grupos o incluso de rompimiento.

desde una perspectiva semiótica, las formas en que la dinámica del grupo es estructurada por dichos códigos que se refuerzan o transforman por los eventos liminales de identidad.

Los eventos liminales se observan en el entorno virtual y ello parece invisibilizar la condición análoga de los sujetos que adoptan las posturas y acciones que unen o separan. Por otra parte, el impacto de las interrupciones, identificaciones y acuerdos, puede ser coyuntural, tiene una escala individual y presenta diversos calados; por ello la asertividad de la noción evento liminal en tanto criterio selectivo que alude a la explicación colectiva del grupo para sí mismo. Dicha propuesta parece consistente con las perspectivas de Hall (2006) y Foucault (1968), así como con su entendimiento las identidades a partir del estudio de las prácticas discursivas, sin embargo, conviene reflexionar sobre algunas limitaciones del modelo en sí y de su aportación al análisis en entornos virtuales de socialización como Second Life:

1. Trasladar las formas de inclusión/exclusión a categorías nominativas sobre los límites que configuran al grupo –ceranos/lejanos y sus puntos intermedios-.

Al referirse a “otros lejanos” hay que distinguir que la lógica de “enemigo” tiene sentido en juegos de rol<sup>42</sup> como los MMORPG porque se asumen papeles en una configuración narrativa marco. Sin embargo, la categoría “enemigo” se desdibuja en entornos de socialidad como Second Life, donde lo antagónico se construye más en la lógica de proyectos contraculturales entre grupos con diferencias que pueden “importarse” de tensiones en el entorno análogo –como la llamada marcha blanca o “Ya basta” a propósito de la violencia en México, realizada en diversas partes de México y el extranjero el 30 de agosto 2008 y representada el mismo día en distintas islas de SL- (Ilustración 12); o bien, ser resultado de diferencias surgidas a propósito de la interacción social dentro del entorno virtual.



**Ilustración 12.** Marcha blanca  
Impresión de pantalla 30 de agosto 2008

<sup>42</sup> Copier (2007) enfatiza que los juegos de rol sostienen interacciones altamente controvertidas y socialmente negociadas por procesos de invención, creación, recreación y reproducción del conjunto dinámico de representaciones simbólicas.

Por otra parte, falta hilar con mayor claridad sobre la diferencia entre subgrupos y grupos cercanos, de tal manera que se distinga cuándo los ejes de cohesión tienen mayor peso que los de distinción y bajo qué consideraciones el subgrupo opera como “grupo cercano”. En lugar de clasificar quiénes y por qué forman parte de una categoría u otra, sugerimos colocar la atención en los procesos de inclusión/exclusión que expresan formas de poder, alianzas y disrupciones que reproducen o reconfiguran sentido.

2. Es un modelo prescriptivo que al centrarse en los “hitos” que inciden en los procesos de reproducción identitaria –reafirmando o rompiendo códigos-, puede demandar del investigador que “las tensiones” sean suficientemente evidentes para que alguien “ajeno”<sup>43</sup> a la comunidad pueda percibirlos. Es fundamental regresar a la premisa de que aquello que construye identidad de grupo es lo que tiene sentido para sus miembros y ello no es sinónimo del sentido que sea capaz de detectar el investigador.

Por otra parte, extraer expresiones del contexto en el que tienen sentido para quienes las generan y las perciben, corre el riesgo de que el investigador no tome consciencia de que su interpretación no es la de los sujetos participantes y realice una selección “a modo” de los fragmentos para reforzar las categorías analíticas definidas a priori, pues la sumatoria de citas no garantiza la comprensión de las categorías.

La unidad de análisis “evento liminal” es clara en su criterio, pero ambigua en el recorte, pues siendo consistente con la noción de identidad como umbral de sentido, no puede ser tajante.

## 5.2 Representaciones y configuración del yo

La “descorporalización” de la comunicación mediada, obtiene interesantes matices de discusión cuando se refiere a las experiencias en entornos virtuales como Second Life, debido a la condición de “corporalización” de las interacciones a través de los avatares. Comprender el avatar en mundos virtuales, implica entender que la creación simbólica y experiencias del cuerpo están implicadas en él no sólo en términos de auto representación, sino también de auto construcción dentro del entorno, como recurso discursivo que implica al sujeto y su experiencia de sí mismo.

Uno de los riesgos en el análisis de la relación identidad/avatar, es hacer la lectura exclusiva desde la visión del investigador sin comprender el sentido que tiene para el sujeto, por ejemplo, pensar que una representación con rasgos tanto femeninos como masculinos es un ejercicio liberador, una manifestación contestataria, cuando quizá es producto de prácticas en el modelado gráfico. En una excursión de alrededor de 4 horas de duración dentro de SL, pudimos observar cómo uno de los participantes cambió 9 veces de diseño de avatar, al interpellarlo por ello, explicó que le “gusta cambiar”, mientras que otro de los compañeros agregó que era una manera de mostrarnos todos los diseños que tiene –forma de referir al poder tanto material como simbólico-. En entrevista posterior, el usuario que cambió constantemente de diseño de avatar nos explicó que produce machinima<sup>44</sup> y que su almacén de avatares corresponde a las distintas personificaciones requeridas para sus obras, agregó que “en las excursiones puedo estar cambiando porque es

---

<sup>43</sup> Esa lejanía es particularmente clara si la investigación realizada es no participativa.

<sup>44</sup> Este término es utilizado para referir a la creación audiovisual dentro de entornos virtuales –para ampliar información, consultar el capítulo Machinima-.

ficción, pero en una plática sería me mantengo como soy” –aludiendo al avatar o avi con mayor parecido físico a él.

El caso citado ayuda a reflexionar sobre el uso representacional como mecanismo de poder y las decisiones sobre en qué contextos específicos dentro del propio entorno virtual, tienen sentido las transformaciones. Así pues, para algunos usuarios el avatar es un accesorio cambiante: un día moreno, otro día alto, otro día una esfera. Mientras que para otros usuarios, el diseño del avatar se relaciona incluso con rutinas de transformación fisiológica “que le crezca la barba, que suba o baje de peso” decisiones que se puede circunscribir en reglas importadas de sus experiencias analógicas y los marcos personales con los que el usuario norma su participación:

“No es normal que un día mida 1.80 y otro 1.25, pero sí cambio mi cabello de pelirrojo a rubio”

(Fragmento de entrevista a usuaria Shaluu, abril 2008).

Hay investigaciones que identifican los casos de usuarios cuyos avatares son altamente parecidos a sus patrones de corporalidad analógica –efecto Camaleón- (Bailenson & Yee, 2005; Gratch et al., 2007); mientras que otras estudian cómo es que las “mejoras” a juicio del usuario en el diseño de sus representaciones, pueden impactar su vida analógica -efecto Proteus- (Yee & Bailenson, 2009). Más allá de la casuística, lo que vale la pena es reconocer los aspectos socioculturales de la relación entre representaciones e identidad.

La correlación entre usuario/avatar no sólo se expresa en la gráfica, sino en los patrones de carácter, como lo muestra la investigación experimental “*Player-Character Dynamics in Multi-Player Role Playing Game*” en el que a partir de la asignación directa de personajes a usuarios, éstos expresaron mayor satisfacción en el juego si el carácter del personaje representado coincidía con el suyo<sup>45</sup> (Tychsen, McIlwain, Brolund, & Hitchens, 2007).

### 5.2.1 Expresiones faciales y comunicación no verbal

En una aproximación desde la psicología social (Fabri, Moore, & DJ, 2002) realizaron un diseño experimental proporcionando expresiones faciales a un grupo de avatares para que las utilizaran en encuentros “cara a cara” con otros avatares. Las interacciones en las que se utilizaron las expresiones faciales<sup>46</sup> fueron analizadas, concluyendo que las expresiones intervinieron en las prácticas favoreciendo las emociones que se esperaba transmitieran. Nos parece interesante que el estudio enfatice el papel de la emocionalidad en las interacciones, sin embargo tiene diversas limitaciones metodológicas:

- No hace explícita la configuración del escenario en el que se realiza el experimento, se limita a nombrarlo como un ambiente virtual colaborativo (*collaborative virtual environment* CVE), por lo que la afirmación “más de 65% de la información intercambiada

<sup>45</sup> La conclusión a la que arribaron los autores, no es trasportable a cualquier situación de juego, pues arrojaría ideas simplistas y equivocadas como que los usuarios de juegos de balazos tienen tendencias asesinas.

<sup>46</sup> Se apoyaron en las investigaciones de Ekman y colaboradores (1972), quienes proponen la existencia de 6 expresiones faciales universales que corresponden a las siguientes emociones: sorpresa, enojo, miedo, felicidad, disgusto / desprecio, y tristeza.

durante una conversación interpersonal, tiene lugar en la banda no verbal” (Fabri et al., 2002, p. 1) tendría que validarse en cada entorno y situación.

- No logran aislar con claridad el peso del diseño del material experimental en los resultados, para comprender por qué algunas expresiones fueron más claramente identificables que otras.
- Evalúan la percepción de imágenes fuera del entorno al que supuestamente desean aportar –Second Life- y esto es relevante porque en los entornos virtuales, la posibilidad de observar el detalle de las expresiones faciales no corresponde a las formas “tradicionales” de visualización que suelen usar planos abiertos. Sin embargo, las caras pueden observarse más claramente modificando la distancia entre avatares o utilizando un modo de visualización ajeno a la posición del avatar –incluso hay aplicaciones para Second Life que te permiten ver detalles de las representaciones gráficas sin molestar a los otros -.

Las expresiones faciales son importantes en muchos sentidos, por ejemplo la implementación de rasgos faciales compartidos es un recurso para identificarse entre sí como grupo y distinguirse de “los otros” (Donath, 2007); además de que un avatar inexpresivo puede parecer una marioneta (Cassell, Sullivan, Prevost, & Churchill, 2001). Hindmarsh y colaboradores sugieren que no se requiere trabajar en el desarrollo de representaciones foto realísticas de la corporalidad humana para aplicarla a los avatares, pues en la búsqueda de representar el mundo real, se pierde la oportunidad de encontrar modos evocativos de expresión (Hindmarsh, Fraser, Heath, & Benford, 2001 en Fabri, et al., 2002 p.2).

### 5.2.2 Alineación a modelos de belleza

La relación cuerpo/consumo es una pista para reflexionar sobre la escasa transgresión de ciertas características corporales asignadas a los avatares (hombres y mujeres jóvenes, delgados, musculosos) que replican convenciones estéticas sobre la “belleza” que están ampliamente difundidas. El tiempo que se inscribe en el cuerpo, es decir la representación de la edad de los avatares no siempre es coincidente con la de los usuarios<sup>47</sup>.

En una clase de “modificación de apariencia del avatar”, el profesor se mostró con 3 apariencias distintas (Ilustración 13):

- a) Su representación oficial, es decir, con las características visuales que se suele mostrar: atlético, sin cabello, barba cerrada, entre otras.
- b) Como mujer: para explicarle a las estudiantes con avatares femeninos, con mayor claridad el manejo de proporciones.
- c) El avatar más “votado”: discutió con el grupo sobre las características físicas que hacen que una serie de combinaciones estéticas: barba, color de cabello, forma de vestir, etcétera, hacen de ese avatar el de mayor aceptación en los grupos en que lo ha puesto a votación junto con otros diseños.

---

<sup>47</sup> Aunque no hay forma de verificar la edad de los participantes, los registros de Linden en 2009 indican que uno de cada tres usuarios tiene entre 25 a 34 años - sólo se puede ingresar teniendo de 18 años en adelante-. Existe un espacio para adolescentes de 13 a 17 años llamado Teen Second life.



**Ilustración 13.** Montaje con los tres avatares que utilizó Guga Umaga en la clase de diseño de personajes  
Impresiones de pantalla 12 agosto 2009

El caso señalado además de mostrar un uso didáctico del avatar, permite reflexionar sobre algunas de las características gráficas que hacen más “atractiva” y en ese sentido “aceptada” la representación del avatar, poniendo en evidencia el uso de marcos normativos del entorno análogo puestos en juego en el virtual.

La representación corpórea puede tener influencia en la toma de decisiones de un grupo, al grado de orientar procesos de exclusión racistas en las que la diferencia se considera otredad radical y sujeto de violencia (Hiltz, Johnson, & Turoff, 1986). En la investigación sobre las noticias publicadas en el periódico *Second Life Herald*<sup>48</sup>, Ludlow y Wallace (2007) dan cuenta de prácticas racistas neo nazistas con usuarios que rompen las reglas de convivencia, son expulsados del entorno y regresan a cometer agresiones.

Otros estudios exploran las posibilidades de los mundos virtuales para fomentar formas de respeto ante la diferencia “Nosotros argumentamos que el ciberespacio puede transgredir esquemas raciales porque altera la arquitectura de ambas presentaciones de la identidad (anonimato racial y seudonomía) e interacción social, permitiendo el incremento de interacciones interraciales” (Kang, 2000, p. 1131).

<sup>48</sup> Se trata de un mecanismo de comunicación interna sobre sucesos del entorno virtual. Es importante el señalamiento porque en los años en que realizamos nuestro trabajo de campo, observamos dentro de SL una diversidad de medios informativos, algunos con publicaciones sobre el entorno análogo –Excélsior- otros tanto del análogo como del virtual –Reuters-.

Con un enfoque similar, Bryce & Rutter (2002) sugieren que las interacciones en mundos virtuales son una oportunidad para disminuir la prevalencia de estereotipos de género otorgando nuevas posibilidades a los roles prescriptivos.

En nuestro trabajo de campo, no logramos encontrar ni de forma discursiva a través de las entrevistas, impactos en la aceptación a la diferencia que se trasladaran del entorno digital al análogo, aunque ciertamente no fue un eje que orientara las conversaciones.

### 5.2.3 Vínculo y representación

Partiendo de que la representación del yo es relevante en la construcción de los vínculos, es interesante identificar ¿en qué momento/circunstancia la representación se convierte en algo relevante para las relaciones entre los sujetos?

Conversando con un usuario de Second Life a propósito de la experiencia de su boda en dicho entorno, nos relató que su personaje siempre fue un “mono caricaturesco” y que eso le permitía mostrar sus dotes como diseñador gráfico y diferenciarse del resto de los residentes o habitantes de Second Life –identificación y distinción: dos funciones del avatar-. Con esa forma caricaturizada de representación, se enamoró de una chica con quien estableció una relación de 9 meses de noviazgo que derivaron en su boda en Second Life y la formalización de un compromiso en la vida analógica. El joven nos relató que unos días antes de la boda en Second Life, su novia le pidió que cambiara la apariencia de “monito” a la de un hombre; él pensó que se trataba de una petición exclusiva para el registro visual de la boda, pero al profundizar en la conversación, ella le explicó que le resultaba importante poder relacionarse con la imagen de un hombre –aunque sabe que a quien valora es a la persona detrás de la pantalla-. Esta entrevista, nos permitió reflexionar sobre el eje diacrónico de las relaciones sociales y las formas de vínculo, en su relación con la representación del yo.

### 5.2.4 Uso de capital simbólico

El avatar como mecanismo de participación social apela a las funciones que la representación corpórea tiene dentro de la actividad, por ejemplo, una persona encargada de cuidar el orden en un concierto, suele vestir uniforme de policía.

El rol y la apariencia del avatar en ocasiones son una extensión de las funciones y actividades de una persona en el entorno analógico, por ejemplo en 2008 el entonces candidato demócrata a la presidencia de los Estados Unidos de Norteamérica Barack Obama, hizo su aparición en Second Life, su equipo de campaña desarrolló un avatar con similitud física al candidato importando su capital social al entorno digital y cuidando la consistencia<sup>49</sup> de acciones que mantuvieran dicha “investidura” en la ocupación de espacios –generaron su casa de campaña-, en las interacciones -refiriéndose a él como el candidato- y promoviendo actividades proselitistas como un concierto de recaudación de fondos para la campaña (Ilustración 14).

---

<sup>49</sup> Esta correlación es frecuente con todos aquellos sujetos públicos o plenamente identificables en lo analógico, que modelan su representación para extender en Second Life sus formas de participación social.



**Ilustración 14.** Representación de Obama en su casa de campaña  
Imagen proporcionada por usuario Quetzal. Octubre 2008

No nos fue posible entrevistar al avatar para identificar si al menos en alguna de las actividades era el propio Obama el que animaba a la representación, o, tal como sucede con el uso de cuentas de algunos políticos en redes sociales, hay todo un equipo que responde a nombre de ellos. Lo que sí podemos inferir es que la participación en Second Life fue un artilugio comunicativo poco significativo para Obama y para su estrategia de campaña –más allá de la nota de diversificación que impulsó a que también el candidato republicano colocara su casa de campaña en SL-.

En una situación notablemente distinta, en la que el capital social se construyó en el entorno digital, entrevistamos al líder de una tribu o *guild* en el entorno virtual Ragnarok, se trataba de un personaje con magnífica capacidad de convocatoria y organización, por lo que nos interesó conversar con él para aprender de las formas de configuración grupal. Después de tres sesiones de entrevista por chat externo<sup>50</sup> logramos que accediera a una conversación por audio, la razón detrás de su resistencia para ello –dicho de forma explícita por él mismo- , es que al escuchar su voz reconoceríamos que se trataba de alguien muy joven y ello podría poner en riesgo el estatus que había logrado en Ragnarok:

“Soy mucho más importante aquí, tengo dos años jugando y me puedo mover con facilidad por el mundo, he aprendido a planear muchas cosas que me sirven para la escuela”

(Fragmento de entrevista, Noviembre 17 de 2005)

---

<sup>50</sup> Utilizábamos Windows Live Messenger porque la conversación dentro de Ragnarok era fragmentada debido a las frecuentes interrupciones que recibía.

El chico de entonces 15 años de edad tomaba decisiones que impactaban a decenas de jugadores; logró por mérito propio conseguir un estatus de reconocimiento en Ragnarok que distaba según su dicho, del tipo de competencias y atribuciones que otros adultos –incluyendo sus padres- le reconocían en el entorno análogo. La situación permite ilustrar lo significativo de la experiencia para el chico, la no transferencia del capital social entre entornos y la importancia de mantener una representación del yo como máscara que permite ser aceptado en el contexto específico. Según Murray, el personaje nos permite actuar con una máscara que distingue a los participantes de los no-participantes, y refuerza la especial naturaleza de la realidad compartida:

“La máscara establece el límite de la realidad de inmersión.... Nos permite entrar en el mundo artificial y al mismo tiempo guarda dentro de sí una parte de nuestro yo real... Así pues, el papel que interpretan es una combinación de fantasía personal y convenciones colectivamente aceptadas” (Murray, 1997, pp. 126-127).

En consonancia, Yee expone que

“Un personaje en MMORPG es una proyección de sí mismo. Cuando un jugador de EverQuest juega, ellos proyectan parte de sí mismos dentro del mundo virtual. Pero un personaje o un avatar, en cada ambiente es una interesante combinación de ambos, ilusión y realidad, contiene elementos de tú y del no tú al mismo tiempo” (Yee, 2001, p. p. 50)<sup>51</sup>.

Como hemos mencionado la diferencia yo análogo y digital tiene sentido únicamente cuando es significativa para el sujeto, conviene entonces analizar los mecanismos tanto de diferenciación como de extensión desde la noción de elasticidad cultural con la que líneas atrás citamos a Barbero.

### ***Diferenciación***

Si me preguntan Santananas ¿cómo estás?, puedo contestar ‘bien gueno’, pero si me hablas por mi nombre... digo ‘pues muy cansado, trabajé toda la noche’

(Fragmento de entrevista telefónica con usuario de Ragnarok cuyo nombre de usuario es Santananas, marzo 2005)

El fragmento citado permite identificar que el recurso de diferenciación era la manera de ser nombrado. Es relevante reflexionar sobre el contexto de la entrevista, pues se realizó en un entorno “intermedio”, no cara a cara ni tampoco dentro del escenario de juego en el que la convención del personaje se configura.

---

<sup>51</sup> La paginación se obtuvo al descargar el pdf con la versión 2.5 del reporte.

### **Extensión**

La experiencia del avatar puede trasladarse de formas diversas a otros entornos, por ejemplo en el libro *Communities of Play* (2009) la autoría está bajo los nombres de Celia Pearce (investigadora) y Artemisa (su avatar), reconociendo de forma explícita la intervención que la experiencia participativa tiene como configuradora de la enunciación.

Para algunos usuarios, su avatar es un mecanismo relevante de expresión y socialización a través del cual participan en escenarios “otros”; esta forma de referir la acción / corporalización se conoce como avinauta derivado de la palabra ‘avatar’ e ‘internauta’, entendido como “usuario cibernético, que a través de un personaje representado digitalmente en un ambiente tridimensional, desempeña una serie de actividades de cualquier índole dentro de un mundo virtual” (Nadirskolem, 2008). Nosotros agregaríamos –en cualquier entorno digital-<sup>52</sup>, pues parte de nuestra aproximación etnográfica a Second Life se realizó a través del análisis de relatos de usuarios en blogs enunciados desde sus avatares. Los blogs en ocasiones tomaban la forma de diarios en los que los usuarios/avatares narraban su experiencia, compartían fotografías, videos, textos, que formando un tejido intertextual dotaban de sentido a las reflexiones de los sujetos.

Una modalidad similar de las prácticas de extensión surge del “travatar”, concepto propuesto por Katrina Glerum, que refiere a un avatar y perfil de usuario capaz de viajar entre diferentes pero interoperable espacios virtuales 3D, se asocia a una propuesta que busca la apertura a sistemas de colaboración virtual en los que los usuarios puedan transitar de un escenario a otro sin perder sus perfiles (Smart et al., 2007). A diferencia del avinauta, que implica una toma identitaria del ser avatar, el concepto de travatar se centra en las posibilidades técnicas de interoperabilidad que faciliten el tránsito sin despojo, problemática asociada a los procesos de migración entre entornos.

La extensión no sólo se observa en la diversificación de prácticas digitales bajo la configuración identitaria representada por el avatar, sino en las múltiples formas en que la experiencia on/off line se objetiva, por ejemplo en el establecimiento de vínculos y prácticas profesionales.

En cualquier escenario, es valioso analizar las interacciones de los avatares reconociendo las condiciones estructurales de cada sistema. Kromand (2007) propone una clasificación de avatares compuesta por 4 arquetipos:

1. Abiertos/ sin identificación central: los usuarios tienen control de la progresión de habilidades y de aspectos emocionales del personaje, pero les demanda mayor tiempo de configuración y conocimiento del juego (típico de los juegos de rol).
2. Cerrados/centrales. Combinen el control motor del avatar, pero con funcionalidades pre-definidas (ejemplo pac-man).
3. Abiertos/sin identificación central. Abiertos a la interacción pero no al diseño del personaje (por ejemplo los sims o un tamagochi).
4. Cerrados/ancestrales (tiene una reducción del control motor y emocional).

---

<sup>52</sup> También observamos prácticas educativas en las que los avatares fungían como profesores en la plataforma Moodle utilizada para gestionar cursos en línea.

Las posibilidades de interacción delimitadas por la plataforma, se vinculan con las competencias del sujeto para operarlas y sus decisiones sobre el performance que conviene ejecutar para su propósito –ganar, ser aceptado en un grupo, explorar el entorno-.

Hay condiciones estructurales que definen la forma en que somos reconocidos y nombrados, por ejemplo la idea de *novato* o *newbi*, condición que se transforma con el tiempo dando cabida a nuevos estatutos de reconocimiento. En otros casos el sujeto opta por cómo quiere ser reconocido por ejemplo a través de la definición de su nombre de usuario “soypuromexicano” es un nombre de usuario que deja clara la adscripción geográfica nacionalista. Como se mencionó con anterioridad, lo que nombra y representa el sujeto sobre sí ha de ser visto en relación con los contratos discursivos con los que dialoga, por ello la relevancia de comprender ¿cómo propone y negocia sentido?

Las funciones del avatar en el establecimiento y permanencia de las interacciones sociales pueden estudiarse desde diversas aristas: procesos de identificación, posibilidades de vínculo, diversidad de formas de intercambio y expresión de la emocionalidad, etcétera.

### 5.2.5 Ocupación espacial

La distancia como referente espacial no cuenta con una escala de medición explícita al interior de Second Life, aunque el diseño de algunos escenarios incluye regletas y en la ventana de diálogo para creación y modificación sí es posible otorgar el tamaño en centímetros, píxeles o pulgadas a los objetos creados. La distancia en su relación al tiempo de transportación no mantiene un correlato proporcional, pues existen formas de “acortar” el tiempo de recorrido como volar, subir a un auto o tele transportarte –la cristalización virtual de un añejo sueño en la historia del ser humano-.

En las experiencias de comunicación analizadas, la distancia juega un papel fundamental asociada a la proxémica. En Second Life los avatares mantienen una “distancia vital” es una delimitación que impide que se acerquen a más de determinados píxeles –a menos que un par o grupo de usuarios decida aplicar una programación que permita la interrelación más cercana de sus avatares-.

Hay un espacio vital entre avatares de hecho si no utilizas una animación no puedes acercarte, puedes empujar pero siempre nos vamos a quedar separados te fijas
--

(Transcripción de la voz de Young Anifall, 6 de agosto 2009)

La distancia virtual se asocia con la distancia cultural, por ejemplo en una clase, el avatar de la profesora se acercó al límite de la distancia vital con el avatar de uno de sus alumnos –lo cual en términos de la comunicación que se mantenía a través de chat, no era estrictamente necesario- . Alguien del curso “tomó una fotografía” es decir en lugar de imprimir pantalla con el recurso que la mayor parte de los sistemas operativos ofrece, utilizó una función de Second Life para capturar la imagen y colocarla en su álbum. Al momento de escuchar el sonido de flash que artificialmente reproduce Second Life para señalar que se está tomando una fotografía, la profesora se molestó gritando “coño quien ha tomado una foto” e inmediatamente se separó del avatar (Ilustración 15). En entrevista posterior con la profesora, nos explicó que se había acercado al alumno como un recurso para señalarle que estaba atendiendo su duda, sin embargo

expresó que la fotografía “rompió con la dinámica” y la obligó a tomar distancia, pues al extraer la imagen del contexto podría parecer que se trataba de una situación de acoso.



**Ilustración 15.** Profesora toma distancia de estudiante  
Impresión de pantalla, 31 de julio 2009

La situación relatada, permite comprender que la distancia cultural es una convención a la que se alinean prácticas, roles y nociones del deber ser, expresadas en la preocupación de la profesora para evitar la idea de acoso.

En su texto *identidades en no lugares*, Bortoluzzi y Trevisan afirman que nuestras identidades al participar en mundos virtuales están en constante re-semiotización, aludiendo con ello a los cambios que se surgen de un contexto a otro, de práctica a práctica, o de una etapa de una práctica a la siguiente (2009, p. 199). En su estudio sobre Second Life, parten de la noción de comunidades de práctica Wenger (1998) y proponen un investigar entornos de aprendizaje explorando su potencial geosemiótico, es decir el peso que el lugar cultural proporciona a la configuración de la dinámica social.

En un estudio sobre proxémica en entornos virtuales (Yee, Bailenson, Urbanek, Chang, & Merget, 2007) analizan la relación entre distancia e intercambio de miradas concluyendo que persisten normas sociales no verbales importadas del entorno análogo al virtual.<sup>53</sup> Es una investigación

<sup>53</sup> Por ejemplo que en interacciones las parejas macho-macho tienen mayor distancia interpersonal y menor contacto visual que de diádas hembra-hembra.

interesante que cruza rasgos de género y formas culturales, sin embargo al no hacer explícitas las coordenadas sociales en las que los intercambios se realizan, los roles que ocupa cada sujeto, el tipo de vínculo entre ellos o las prácticas que realizan, por mencionar algunos modalizadores relevantes en las formas de interacción. El análisis sobre el intercambio de miradas es complicado por las diversas formas de visualización propias de cada entorno.

Donath (2007) afirma que en el caso de los avatares, incluso la no-acción es un comportamiento interpretable que puede transmitir una impresión de distancia social y/o ineptitud. El análisis de las interacciones<sup>54</sup> en mundos virtuales requiere de una buena dosis de pericia por la multiplicidad de canales a través de las cuales se realizan. Su relación con la ocupación espacial puede darse desde diversidad de aproximaciones, por ejemplo:

- **Observación -participativa o no-** analizando la relación entre espacio y prácticas. Por ejemplo en el estudio sobre la isla de Ithaca los investigadores se preguntan ¿Cómo es que los lugares en Ithaca configuran la posibilidad de cada performance? ¿Cómo son las acciones e interacciones comunicadas a través del performance de los avatares en dicha isla? (Bardzell & Odom, 2008, p. 252). A partir de la observación de interacciones, estudian la construcción cultural del cuerpo, sus acciones en comunidad, rituales y dinámicas de poder.

La observación de las interacciones detrás de la pantalla permite comprender algunos planos de relación entre lo que sucede dentro y fuera de la misma: el diálogo entre contextos; la lectura de expresiones y emocionalidades de quien opera las interacciones; diversidad de acciones otras *-on* y *off line-* que se ponen en juego en la distribución del tiempo, atención y habilidades del sujeto *-ofreciendo pistas sobre sus prioridades, competencias, agenda-*.

Al estar cercanos a un sujeto en particular *-quien se observa detrás de la pantalla-*, se pone en tensión la relación individual/grupal de las interacciones *on line*, porque se mira el interior de la pantalla desde la visión específica de quien opera las interacciones, sin permitir que el investigador pueda seguir y registrar determinado plano de acción que podría permitir comprender más de lo que sucede como grupo. Sin embargo, para un estudio sobre identidad, se gana en profundidad y comprensión.

- **Formas automatizadas de registro** Soatto & Bissacco (2008) hacen una revisión de tecnologías y técnicas para recolectar información de las posiciones y movimientos de cuerpos y caras en entornos digitales (la discriminación de figura fondo, el recorte de zonas de píxeles, el reconocimiento de patrones, la pregunta por la utilización de una o muchas imágenes) Sobre esto último reconocen las limitaciones de la “pose” considerada como una imagen fija que dificulta la comprensión de una ruta corporal más amplia. Utilizan la noción de *Dynamic Time Warping* (DTW), o tiempo dinámico de distorsión para

---

<sup>54</sup> Coincidimos en que las interacciones entre avatares se ha convertido en un objeto de estudio pujante (Capin, Pandzic, & Magnenat-Thalmann, 1999). Mostrando, un interés que se va desplazando a otros objetos como las interacciones en redes sociales *-cambian las características socio técnicas, pero la pregunta por las formas de relación, vínculo e intercambio, se mantiene.*

analizar las modificaciones entre series de imágenes. En su trabajo reconocen la gran limitación derivada del aislamiento de los sujetos con relación al fondo, pues pierden la “capa” de información correspondiente al fondo y por lo tanto el análisis de los factores espaciales que se relacionan con el movimiento. Nuestra conclusión es que si se realizaran estudios interprofesionales –con este tipo de tecnologías, más las aportaciones de investigadores sociales que realicen trabajo etnográfico-, se tendrían muchos más elementos para avanzar en la comprensión entre interacción, espacio, tiempo, representación y dinámica social.

“Tanto los lugares como los cuerpos de los avatares son, y a menudo lo son, lugar de conflicto social, y las comunidades virtuales necesitan ambos mecanismos –técnicos y sociales- para tratar con ellos” (Soatto & Bissacco, 2008, p. 257).

- **Entrevista:** El sentido que el usuario otorgue a su experiencia en el mundo virtual, depende de muchos más factores que las características gráficas del avatar que utiliza, alude al grado de significación de las prácticas, emocionalidades, recursos, vínculos. La pregunta más evidente al interpelar a un usuario de mundos virtuales sobre su identidad es preguntarle si su avatar personifica lo que él o ella es, sin embargo una pregunta de dicha naturaleza relega al avatar como una proyección de la identidad y no como un recurso de auto construcción.

En el diseño de entrevistas es muy relevante definir el contexto de las mismas, porque interpelar a un sujeto sobre aquello que lo configura es distinto si se le plantea dentro del entorno virtual, en una conversación cara a cara o en un espacio intermedio. Al entrevistar desde fuera del entorno sobre el cual se les interpela, se presenta una “suspensión” de las condiciones que saca de la inmersión pero que no elimina ni deja al margen la experiencia objeto de la entrevista. Se torna particularmente relevante definir semánticamente a quién entrevistas, es decir si utilizas el nombre del avatar o el del usuario.

Partiendo de que la discursivización provocada por la entrevista pone al sujeto en condición metacognitiva, asumiéndose como un objeto para sí mismo e identificando su relación con actitudes, formas simbólicas, pulsiones, filias y fobias de otros, que están implicadas en su conducta, impactando sus vínculos y formas de representación. Suele ser de utilidad pedir al entrevistado que nos muestre imágenes de su álbum, o cualquier elemento que le resulte relevante; esta tarea es mucho más sencilla cuando el entrevistado posee un blog, página web o cualquier forma de registro sobre su actividad, pues el conversar sobre objetivaciones seleccionadas por él mismo, es muy valioso para profundizar sobre la relación de las mismas con sus posiciones discursivas, el relato sobre el yo, nosotros y los otros.

#### 5.2.6 Consideraciones metodológicas finales

La identidad es un proceso, por lo tanto su construcción está en constante movimiento, incluso un acercamiento sincrónico debe entenderse siempre como corte de algo dinámico y multifactorial. Se vive en primera persona pero se construye intersubjetivamente. Estudiar la identidad, expresa la preocupación por el sujeto y su lugar en la constitución de lo social, pues como lo expresa Reguillo “los órdenes institucionales encuentran en la dimensión subjetiva su mayor desafío, en

tanto que desde ese "lugar" se ponen a prueba las normas y los valores propuestos y es ahí donde se afina, se modifica o se clausura el sentido" (1999).

Al ser los discursos el recurso para pensar –me, se, nos, los- y expresar subjetivamente, conviene señalar dos claves epistemológicas:

- a) Las posiciones discursivas son mucho más que una construcción gramatical, se desarrollan en contextos, se objetivan en materialidades, se leen y enuncian desde biografías y roles específicos, con relación a marcos de enunciación que engloban relaciones de poder.
- b) La separación entre enunciación e interpretación, no sólo refiere a momentos en la práctica comunicativa, sino a lo que autores como Verón (1993), Thompson (1997) y Jensen (2010) señalan como una transformación significativa en los procesos de generación de sentido producto de la separación espacio temporal de la producción y consumo, situación que ha enviado a "primer plano" el análisis de las condiciones estructurales de las mediaciones en las que se objetivan y distribuyen los discursos.

Lo anterior plantea retos metodológicos para estudiar los procesos de identidad y generación de sentido, que a nuestro juicio pueden ser bien librados desde una perspectiva sociocultural como enfoque bisagra entre agencia y estructura, que dé cuenta de las constantes, pero también de las transgresiones y la forma en que ambas se componen la dinámica social.

Lejos de cualquier pretensión de proponer "recetas" y a sabiendas de que el diseño metodológico es una decisión resultante de las búsquedas e hipótesis, presentamos un cuadro que intenta recuperar algunos ejes posibles para acercarse al estudio de la identidad y su relación con la experiencia de participación en mundos virtuales.

<b>Elementos para estudiar la identidad y su relación con la participación en mundos virtuales</b>		
<b>Categoría</b>	<b>Ejes y observables</b>	<b>Algunas preguntas</b>
<p><b>Formas de adscripción y negociación con marcos.</b></p> <p><b>Las condiciones estructurales no son marcos aislados, se interrelacionan de formas múltiples y es la agencia de los sujetos la que puede vehicular otras formas de relación entre las mismas.</b></p>	<p>Respecto a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discursos de verdad (posiciones hegemónicas).</li> <li>- Códigos en tanto ejes estructurantes de sentido (es distinto incluir elementos que cambiar las reglas de comprensión).</li> <li>- Contratos simbólicos de lo permisible y lo verosímil.</li> <li>- Condiciones socio técnicas del entono.</li> </ul> <p>Atiende a relaciones entre agencia y estructura, por lo que implica el análisis de las prácticas en relación a los contextos y marcos en que se desarrollan (gramáticas discursivas, consistencia/disrupción de rituales).</p> <p>Al observar las adscripciones, conviene entender la profundidad de la relación con las mismas, de tal forma que se distinga entre un gesto coyuntural y un rasgo esencial en la configuración del yo y el nosotros.</p> <p>Redundancia simbólica: relación entre las formas en que hemos sido representados y la manera en que nos podremos representar.</p>	<p>¿En el marco de qué condiciones estructurales rituales y de sistema se realizan los actos representacionales?</p> <p>¿Cómo las representaciones reiteran los procesos discursivos con los que el sujeto puede ser nombrado hasta lograr su naturalización?</p> <p>¿Qué discursos de verdad son los que explícitamente circulan en el entorno y son o no válidos para los sujetos que lo habitan?</p>
<p><b>Vínculos y relaciones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mapas de la trama de relaciones en las que se enuncian, circulan e interpretan las prácticas de representación - subjetivaciones objetivadas-</li> <li>- Relaciones de poder y contextos en que éstas son funcionales.</li> <li>- Mecanismo a través de los cuales dichas posiciones de transforman (prácticas que se traducen en alianzas, rompimientos, desencuentros, reafirmaciones...).</li> </ul> <p>Se trata no sólo de hacer un mapa de posiciones a partir de roles, de prácticas situadas –que pueden reafirman o contravenir el “rol explícito”- , sino de estar atentos a la función real de los marcos –identificando incluso cuáles son los que verdaderamente “pesan”- y comprendiendo las transformaciones en las formas de relación y posiciones.</p>	<p>¿Qué posiciones ocupan los sujetos en la trama de relaciones en la que se desarrollan los intercambios discursivos?</p> <p>¿Cuál es su capital simbólico/económico/cultural/factual?</p> <p>¿Con qué estrategias y dispositivos “jalan” dicho capital a entornos distintos?</p> <p>¿A través de qué recursos se aceptan, ignoran o rechazan los esfuerzos de traslado de capital?</p> <p>¿Qué formas de relación y mecanismos de negociación desarrollan los actores a través de sus discursos?</p> <p>¿Qué elementos de la “posición” del sujeto se articulan con la ruptura/vínculo con otros actores dentro del contexto analizado?</p> <p>¿Qué elementos del contexto posibilitan los vínculos tempranos de identificación?</p>
<p><b>Elasticidad cultural y el peso de la experiencia virtual en la configuración del yo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Núcleos culturales de relación y coordenadas en que estos son válidos para el sujeto.</li> <li>- Interacciones multi escénicas.</li> <li>- Procesos nómadas de identificación.</li> <li>- Poder representacional del yo digital</li> <li>- Multi relación cultural y capacidad para transitar entre las mismas. Es importante</li> </ul>	<p>¿Con qué recursos y estrategias transita el sujeto entre prácticas dentro y fuera de la pantalla?</p> <p>¿Cómo se configuran y expresan objetivamente las posiciones discursivas –sus adscripciones y fronteras- en la experiencia <i>on</i> y <i>off</i></p>

	<p>distinguir la multiplicidad de plataformas y entornos de las matrices culturales que se acuñan en las mismas.</p> <p>- Tránsito <i>on/off line</i> como experiencia extendida: travatar, cozy play, avinauta, gamer, hacker, geek.</p> <p>- Performance: forma y fondo del cómo expresar qué y a quién. Asociado a lo anterior, identificar prioridades, estrategias, competencias...</p>	<p><i>line?</i></p> <p>¿Qué plataformas, prácticas y relaciones configuran el ecosistema transmediático y el universo simbólico en el que participa el sujeto?</p>
<b>Dimensión política del proyecto de sí</b>	<p>Decisiones del sujeto respecto a con qué y quiénes ser/estar.</p> <p>Estrategias de alineación y demarcación.</p> <p>Conciencia sobre los impactos que su posición (individual o grupal) tiene sobre la dinámica social.</p> <p>No se trata necesariamente de forzar el ejercicio meta cognitivo –a menos que la investigación/acción lo busque, asunto que nos parece muy valioso-.</p>	<p>¿Qué te hace parte de esta grupalidad?</p> <p>¿Con qué valores/discursos/formas de poder comulga el ser parte de?</p> <p>¿A qué aspiras cuando buscas ser parte de este grupo?</p> <p>¿Con qué personas, instituciones, posturas te coloca a la distancia? ¿Por qué? ¿Para qué?</p> <p>¿Cómo expresas tus filias y procesos de inclusión?</p> <p>¿Cómo los recursos discursivos de inclusión y exclusión, configuran mecanismos de ordenamiento social?</p>
<b>Gramáticas</b>	<p>-Sistemas simbólicos a través de los cuáles se construye sentido.</p> <p>-Repertorios de interacción y sus estéticas, ritmos, vectores...</p> <p>-Relación entre las condiciones espacio/temporales y las prácticas que se desarrollan en las mismas.</p> <p>- Papel del arte en la renovación de sentido.</p> <p>En SL hemos observado que no sólo se repiten formas discursivas y relatos de verdad, sino que se generan nuevas gramáticas cuya función va más allá de ampliar el espectro de posibilidades de intercambio de sentido; se convierten de cierta manera, en cómplices que posibilitan –más no garantizan- dinámicas de transformación social.</p>	<p>Hay formas discursivas importadas del entorno análogo –finalmente nuestra vivencia es a través de nuestro cuerpo de carbono- pero también hay prácticas y gramáticas que re nombran discursos de verdad ¿habrá nuevos discursos de verdad o sólo se importan y adaptan?</p> <p>¿Qué prácticas discursivas pone en juego y con estrategias enunciativas?</p>

**Tabla 3.** Elementos para estudiar la identidad y su relación con la participación en mundos virtuales

Fuente: elaboración propia

## 6. Referencias

- Aguilar, & Said. (2010). Identity and subjectivity in virtual social networks: the Facebook case. *Zona Próxima Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte*, 12.
- Alexander, J. (2006). Social performance: symbolic action, cultural pragma TIC, and ritual. In J. Alexander, B. Giesen & J. Mast (Eds.), *Cultural pragmaTIC: social performance between ritual and strategy*. Cambridge Cultural Social Studies: Cambridge University Press.
- Ananthaswamy, A. (2007). Life less ordinary offers far more than just escapism.
- Bailenson, J, & Yee, N. (2005). Digital chameleons: Automatic assimilation of nonverbal gestures in immersive virtual environments. *Psychological Science*, 16(10), 814-819.
- Balsamo, A. (2000). The virtual body in cyberspace. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The cybercultures reader*. London and New York: Routledge.
- Bardzell, S, & Odom, W. (2008). The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 11(3), 239-259.
- Barth, F. (1969). *Ethnic groups and boundaries*. London: Allen and Unwin.
- Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds Spades: Players who suit Muds.
- Bartle, R. (2004). *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders.
- Benwell, B, & Stokoe, E. (2006). *Discourse and identity*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Berger, L, & Luckmann, T. (1966). *The social construction of reality: a Treatise in the Sociology of Knowledge*. New York: Doubleday.
- Berman, J, & Bruckman, A (2001). The Turing Game: Exploring Identity in an Online Environment. *Convergence*, 5, 24-46.
- Biocca, F. (1997). Cyborg's dilemma: Progressive embodiment in virtual environments. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2).
- Blascovich, Jim. (2002). Social Influence within Immersive Virtual Environments. In R. Schroeder (Ed.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction un Shared Virtual Environments*. London: Springer-Verlag.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, N J: Princeton University Press.
- Boostrom, R. (2008). The Social Construction of Virtual Reality and the Stigmatized Identity of the Newbie. *Virtual Worlds Research: Consumer Behavior in Virtual Worlds*, 1(2).
- Bortoluzzi, M, & Trevisan, P. (2009). Identities in "Non-places": The Geosemiotics of Computer-mediated Learning Environments in Second Life. *Textus*, 22, 199-224.
- Brook, J, & Boal, I (1995). *Resisting the Virtual Life: the Culture and Politics of Information*. San Francisco: City Lights.
- Bryce, J, & Rutter, J. (2002). *Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility*. Paper presented at the Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere: Tampere University Press.
- Burkhalter, B. (1999). Reading race online: discovering racial identity in Usenet discussions. In M. Smith & P. Kollock (Eds.), *Communities in Cyberspace* (pp. 60-75). London/ New York: Routledge.
- Butler, J. (1993). *Bodies That Matter*. Londres: Routledge.
- Capin, T, Pandzic, I, & Magnenat-Thalmann, N. (1999). *Avatars in Networked Virtual Environments* (1st ed.). New York: John Wiley and Sons.
- Cassell, J., Sullivan, J, Prevost, S, & Churchill, E. (2001). *Embodied Conversational Agents*. Cambridge: MIT Press.

- Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura. El poder de la Identidad*. (Vol. II). México: Siglo XXI.
- Castronova, E. (2003). Theory of the avatar. *Working Papers*. [http://www.cesifo-group.de/pls/guestci/download/CESifo%20Working%20Papers%202003/CESifo%20Working%20Papers%20February%202003%20/cesifo\\_wp863.pdf](http://www.cesifo-group.de/pls/guestci/download/CESifo%20Working%20Papers%202003/CESifo%20Working%20Papers%20February%202003%20/cesifo_wp863.pdf)
- Castronova, E. (2004). The price of bodies: A hedonic pricing model of avatar attributes in a synthetic world. *KYKLOS*, 57(2), 173-196.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Cicourel, Aaron V. (1980). Language and social interaction: Philosophical and empirical issues: Universit`a degli Studi di Urbino.
- Cohen, A. (1996). Speech acts. In S. McKay & N. Hornberger (Eds.), *Sociolinguistics and language teaching* (pp. 383-420): Cambridge University Press.
- Collignon, M. (2013). Aproximaciones al estudio del sujeto: cuerpo, tecnología y performance: Departamento de Estudios Socioculturales, ITESO.
- Copier, M. (2007). *Beyond the magic circle: A network perspective on role-play in online games*. (Doctoral), Utrecht University, Netherlands.
- Donath, Judith. (2007). Virtually Trustworthy. *COMPUTER SCIENCE*.
- Edwards, R. . (2001). GNS and other matters of role play theory. *The forge: The internet home for independent role-playing games*. <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>
- Ekman, P, W.V, Friesen, & Ellsworth, P. (1972). *Emotion in the Human Face: Guidelines for Research and an Integration of Findings*. New York: Pergamon Press Inc.
- Fabri, M, Moore, DJ, & DJ, Hobbs. (2002). *Expressive Agents: Non-verbal Communication in Collaborative Virtual Environments*. Paper presented at the International Conference on Autonomous Agents and Multiagent Systems.
- Fairclough, N. (1989). *Language and Power*. London: Longman.
- Featherstone, M, Hepworth, M, & Turner, B. (1991). *The body: Social process and cultural theory*. London: Sage.
- Fortunati, L. (2005). Is Body-to-body Communication still the Prototype? *The Information Society* 21, 53–61. doi: 10.1080/01972240590895919
- Foucault, M. (1970). *The Order of the Things*. Londres: Tavistock.
- Freud. (1921). *Psicología de las masas y análisis del yo* (J. L. Etcheverry, Trans.). Buenos Aires & Madrid: Amorrortu editores.
- Gálvez, A. (2004). Posicionamientos y puestas en pantalla. Análisis de la producción de sociabilidad en entornos virtuales. *Athenea Digital*, 05, 02. <http://site.ebrary.com/lib/uisantafesp/Top?channelName=uisantafesp&cpage=1&docID=10122146&f0=text&frm=smp.x&hitsPerPage=20&layout=document&p00=comunidad+virtual&sch=%A0%A0%A0%A0A0Buscar%A0%A0%A0%A0&sortBy=score&sortOrder=desc&ppg=7>
- Gergen, K. (1991). *The saturated self*. New York: Basic Books.
- Giménez, G. (2000). Materiales para una teoría de las identidades sociales. In J. Valenzuela (Ed.), *Decadencia y auge de las identidades*. Tijuana, México: Plaza y Valdés Editores, Colegio de la Frontera Norte.
- Goffman, E. (1967). *Interaction Ritual*. New York: Pantheon.
- Goffman, E. (1981). *Forms of Talk*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

- Gratch, J, Wang, N, Okhmatovskaia, A, F, Lamothe, Morales, M, Van der Werf, R, & Morency, L (2007). Can virtual humans be more engaging than real ones? In J. Jacko (Ed.), *Human-Computer Interaction* (pp. 286-297). Berlin: Springer-Verlag.
- Guillaume, M. (2000). La espectralidad como elisión del otro *Figuras de la alteridad* (pp. 19-49). México D. F.: Taurus.
- Hall, S. (2006). ¿Quién necesita la identidad? . In V. Torres (Ed.), *Producciones de sentido, II. Algunos conceptos de la historia cultural*. México: Universidad Iberoamericana.
- Hiltz, S. , Johnson, K, & Turoff, M. (1986). Experiments in Group Decision Making Communication Process and Outcome in Face-to-Face Versus Computerized Conferences. *Human Communication Research*. doi: 13: 225-252
- Hindmarsh, J, Fraser, M, Heath, C, & Benford, S. (2001). Virtually Missing the Point: Configuring CVEs for Object-Focused Interaction. In S. a. M. Churchill (Ed.), *Collaborative Virtual Environments: Digital Places and Spaces for Interaction* (pp. 115-139). Verlag London: Springer.
- Huizinga, J. (2005). *Homo Ludens*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Iedema, R, & Caldas-Coulthard, C. R. (2008). *Identity Trouble: Critical Discourse and Contested Identities*. Basingstoke, England: Palgrave Macmillan.
- Jensen, K. (2001). Modelos comunicantes: la importancia de los modelos para la investigación sobre los mundos de la Internet. *Comunicación y Sociedad*, 40(DECS, Universidad de Guadalajara), 65-104.
- Jensen, K. (2010). *Media Convergence* London and New York: Routledge.
- Jung, C (1999-). *Obra completa*. Madrid: Editorial Trotta.
- Kafai, Y, Cook, M, & Fields, D. (2000). "Blacks Deserve Bodies Too!" Design and Discussion about Diversity and Race in a Tween Online World.
- Kafai, Y, Cook, M, & Fields, D. (2007). Your Second Selves: Resources, Agency, and Constraints in Avatar Designs and Identity Play in a Tween Virtual World.
- Kang, J. (2000). Cyber-race. *Harvard Law Review*, 113, 80.
- Kim, J. (1997). The threefold model. *RPG Theory*. [http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq\\_v1.html](http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html)
- Kolko, B, Nakamura, L, & Rodman, G. (2000). *Race in Cyberspace*. New York: Routledge
- Kromand, D. (2007). *Avatar Categorization*. Paper presented at the DIGRA, Tokyo Japón.
- Kujanpää, Tomi, Manninen, Tony, & Vallius, Laura. (2007). *What's My Game Character Worth – The Value Components of MMOG Characters*. Paper presented at the DIGRA, Tokyo, Japan.
- Lankoski, P, & Björk, S. (2007). *Gameplay Design Patterns for Believable Non-Player Characters*. Paper presented at the DIGRA Conference.
- Lemke, J. (2008). Identity, Development, and Desire: Critical Questions. In R. Iedema & C. R. Caldas-Coulthard (Eds.), *Identity Trouble: Critical Discourse and Contested Identities* (pp. 17-42). Basingstoke, England: Palgrave Macmillan.
- Levinson, S. (1979). Activity types. *Linguistics*, 17, 365-399.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* (D. Levis, Trans.): Paidós.
- Liestol, G. (1997). Wittgstein, Genette y la narrativa del lector en hipertexto. In G. Landow (Ed.), *Teoría del Hipertexto*. España: Paidós Multimedia,.
- Lizarazo, D. (2004). La fruición fílmica: Estética y semiótica de la interpretación cinematográfica. México: UAM-Xochimilco.
- Loos, P. (2003). Avatar. In Thomas (Ed.), *lin Schildhauer* (pp. 16-19). Munich: Oldenbourg: Lexicon Electronic Business.

- López, M. (2007). *Estética y representación espacial en ragnarok On Line*. México: Universidad La Salle.
- López, M. (2012). Apuntes para el análisis de prácticas de comunicación dialógica en entornos virtuales. In R. Acosta (Ed.), *Calidad del Diálogo*. Guadalajara, Jalisco: ITESO
- Ludlow, P, & Wallace, M. (2007). *The Virtual Tabloid that Witnessed the Dawn of the Metaverse*. London England: Cambrigde Massachusetts.
- Maalouf, A. (1999). *Identidades Asesinas*. España: Alianza.
- Manovich, L. (1999). Database as Symbolic Form. *Convergence*, 5(2).
- Markham, A. (1998). *Life Online: Researching real experiences in virtual space*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Martín-Barbero, J. (1997). Descentramiento cultural y palimpsestos de identidad *Estudios sobre las Culturas Contemporaneas [en línea]*, 3(5). <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=31600505>
- McDowell, L. (1999). *Gender, Identity and Place*. Minnesota: Universidad de Minnesota Press.
- Mead, G (1991). La génesis del self y el control social. *Revista española de investigaciones sociológicas*, 55, 165-186
- Messinger, P, Stroulia, E, & Lyons, K. (2008). A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Minsky, M. (1980). Telepresence. *Omni*.
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, España: Paidós
- Nadirskolem. (2008). Avinauta simtrohispándico. Retrieved 12 Septiembre, 2009, from <http://nadirskolem.wordpress.com/2008/11/12/avinauta-simtrohispandico/>
- Nowak, K, & Rauh, C. (2002). The Influence of the Avatar on Online Perceptions of Anthropomorphism, Androgyny, Credibility, Homophily, and Attraction. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, 153-178.
- O'Brien, J. (1999). Writing in the body: gender (re)production in online interaction. In M. Smith & P. Kollock (Eds.), *Communities in Cyberspace* (pp. 76-106). London/New York: Routledge
- Orletti, F (Ed.). (1983). *Comunicare nella vita quotidiana*. Bologna: Il Mulino.
- Palacios, J. (2006). A propósito de la identidad. In V. Torres (Ed.), *Producciones de sentido, II. Algunos conceptos de la historia cultural*.
- Palmer, M. (1995). Interpersonal communication and virtual reality: Mediating interpersonal relationship. In F. Biocca & M. Levy (Eds.), *In Communication in the age of virtual reality* (pp. 277-299). Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Pearce, C. (2009). *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. London, England: MIT Press.
- Pilar, A. (2003). Diseño de un modelo de percepción para agentes virtuales inteligentes basado en el sistema de percepción de los seres humanos *Red Revista de Facultad de Ingeniería*, 1, 16.
- RAE. (2009). *Diccionario de la lengua española* (22 ed.). Madrid.
- Ravetz, J. (1998). The Internet, virtual and real reality In B. Loader (Ed.), *Cyberspace Divide* (pp. 113-122). London: Routledge.
- Reguillo, R. (1999). Anclajes y mediaciones del sentido. Lo subjetivo y el orden del discurso: un debate cualitativo. *Investigación cualitativa en Salud*, 17. <http://www.cge.udg.mx/revistaudg/rug17/4anclajes.html>
- Rizo, M. (2004). *Interacción y comunicación. Exploración teórica-conceptual del concepto de Interacción* Paper presented at the II Congreso de la Cibernsiedad, Cataluña.

- Roesler, C. (2008). The self in cyberspace: Identity formation in postmodern societies and Jung's Self as an objective psyche *Journal of Analytical Psychology*, 53(3), 421-436.
- Salabert, P. (2003). *Pintura endémica, cuerpo succulento*. España: Laertes.
- Salazar, J. (2009). Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs. *Cultures of Virtual Worlds*, 1(3).
- Sánchez, J. (2005). *Análisis comunicacional de las relaciones identidad-cuerpo en el espacio virtual*. (Maestro en Comunicación), UNAM, México.
- Schau, H, & Gilly, M. (2003). We are what we post? Self-presentation in personal web space. *Journal of Consumer Research*, 30, 385-404.
- Schlemmer, E, Trein, D, & Oliveira, C. (2009). The Metaverse: Telepresence in 3D Avatar-Driven Digital-Virtual Worlds. *@tic revista d'innovació educativa*, 2.
- Seif El-Nasr, M, Bishko, L, Zammitto, V, Nixon, M, Vasilakos, T, & Wei, H. (2009). Believable characters. Handbook of Digital Media in Entertainment and Arts. In B. Furth (Ed.). London: Springer.
- Simona, I. (2007). Ethnography of Online Role-Playing Games: The Role of Virtual and Real Contest in the Construction of the Field. *FORUM: QUALITATIVE SOCIAL RESEARCH*, 8(3).
- Smart, J, Cascio, J, Paffendorf, J, Bridges, C, Hummel, J, Hursthouse, J, & Moss, R. (2007). Metaverse Roadmap: Pathways to the 3D Web, Roadmap Input.
- Soatto, S, & Bissacco, A. (2008). Visual Detections and classifications of humans, their pose, and their motion. In G. Franceschetti & M. Grossi (Eds.), *Homeland Security: technology challenges*: Artech House Publishers.
- Taylor, T. (2002a). Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds. In R. Schroeder (Ed.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shares Virtual Enviroments* (pp. 40-62). London: Springer-Verlag.
- Taylor, T. (2002b). "Whose Game Is This Anyway?": Negotiating Corporate Ownership in a Virtual World. Paper presented at the Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere: Tampere University Press.
- Taylor, T. (2003). *Power gamers just want to have fun?: Instrumental play in a MMOG*. Paper presented at the Digital Games Research Association (DIGRA), Netherlands.
- Thompson, C, & Hirschman, E (1995). Understanding the socialized body: a poststructuralist analysis of consumers' self-conceptions, body images and self-care products. *Journal of Consumer Research*, 22, 139-153.
- Thompson, J. (1997). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. (En castellano, 1998 ed.). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* New York: Simon and Schuster.
- Tychsen, A, McIlwain, D, Brolund, T, & Hitchens, M. (2007). *Player-Character Dynamics in Multi-Player Role Playing Games*. Paper presented at the DIGRA, Tokyo Japón.
- Valenzuela, J. (2000). Identidades culturales: comunidades imaginarias y contingentes. In J. Valenzuela (Ed.), *Decadencia y auge de las identidades*. Tijuana, México: Plaza y Valdés Editores, Colegio de la Frontera Norte.
- Van Dijk, T. (2007). Discurso en Sociedad. Retrieved 9 de Diciembre 2010, from <http://www.discursos.org>
- Verón, E. (1993). El cuerpo reencontrado *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa.
- Vicdan, H, & Ulusoy, E. (2008). Symbolic and Experiential Consumption of Body in Virtual Worlds: from (Dis)Embodiment to Symembodiment. *journal of Virtual Worlds Research*, 1(2).

- Vidal, R. (2007). *Espacialidad, temporalidad y comunicación-red*. Buenos Aires: Signo.
- Ward, K. (2001). Crossing cyber boundaries: Where is the body located in the online community? In N. Watson & S. Cunningham-Burley (Eds.), *Reframing the body*. New York: Palgrave.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice. Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge: Cambridge U.P.
- Wheeler, D. (2001). New technologies, old culture. In CEss (Ed.), *Culture, Technology, Communication* (pp. 187-212). Albany: State University NY Press.
- Wilson, S, & Peterson, L. (2002). The Anthropology of online Communities. *The Annual Review of Anthropology*. doi: doi: 10.1146/annurev.anthro.31.040402.085436
- Winnicott, D. (1971). *Playing and reality*. London.
- Woodward, K. (2004). Questions of identity. In K. Woodward (Ed.), *Questioning Identity: Gender, Class, Ethnicity*. London: Routledge.
- Yee, N. (2001). The Norrathian Scrolls. Retrieved 5 de Diciembre, 2008, from <http://www.nickyyee.com/EQt/home.html>
- Yee, N. (2008). Welcome to the Daedalus Project. <http://www.nickyyee.com/daedalus/archives/001641.php>
- Yee, N, & Bailenson, J. (2009). The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. *Human Communication Research*.
- Yee, N, Bailenson, J, Urbanek, M, Chang, F, & Merget, D. (2007). The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments. *10(1)*, 115-121.
- Young, B. (2005). *Gaming Mind, Gaming Body: The Mind/Body Split For a New Era*. Paper presented at the Digital Games Researchers Associate Conference, Vancouver, BC.

### **Videojuegos y entornos virtuales**

- Doom (1993) ID Software, Nerve Software (XBLA)
- Darkwood (2014) Acid Wizard Studio
- Quake (1996) ID Software, Lobotomy, Midway Games
- Populous (1998) Bullfrog Productions, Electronic Arts
- Ragnarok (2002) Gravity Interactive, Inc.
- Second Life (2003) Linden

## Capítulo 5. Apuntes para el análisis de prácticas de comunicación dialógica en mundos virtuales<sup>1</sup>

Presentamos una propuesta para el acercamiento etnográfico a prácticas de comunicación dialógica en mundos virtuales, entendidas como aquellas en las que los intercambios simbólicos se realizan a través de las mediaciones socio-técnicas de un entorno telemático, donde los participantes co-construyen intersubjetivamente el abordaje del tema, rolando los turnos de participación.

Partimos de un enfoque sociocultural que considera la interrelación entre actores, las condiciones estructurales del entorno y las prácticas que en él se generan. Se trata del reconocimiento de prácticas situadas, en las que los sujetos son vistos en su relación con el resto de los participantes.

La cualidad reticular y multimedia de los mundos virtuales, coloca un reto para el análisis de la comunicación en la que los textos, sonidos, imágenes fijas y en movimiento, tienen pesos diferenciados en cada interacción, en ocasiones asociados el vehículo expresivo de los mismos, al rol y competencias de quien enuncia y quien interpreta, a un tiempo/espacio específico, etcétera.

Lejos de una mirada prescriptiva que señale cómo deben ser las prácticas de comunicación, buscamos entender los aspectos que median la posibilidad de diálogo, en particular el rol de quienes moderan los intercambios, estimulan la participación democrática y favorecen la profundidad de la acción comunicativa.

Palabras clave: diálogo, intersubjetividad, mundos virtuales, mediación, condiciones socio-técnicas.

---

<sup>1</sup> Este texto se publicó en 2012 en el libro “El diálogo como objeto de estudio: aproximaciones a un proceso cotidiano y a su calidad”. ITESO, México.

## Contenido

1.Introducción .....	182
2. Conceptos centrales .....	183
2.1 Comunicación dialógica.....	183
2.2 Mundos virtuales.....	183
2.3 Second Life .....	185
3. Elementos para el análisis de la comunicación dialógica en mundos virtuales .....	186
3.1 Consideraciones estructurales .....	188
3.1.1 El contexto.....	188
3.1.2 La plataforma .....	189
3.1.3 Temporalidad .....	191
3.1.4 Grado de fijación del mensaje.....	191
3.1.5 Representación y presencia social .....	192
3.1.6 Espacialidad .....	193
3.2 Participantes.....	196
3.2.1 Individuo y grupo.....	196
3.2.2 Roles .....	196
3.2.3 Competencias e intereses .....	197
3.3 Prácticas .....	198
4. Conclusiones.....	199
5. Referencias .....	201

## 1. Introducción

Los seres humanos producimos, mantenemos, reparamos y transformamos nuestra comprensión del mundo a través del proceso simbólico de la comunicación (1989); mediación que nos permite por ejemplo, conocer el clima de un país sin haberlo visitado; las etapas de un embarazo sin haber sido madres, o la memoria histórica de un pueblo al que no pertenecemos.

Las prácticas de comunicación son diversas y pueden clasificarse de acuerdo a un amplio abanico de criterios analíticos<sup>2</sup>, nos interesan dos de ellos: la distribución de la participación (monológicas/dialógicas) y la forma de contacto (presencial/ a distancia); nos centraremos en la comunicación dialógica a la distancia.

**Comunicación dialógica:** es una actividad en la que los participantes interactúan entre sí intercambiando los turnos de participación y construyendo conjuntamente el tópico.

**Comunicación a distancia:** es aquella en la que los participantes no se encuentran cara a cara y por tanto, requieren de mediaciones técnicas para poder interactuar<sup>3</sup>.

Nuestro interés en la comunicación dialógica a la distancia parte del convencimiento de que independientemente de quiénes participen en ella y cuáles sean los tópicos que aborde, se trata de una práctica de comunicación valiosa por su carácter democrático y la posibilidad de interrelación entre personas ubicadas en distintas latitudes, transformando los regímenes de copresencia y vínculo social.

Asumimos que el claro incremento en los procesos de intercambio de información a través de tecnologías telemáticas (telecomunicaciones e informática), no garantiza que estos formen parte de procesos de comunicación de tipo dialógico.

Reconociendo la relevancia de la comunicación dialógica a la distancia, nuestro propósito es contribuir al marco metodológico para su estudio. Consideramos que el acercamiento ha de ser comprensivo e integral, por lo que sugerimos 3 ejes analíticos estrechamente interrelacionados: condiciones estructurales, participantes y prácticas.

El referente central para el análisis es Second Life, escenario cuya materialidad multimedia permite reflexionar sobre la diversidad de las formas a través de las cuales se realizan los intercambios comunicativos, coloca retos especiales para el análisis y permite ejemplificar con

---

<sup>2</sup> Por su dimensión temporal (síncronas/asíncronas), cobertura (personales/grupales/masivas), flujo de información (uni, bidi o multidireccionales), ordenación del relato (lineal/hipertextual), género (informativo, entretenimiento, educativo y demás derivaciones), grado de fijación, entre muchos.

<sup>3</sup> Es el ámbito de desarrollo de la Comunicación Mediada por Computadora CMC –por sus siglas en inglés *Computer-Mediated Communication*–, entendida como aquella donde la información es transmitida a través de tecnologías informáticas (Williams, 2008).

claridad diversas características que coinciden con otras plataformas digitales como foros, chats, wikis y correo electrónico.

El texto está organizado en tres etapas: revisión de conceptos clave, elementos para el análisis de la comunicación dialógica en mundos virtuales y conclusiones.

## 2. Conceptos centrales

### 2.1 Comunicación dialógica

Nos adscribimos a la teoría de la acción comunicativa desarrollada por Jürgen Habermas (1981)<sup>4</sup>, en tanto dos elementos:

- a) Que pone de relieve la importancia de las prácticas dialógicas para la construcción de las relaciones sociales.
- b) Expone un modelo idealizado de prácticas<sup>5</sup>. La noción de “idealizado” es fundamental para evidenciar que generalmente cuando nos referimos a diálogo, dotamos a la práctica de una valoración positiva “la comunicación multidireccional, democrática, horizontal, abierta, intersubjetiva”, es decir, caracterizada por ciertas actitudes (apertura, tolerancia), competencias (en el dominio del código y los referentes), estructuras (mecanismos de participación horizontal y distribuida); práctica que no está ajena al disenso, pero que lo administra a favor de la construcción grupal.

### 2.2 Mundos virtuales

“Por primera vez, la humanidad no tiene uno,  
Sino muchos mundos en los cuales vivir”  
(Castronova, 2003, p. 70)

La palabra “mundo” es utilizada con gran frecuencia para referirse a contextos sociales a gran escala con componentes visuales e interactivos, algo como “ambientes” o “espacio”. Benedikt (2008)<sup>6</sup> señala que esta acepción de mundo, es una peligrosa metáfora naturalística, porque podría suponer una entidad que se ha formado sin la agencia humana y es autocontendida; por esta razón, algunos estudiosos han decidido no hablar de mundos sino de “*worlding*”, concepto más o menos equivalente a hecho en el mundo o, de naturaleza humana.

---

<sup>4</sup> Habermas plantea, la realización de un “proceso cooperativo de interpretación, en el que los participantes se refieren simultáneamente a algo en el mundo objetivo, en el mundo social y en el mundo subjetivo, aun cuando en su manifestación sólo subrayen temáticamente uno de esos tres componentes. Hablantes y oyentes emplean el sistema de referencia que constituyen los tres mundos como marco de interpretación dentro del cual elaboran las definiciones comunes de su situación de acción” (Pirela Morillo & Montiel Spluga, 2007, p. 52).

<sup>5</sup> Esta condición de ideación en la práctica, presenta un correlato metodológico que inclina la balanza a análisis de corte valorativo donde prevalecen preguntas como ¿se logra o no la establecer un intercambio dialógico? y ¿a través de qué mecanismos?

<sup>6</sup> La mirada de Benedikt retoma el planteamiento de los 3 mundos de Karl Popper “objetivo, real y estructuras públicas” como un camino para teorizar sobre los mundos virtuales.

Según el diccionario de la Real Academia, la palabra virtual proviene del latín *virtus* que alude a la fuerza o a la voluntad para realizar algo, aunque no se concrete. Esta noción, asocia virtual a potencial y nos presenta una vía de explicación<sup>7</sup> para entender cómo las imágenes, escenarios, sonidos e interacciones que encontramos en Internet son referentes que “potencian” una experiencia fuertemente relacionada con buena parte de nuestra vivencia analógica. Por ejemplo, la ilustración de un pastel enviada por correo electrónico para felicitar a un amigo, no es el pastel mismo, pero cumple con la función de aludir al festejo.

El concepto de “mundo virtual” forma parte de una larga sucesión de aproximaciones interesadas en nombrar y definir lo que Castronova señala como “un espacio físico generado por computadora donde puedes compartir experiencias con otras personas al mismo tiempo ” (2005, p. 19) y Klastrop precisa como “una persistente representación la cual contiene la posibilidad de comunicación síncrona entre usuarios y, entre usuarios y el mundo con una estructura de espacio diseñado como un universo navegable” (2002, p. 27). Los mundos virtuales son: espaciales, contiguos, explorables, persistentes, presentan identidades corporeizadas, son habitables, con participación consecuyente y poblados (Pearce, 2009, p. 19).

Otros enfoques y conceptos relacionados con la noción de mundos virtuales son: Mundo espejo (Gelrnter, 1991), Mundos posibles (Ryan, 1991), Metaverso (Stephenson, 1993), Comunidad virtual (Rheingold, 1996), Mundos digitales (Helmreich, 1998), Mundos artificiales (Capin, Pandzic, & Magnenat-Thalmann, 1999), Sociedad Red (Castells, 2002), Red Social digital (Manninen, 2002), Ambiente virtual (Blascovich, 2002; Schroeder, 2008), Mundos persistentes (Kushner, 2003), Mundos sintéticos (Castronova, 2005), Comunidades de juego (Pearce, 2009) y MMOW (*Massively Multiplayer Online World*).

El dualismo real vs virtual<sup>8</sup>, permanece como tensión analítica en buena parte de los conceptos mencionados. Lo virtual es expresado como oposición al llamado mundo real, vida real, primera vida, mundo analógico o mundo físico. Se trata de una dicotomía “tramposa” en muchos sentidos: porque suele confinar lo virtual a lo digital -particularmente a las actividades desarrolladas a través de Internet -; porque parece no reconocer los contextos analógicos de interacción -siempre hay alguien detrás del monitor-; Porque dificulta la comprensión de las mediaciones asociadas a la interacción social multi-escénica<sup>9</sup>.

Al referirnos a la Internet, afirmamos que las imágenes, sonidos, textos, gráficas e hipervínculos que se encuentran dispuestos en el entorno digital bajo cualquier presentación<sup>10</sup>, son

---

<sup>7</sup> La explicación ha de ser mucho más compleja y considerar los “nuevos” referentes creados en y a partir de la experiencia mediada. Como explicaremos más adelante, no se trata de un traslado a lo digital de la experiencia analógica, sino de mecanismos simbólicos reticulares que se constituyen por las prácticas de los sujetos dentro de ecosistemas comunicacionales que oscilan de la comunicación cara a cara, al teléfono, la televisión, Internet...

<sup>8</sup> Se relaciona de maneras diversas con otras dualidades: cuerpo vs mente, objeto vs esencia, signifiante vs significado, analógico vs digital (Fornäs, Kajsa, Martina, & Jenny, 2002, p. 29)

<sup>9</sup> Entendida como aquella donde los participantes se relacionan con otros a través de mecanismos que configuran escenarios de interacción que no demandan la coexistencia corporal y por tanto, les posibilitan participar en varios frentes simultáneamente (de la llamada telefónica, al chat, a las redes sociales por Internet, etcétera). La comunicación multi-escénica, es a nuestro juicio una característica distintiva de las interacciones sociales contemporáneas: reticulares y con nodos móviles de interconexión.

<sup>10</sup> Desde lo “plano” de un listado, hasta la sofisticación de un espacio que se puede recorrer y habitar, como sería el caso de los mundos virtuales.

referentes con grados distintos de tangibilidad, producto y vehículo de diversidad de prácticas informativas, comerciales, educativas, de entretenimiento... y por supuesto, de comunicación. Prácticas que se suceden gracias a la agencia humana<sup>11</sup> y que forman parte de la vida de quienes intervienen en ellas, con impactos diferenciados<sup>12</sup> algunos individuales, otros colectivos e incluso institucionales. Por lo anterior, consideramos que en la noción de mundos virtuales, es estéril la división entre real y no real. Para fines analíticos, proponemos la distinción digital / analógico, cara a cara / mediado, todos parte de un ecosistema que constituye nuestra percepción y conformación de lo social.

Pese a identificar las limitaciones asociadas al término mundo virtual, lo sostenemos por tratarse de un referente más o menos conocido al que intentamos dotar de contenido en los párrafos anteriores.

### 2.3 Second Life

“La virtualidad es una matriz no material de signos en palabras e imágenes. Es una substancia o medio en el que nosotros podemos esculpir o sugerir el sentido en la sociedad” (Taekke, 2002, p. 36)

Aunque el título de este capítulo utiliza el genérico “mundos virtuales”<sup>13</sup>, nos referiremos específicamente a prácticas de comunicación situadas en Second Life SL, un entorno con apariencia tridimensional –ancho, alto y profundidad- cuyos paisajes, personajes e interacciones son co-creados por los propios participantes (*user- created 3d virtual world community*). Fue desarrollado en el año 2003 por la empresa Linden.

Dentro del “mundo/ambiente/sistema” de Second Life participan cientos de miles de personas que ingresan a través de un personaje denominado avatar, una especie de “marioneta electrónica” que los usuarios manipulan para desplazarse en el entorno e interactuar con otros participantes. Cada avatar tiene un nombre de usuario o *nick name* con el cual se identifican en el sistema y pueden intercambiar mensajes de texto mediante salas de conversación o chat ya sea públicos (se muestran los textos de todos los usuarios cuyos avatares se encuentren a corta distancia entre sí); o privados, (para enviar y recibir mensajes de usuarios específicos). El chat

---

<sup>11</sup> Como atinadamente indica Pérez (2009) algunos datos y sus posiciones, se generan y procesan mediante sistemas automatizados, tal es el caso de los buscadores y los sistemas de indexación. Sin embargo, la fuente prioritaria de publicación e interacción, resulta de actividades humanas.

<sup>12</sup> Los impactos han de valorarse en diversas dimensiones: económica (por ejemplo: una transacción por *e-bay*, la compra de un boleto de avión, etcétera), socio-emocional (cultivar una amistad en línea), cognitiva (co-construir la definición de un proyecto a través de un *wiki*), legal (autorizar la distribución y reproducción de materiales con licenciamiento *creative commons*), por mencionar algunas de un enorme listado que se hibrida.

<sup>13</sup> Optamos por referir a mundos virtuales en el título por dos razones, una semántica y otra metodológica:

- La semántica es que suponemos que la palabra mundos virtuales es un término más conocido que Second Life y puede ayudar a intuir la naturaleza del contenido del artículo.
- La metodológica es que con base en experiencias previas como usuarios e investigadores de entornos virtuales Ragnarok, Sims, World of Warcraft WOW, consideramos que los mecanismos de análisis de prácticas son similares y, por lo tanto las reflexiones vertidas en este documento también pueden ser extrapolables a otros entornos virtuales.

privado posibilita intercambiar textos con usuarios cuyos avatares se encuentran “lejos” en otra isla<sup>14</sup> o domicilio electrónico del mismo Second Life.

Los usuarios de Second Life pueden intercambiar, textos, imágenes y audios; desplazarse y manipular el entorno; cambiar la apariencia de sus avatares, hacerlos que caminen, se sienten, conversen, duerman, bailen, canten, abracen a otros avatares, etcétera. Dentro de este mundo virtual existen museos, universidades, discotecas, oficinas, es posible ver representado digitalmente casi cualquier tipo de escenario analógico.

Philip Rosedale (2008), quien diseñó y dirigió el desarrollo de Second Life, indica que los mundos virtuales se diferencian de otras aplicaciones en la Web porque el uso, distribución, creación y transformación de la información se desarrolla en un ambiente de socialización.

La participación de usuarios en sitios de Internet se transforma permanentemente presentando picos de ingreso, migraciones y cierres. Para 2006, Second Life era un fenómeno social por su naturaleza habitable, la diversificación de actividades realizadas dentro de él y la generación de un sistema económico con vínculos al analógico<sup>15</sup>. En junio del 2009, Linden informó que el número de usuarios regulares de Second Life era de 700,000 de los cuales llegan a conectarse simultáneamente más de 70 mil que ingresan a distintas islas. Aunque en la actualidad el incremento demográfico de usuarios esté colocado en otros espacios como Facebook, Twitter o Youtube, sostenemos que la investigación sobre comunicación en mundos virtuales como Second Life, sigue siendo relevante en tanto su naturaleza multimedia, persistente, espacial, social, síncrona y creativa.

### 3. Elementos para el análisis de la comunicación dialógica en mundos virtuales

Partimos de la afirmación de que no todas las prácticas realizadas en Internet son de comunicación y no todas las prácticas de comunicación en Internet, son o aspiran a ser dialógicas. Dependiendo de cada situación, habrá ejes e intenciones que se sobrepongan al diálogo como el deseo de una experiencia lúdica y de inmersión, propia de la naturaleza de los videojuegos<sup>16</sup>; el interés por conocer la información proporcionada por un servicio noticioso de comunicación masiva, etcétera. Así pues:

- El diálogo o comunicación dialógica es siempre una práctica de comunicación.
- La comunicación puede darse dentro y fuera de la Internet.
- En Internet hay prácticas que no son de comunicación.

---

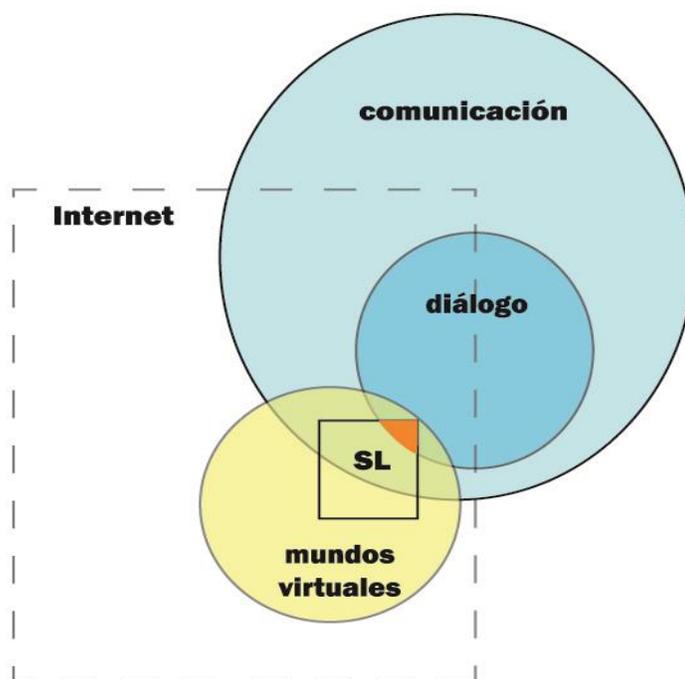
<sup>14</sup> La *grid* o matriz donde se representa el espacio en Second Life utiliza la metáfora de islas o *sim*, lo que permite simultáneamente delimitar espacios y permitir -sin lastimar la referencialidad con el vecino o próximo- modificar los terrenos. Los creadores del entorno –la empresa Linden- ponen en venta los terrenos, mismos que puede ser fraccionados, arrendados o revendidos por los propietarios. Los terrenos tienen coordenadas precisas denominadas *land mark* (equivalentes a un domicilio) y como en los territorios analógicos, hay lugares más densamente poblados que otros (López, 2010 )

<sup>15</sup> La posibilidad de intercambiar Linden dólar –la moneda en SL- con dólares americanos o alguna otra moneda, motivó el interés de participación e investigación de muchos, algunos de los cuales se “desencantaron” como resultado de las altas expectativas que se fincaron sobre el entorno.

<sup>16</sup> Lo que no significa que en los juegos en línea, no exista el diálogo.

- En Internet coexisten distintos escenarios, herramientas y servicios entre los que se encuentran los mundos virtuales como Second Life.

En Second Life se realizan diversidad de prácticas, algunas de ellas, de comunicación dialógica – marcadas en naranja en la Ilustración 1- .



**Ilustración 1.** Diagrama booleano de relaciones entre comunicación/diálogo/Internet y mundos virtuales<sup>17</sup>  
Fuente: elaboración propia

Lejos de nuestra pretensión está el prescribir cómo “debe” realizarse la comunicación en mundos virtuales para promover el diálogo. Como se mencionó al inicio de este capítulo, nuestro modesto interés se sitúa en proponer algunos elementos para el acercamiento etnográfico a dichas prácticas, los cuales organizamos en tres ejes analíticos interrelacionados:

- Condiciones estructurales (contexto y plataforma)
- Participantes (sus intereses, competencias y roles)

<sup>17</sup> Las proporciones de las figuras no son representativas del volumen de las prácticas, tienen como único propósito exponer la conformación de conjuntos, intersecciones y exclusiones entre los elementos que conforman el diagrama.

- Prácticas (duración, ritmo y estructura)

### 3.1 Consideraciones estructurales

Para fines analíticos separamos los agentes estructurales –que afectan y son afectados por las prácticas- en dos apartados: contexto, que reconoce las condiciones de historicidad en las que se desarrollan las prácticas; y plataforma tecnológica, que refiere a la especificidad de la herramienta.

#### 3.1.1 El contexto

Las prácticas de comunicación son históricamente situadas, se insertan en contextos de participación que recogen la experiencia previa de los participantes en tanto sujetos individuales y colectividad.

Cada contexto de práctica es multi-determinado: por el propósito de la práctica misma, la plataforma en que se realiza, la institución o estructura organizacional que la cobija, el diseño del escenario, el momento coyuntural, etcétera. En otras palabras, se compone de todas aquellas circunstancias que enmarcan el proceso de comunicación.

En Second Life hay actividades con lugar, propósito y horario, mientras que otras se suceden con relativa espontaneidad. En ocasiones, el contexto digital importa intereses, roles y modelos de práctica del contexto analógico –por ejemplo en el caso de universidades que ofrecen cursos presenciales y a distancia -.

Es fundamental analizar las prácticas a la luz del sentido que los participantes les otorgan. En algunos casos la “modalidad” de participación horizontal y distribuida propia del diálogo, puede ser el propósito mismo de la actividad “vamos a escuchar lo que todos piensan sobre”. Sin embargo, en otras ocasiones el diálogo puede ser considerado como un medio para el logro de un fin específico, por ejemplo la toma de acuerdos sobre un asunto o la construcción conjunta de una propuesta.

Los participantes pueden colocar el propósito de la acción comunicativa en el proceso, en el producto o en ambos. Cuando la intención enmarca explícitamente la práctica, es más fácil seleccionar y colocar las mediaciones que contribuyan al logro del objetivo.

Si los objetivos no son claros ni compartidos, la evaluación de la práctica será complicada porque no habrá indicadores contra los cuales cotejarla o éstos serán ajenos a los participantes. En otras palabras, pese a que existen parámetros para evaluar la calidad de un diálogo, estos han de acompañarse de los propios indicadores que los participantes definan para tal fin.

### 3.1.2 La plataforma

La polémica frase de Marsall McLuhan “el medio es el mensaje” podría ser traducida para fines de este artículo como “la mediación tecnológica es un componente que influye de manera importante en las prácticas”.

Las características técnico-expresivas de cada plataforma tecnológica dificultan o facilitan ciertos aspectos de las interacciones comunicativas dialógicas, para explicarlo, seleccionamos algunos elementos que ejemplificamos tanto en Second Life como en otros escenarios de comunicación mediada por tecnologías telemáticas: correo electrónico, wiki, chat y foro.

#### *Organización de la participación con relación al tema*

En este apartado discutiremos las posibilidades que diversas plataformas brindan a los usuarios para organizar los turnos de participación con relación a un tema, pues la interrelación de las participaciones es una característica fundamental de la comunicación dialógica.

Los wikis son herramientas en línea para la escritura colaborativa que ofrecen la posibilidad de editar un mismo texto y discutirlo, observando y comentando las propuestas de los colaboradores mediante un “historial” o registro de participación. En este sentido, el wiki podría ser considerado como una herramienta digital de utilidad para la toma de acuerdos entre participantes a la distancia.

Los foros en línea no ofrecen las mismas facilidades que el wiki para lograr un “producto” colaborativo, sin embargo posibilitan la organización y visualización de la participación por ejes temáticos y progresión en el tiempo “quién responde a quién y en qué orden”.

Por su parte, las salas de conversación electrónica o chats, permiten agilidad y fluidez en los intercambios comunicativos, lo que favorece la “toma de turno” de los diferentes participantes, pero dificulta enormemente la organización de dichas participaciones con relación al tema, pues es posible que coexistan diversidad de hilos narrativos y con frecuencia algunas conversaciones quedan “suspendidas” por falta de respuesta.

Analicemos un fragmento de conversación textual en el chat público de Second Life:

(X) [13:58] Chat Range: Agatha Sapphire [6m]  
(X) [13:58] Long Range: sebonis500 Juventa [56m]  
(A)[13:58] Agatha Sapphire: perdón, me equivoque  
(X) [13:58] Close Range: Agatha Sapphire [29m]  
(B)[13:58] Topanga Sciavo: cuando cierras el programa de si desapareces o te quedas como descansando (away)  
(C)[13:59] Quetzaly Baxton: oye entonces lo que haces de tutoriales no se considera trabajo?  
(B) [13:59] Topanga Sciavo: bueno me tengo q ue ir, muchas gracias volveré otro día  
(D)[13:59] Topanga Sciavo: adiós  
(D) [13:59] Jadde321 Batista: yo puedo hacer una consulta  
(X) [13:59] FRIDA Lutrova está desconectado  
(D) [13:59] Jadde321 Batista: sobre algo que me ocurrió ayer?  
(B) [13:59] Roi Fensen: adiós topanga  
(D) [14:00] Jadde321 Batista: no sé si es el lugar  
(C) [14:00] Quetzaly Baxton: a todos los tutores les pagan?  
(D) [14:00] Jadde321 Batista: pero bueno...no se done mas preguntar  
(D) [14:00] Jadde321 Batista: yo llevo dos meses  
(C) [14:00] Quetzaly Baxton: pero me acabas de decir  
(C) [14:00] Jadde321 Batista: ok  
(C) [14:00] Quetzaly Baxton: que tomando en cuenta  
(C) [14:00] Quetzaly Baxton: lo que te agan  
(C) [14:00] Quetzaly Baxton: no se podia considerar trabajo  
(D) [14:00] Jadde321 Batista: es acerca de los guardianes  
(D) [14:00] Jadde321 Batista: y sus motivos para banear  
(D) [14:00] Jadde321 Batista: que ayer estaba mirando y me baneo

30 julio 2009 Fragmento de conversación en Unihispana  
Fuente autor

La conversación de la cual extrajimos tan solo dos segundos, nos muestra que coexisten diversos hilos narrativos que traslapan los tópicos y dificultan el seguimiento de los mismos (los marcamos artificialmente con las letras A, B, C y D); adicionalmente se presenta información del sistema -que marcamos con una (X) para distinguirla del resto- y que indica, si algún usuario que forma parte de nuestro “grupo” de contactos ingresó a Second Life, si se reproduce una animación, si alguien se desconecta, etcétera.

Second Life es un entorno enriquecido que además de textos, presenta sonidos e imágenes fijas o en movimiento. Así como en el análisis de los textos hay una gran cantidad de indicadores a observar, también en el caso del audio: el volumen, tono de voz, inflexión, influyen en el proceso de diálogo.

Cuando en Second Life el audio comanda la asignación de turnos para participar en la conversación, los usuarios suelen implementar estrategias que permiten “saltar” esos turnos realizando conversaciones –en corto- con otros participantes a través de sistemas de mensajería privada de texto. De esta manera, se posibilita el intercambio tanto abierto como selectivo de mensajes, lo que amplía el rango de posibilidades para los participantes, a la vez que complejiza el análisis y seguimiento de estas prácticas para los investigadores.

### 3.1.3 Temporalidad

Uno de los enfoques más utilizados para clasificar las prácticas de comunicación a través de Internet, es el propuesto por Regev, que las organizó atendiendo a tres escenas: “comunicación asincrónica (correo electrónico), comunicación sincrónica (chat) y comunicación no interactiva (navegación a través de Internet)” (García & Perera, 2004, pp. 6, 7). McCormack y Jones (1998) coinciden con las dos primeras categorías, pero agregan una tercera denominada “comunicación presencial mediada por computadora”, que basada en la sincronía y en el nivel icónico del representamen<sup>18</sup>, incluye sistemas de conferencia por video y audio que se aproximan a experiencias de comunicación presencial. Aunque la mayoría de prácticas en Second Life son síncronas, también es posible la comunicación asíncrona –por ejemplo elaboración de bitácoras colectivas a lo largo de varios días- y por navegación – como observar un anuncio espectacular, sin interactuar con otros participantes-.

La temporalidad es un eje fundamental para el análisis de prácticas de comunicación dialógica porque éstas tienen carácter procesual, es decir se trata de una actividad que se realiza a través del tiempo. La duración de un diálogo se relaciona con muchos factores: tema, número de participantes, claridad en el propósito del diálogo, la existencia de una delimitación previa “tenemos 1 hora para...” y el tipo de plataforma en la que se realiza el intercambio –entre otros-. Los medios de comunicación asíncronos –como el foro- podrán contener diálogos a lo largo de meses, mientras que una sala de conversación electrónica o chat, definitivamente tendrá interacciones más cortas. Buena parte de los ciclos de interacción<sup>19</sup> que hemos observado en Second Life tienen de 1 a 3 horas de duración.

### 3.1.4 Grado de fijación del mensaje

Con grado de fijación del mensaje, nos referimos a la posibilidad de la plataforma de interacción para almacenar y presentar un registro de lo que sucede. La fijación del mensaje se realiza prioritariamente a través de texto, pues este demanda menor capacidad de almacenamiento –consideración tecnológica- y es fácil de seguirse de un “golpe de vista” –consideración comunicativa-. La imagen en movimiento y el audio<sup>20</sup> exigen para percibirse de un período de tiempo igual al de la interacción que registraron –un minuto de video, requiere de un minuto de tiempo para verse, a menos que la secuencia se comprima perdiendo información-.

La fijación del texto en una conversación síncrona, por ejemplo a través del chat en Second Life, permite que cuando un participante deja brevemente el escenario para realizar otra actividad ya sea analógica o digital (abrir la puerta, responder al teléfono, comer...) pueda seguir el “hilo” de la conversación que se estableció mientras él o ella estaba fuera.

---

<sup>18</sup> Según Andersen y Nowak, existen tres tipos de relación entre objeto (lo que se representa) y representamen (con qué se representa): icónica (el representamen es similar al objeto), indicial (el representamen y el objeto entablan una relación causal) o simbólica (el representamen es relacionado al objeto por pura convención) (2002, pp. 191-192) Es una tipología que parte de los trabajos semióticos de Peirce.

<sup>19</sup> Los ciclos de una experiencia se pueden determinar desde varios criterios. Nosotros los delimitamos por el horario de inicio de la actividad y el momento en el que se desconectan los usuarios o cambian de actividad.

<sup>20</sup> El almacenamiento de audio y el video, es de utilidad prioritariamente para procesos asíncronos.

El grado de fijación de las interacciones comunicativas a través de texto, puede limitarse al momento en que se mantienen activos los enlaces entre participantes –al cerrar mi sesión, pierdo el registro- o pueden, como en la mayoría de las herramientas de chat, ofrecer la posibilidad de guardar la conversación –almacenamiento individual no grupal, que sería el equivalente a una fotografía de los textos intercambiados, pero sin sostener ese registro como base para interacciones subsecuentes-.

En plataformas asíncronas como foros, blogs y wikis, el texto se fija al escenario de interacción –quienes se conectan al lugar pueden seguir el hilo de conversación- sin embargo, en el caso de los correos electrónicos también asíncronos, la consecución del mensaje se circunscribe exclusivamente a los participantes o destinatarios definidos por quien enviará el mensaje –a través de la práctica de “responder o replay” que guarda como referencia el mensaje que se va a contestar- ello genera que las rutas y el proceso de construcción de la conversación pueda ser altamente selectivo y sin la posibilidad de que “otros” por interés propio puedan agregarse. La posibilidad de “voltear” la mirada a lo que se dijo, es un factor de aliento para la participación reflexiva, para la comprensión del punto de vista de los otros y la construcción colaborativa. Sin embargo son otros muchos los factores -culturales, cognitivos, de sostenimiento de poder...- que influyen en que se construya en conjunto.

### 3.1.5 Representación y presencia social

Según el sociólogo Erving Goffman (1958), al momento de sostener una interacción o encuentro los participantes representan papeles para sí y para los demás, de forma tal que cada uno se ajusta a los papeles desempeñados por los otros “controlando las impresiones que los demás se forman de ellos”(Cortazar, 1998, p. 138). En esta acción dramática, los participantes “gobiernan su interacción regulando el recíproco acceso a la propia subjetividad, la cual es siempre exclusiva de cada uno” (Habermas, 1981, p. 124)

El enfoque de la dramaturgia social enfatiza las formas en que nos presentamos y representamos ante los “otros” por ejemplo nuestro nombre de usuario en el correo electrónico; la imagen (fotografía o dibujo) + nombre de usuario en un chat; o la relación nombre de usuario + avatar para Second Life.

#### *Nombre de usuario*

Cortázar (1998, pp. 137, 138) propone 8 categorías para clasificar los nombres de usuario o *nick name*:

1. El nombre de la persona (Juan, Pedro,).
2. Características sexuales (Sátiro, Chicacaliente, Sexy,).
3. Características físicas (flaquita, Moreno,).
4. Características de personalidad (Rudo, Cariñosa).
5. La edad o año de nacimiento (Mujer23, Roland063).
6. Admiración por gente o personajes famosos (Sting, Bart, Madonna).
7. Origen geográfico (Chilena, Mexicano).
8. Una invención (GarTe, Xann).

En Second Life se utiliza la convención nombre y apellido<sup>21</sup>, lo que otorga cierta “homogeneidad” a los referentes textuales del usuario.

### Avatar

Al ser una representación corpórea que permite interactuar con el entorno y los participantes que se encuentran en el sistema, el avatar presenta diversos aspectos relevantes para el análisis de la comunicación dialógica:

- El rol y la apariencia del avatar son, en ocasiones, una extensión de las funciones y actividades de una persona en el entorno analógico, por ejemplo en la campaña presidencial de Barack Obama 2012, el diseño del avatar de Obama y su “investidura” en la participación de las actividades para recaudación de fondos, era consistente con la apariencia y el rol social del entonces candidato demócrata a la presidencia de los Estados Unidos de Norteamérica. Esta correlación es frecuente con todos aquellos sujetos públicos o plenamente identificables en lo analógico.



Ilustración 1. Similitud entre usuarios y sus avatares  
(Goga, 2007)

El rol que el avatar juega dentro de la construcción del diálogo es complejo y se relaciona con la situación concreta y el “peso” que los propios participantes de la interacción le otorguen a su corporalidad digital, al correlato con el sujeto análogo que representa y a las posiciones de poder que ello representa.

### 3.1.6 Espacialidad

Second Life es un entorno espacializado, las interacciones que se suceden dentro de él no se dan en “lienros vacíos” sino en escenarios que se puede recorrer a lo ancho, alto y profundo,

---

<sup>21</sup> Cuando un usuario crea su cuenta en Second Life determina el género de su avatar, su nombre de usuario (formado por la combinatoria de un largo listado de nombres y apellidos disponibles), la apariencia de usuario –la cual puede cambiar cuantas veces desee- y, en algunos casos el “lugar” de nacimiento –la isla en que el avatar va a representarse por primera vez y tomar su capacitación inicial”.

con recursos técnicos y expresivos que ayudan a delimitar áreas y señalar los lugares donde los avatares pueden caminar, volar o nadar.

El análisis de la relación espacio/diálogo puede anclarse a diversos aspectos:

- El diseño del escenario.
- La densidad de avatares.
- Distancia entre avatares.

### *Diseño*

De forma similar a las interacciones analógicas, los espacios digitales condicionan de alguna manera el grado de “comfort”, el ambiente e incluso las reglas de participación. Un escritorio frente a un conjunto de butacas –similar a la distribución de un aula tradicional- invita más al monólogo que a la conversación. En el escenario mostrado en la ilustración 3, los dos lugares de la derecha corresponden a espacios para los coordinadores del sitio, mismos que tienen la función de moderar la conversación con el resto de los participantes. En la ilustración 4, observamos como el espacio es más “informal” e invita a la participación horizontal pues no dota de lugar preferencial a ningún avatar.



**Ilustración 3.** Conversación Unihispana  
Impresión de pantalla 6 de agosto 2009



**Ilustración 4.** Conversación Unihispana  
Impresión de pantalla julio 2008

#### *Densidad*

Second Life presenta condicionamientos tecnológicos que limitan la cantidad de avatares que pueden coexistir en una misma isla. Pero más que las condiciones de infraestructura, nos interesa señalar que en escenarios donde es alta la densidad de avatares, se dificulta el seguimiento de las interacciones textuales en el chat público –por el alto número de intercambios de personas distintas que abrevan en ellos- y el intercambio sonoro –con audios que se superponen impidiendo la comprensión de los mismos-. Así pues, de manera similar a lo que sucede análogamente, el “tamaño” del grupo influye en la posibilidad de que todos presenten su punto de vista y construyan conjuntamente el abordaje del tópico.

#### *Distancia*

Krikorian, Lee, Chock, & Harms (2000) realizaron el análisis de la sala de conversación o *chat room* “The Palace”, un entorno donde los participantes interactúan en tiempo real intercambiando texto, gráficos en dos dimensiones y movimiento. Su trabajo se centró en el análisis de la relación entre distancia y atracción en torno a la que concluyen que la distancia entre referentes gráficos en una sala de conversación, se relaciona con el grado de intimidad que los participantes establecen y que esta, es mediada por la tarea realizada –y a nuestro juicio por los roles que los participantes desempeñan en la misma, así como otros factores culturales -.

Edward Hall identificó cuatro rangos de distancia: distancia íntima, distancia personal, distancia social y distancia pública (1959) En Second Life las distancias personal y social son las que predominan en las interacciones entre avatares, pues la denominada “distancia íntima” presenta limitaciones técnicas derivadas del espacio que “por defecto” se establece entre avatares y que impide la doble ocupación; por otra parte, la distancia pública es poco frecuente

porque obligaría a utilizar la herramienta de “grito” para que el audio y el texto amplíen su zona de cobertura.

Donath y colaboradores (1999), realizaron un estudio contemporáneo al de Krikorian en torno al mismo *chat* “The Palace”, estudiando los desplazamientos para explicar la trayectoria de los sujetos al intentar relacionarse con grupos de interactuantes. Analizan la proximidad no como la separación entre píxeles, sino como factor de inclusión en las prácticas, para ello, trazan círculos que determinan “la zona de escucha”. Esta zona descrita por Donath, está incorporada estructuralmente en la interfaz de Second Life, pues existe un rango de proximidad entre avatares que determina qué textos le mostrará a los otros usuarios el chat general y qué audios –provenientes de los otros usuarios- podrán ser escuchados.

La proximidad entre avatares es un eje clave para el diálogo, sin embargo no lo condiciona pues existe la posibilidad de sostener conversaciones a través de texto con otros usuarios cuyos avatares se encuentran en lugares distantes en Second Life.

## 3.2 Participantes

### 3.2.1 Individuo y grupo

El seguimiento a los participantes nos coloca ante la necesidad de valorar a los sujetos individuales –sus intereses y competencias- pero también su función con relación a la grupalidad ¿cuál es el rol que ejercen?, ¿tienen proyecto conjunto?, ¿son una comunidad?

Garín & Muñoz establecen 3 componentes prioritarios para una relación dialógica productiva:

- Compromiso mutuo. Es la combinación entre lo que hacemos, o que sabemos y la capacidad de conectar con sentido las contribuciones y los conocimientos de los demás.
- Aventura en común. La aventura de la comunidad se concreta en un propósito y esto implica un sentido de responsabilidad mutua entre los que están involucrados.
- Catálogo compartido. Los catálogos de las redes de conocimiento que incluyen palabras, prácticas, hábitos, herramientas y formas de hacer las cosas, historias, gestos y símbolos. La comunidad adopta o produce su propio repertorio (Gairín & Muñoz, 2006, pp. 131, 132).

Consideramos que los componentes a los que aluden Garín & Muñoz, no son exclusivos de comunidades estables, pues es cada vez más frecuente que individuos se reúnan para fines específicos sin formar una comunidad que se sostenga más allá del cumplimiento del propósito que los unió. Se trata de una forma itinerante de prácticas sociales donde los sujetos se adscriben a diversos movimientos para fines específicos.

### 3.2.2 Roles

El diálogo tiene carácter democrático pero no garantiza las condiciones de igualdad entre quienes participan de él. Algunos sujetos ejercen roles que pueden mediar el diálogo para

minimizar las desigualdades<sup>22</sup>: favoreciendo la participación horizontal con reglas que promuevan el respeto, impulsando a quienes se encuentran en posición de desventaja, garantizando que existan condiciones para que todos puedan tomar su turno, etcétera.

### 3.2.3 Competencias e intereses

Aguirre (2004) en su análisis de salas *chats*, encontró niveles de marginalidad o timidez de algunos participantes y sugiere que dicha marginalidad se relaciona con el grado de competencias asociado al escenario. Coincidimos con la argumentación de Aguirre en la medida que se reconozca:

- Que la marginalidad por competencias es generalmente un estado transitorio asociado a la curva de aprendizaje.
- Que existen factores que pueden operar como diferenciadores de estatus en prácticas de comunicación mediada por computadora: la participación de líderes que “moderan” la participación de los actores, la familiaridad con el tema tratado, el rol de los participantes dentro de la conversación, entre otros.

Comunicarse a través de Second Life demanda competencias en torno a la actividad en la que se circunscribe la acción comunicativa – no es lo mismo conversar con el avatar sentado y concentrar la interacción en el intercambio de textos, que simultáneamente actuar –mover el avatar-, hablar y escribir. Las competencias de usuarios que hemos identificado con mayor claridad son:

- Habilidad para atender simultáneamente diversos hilos narrativos.
- Lectoescritura icónica -con abreviaciones y emoticones-.
- Implementación ágil del catálogo de movimientos disponibles en el inventario del avatar, para reflejar corporalmente lo que le interesa manifestar: un brinco de alegría deja de surtir el efecto de reacción a una buena noticia, si se tarda en activar.

Las competencias que desarrolla el usuario, no son resultado directo de un proceso de acumulación de horas de estancia en Second Life, pues alguien puede transitar por el entorno realizando el mismo catálogo básico de movimientos<sup>23</sup>. La clave de desarrollo de competencias está en las experiencias de socialización, el desarrollo de inventario de movimientos y el interés por aprender.

---

<sup>22</sup> En ocasiones estos usuarios son nombrados como “ángeles o guardianes”. En contraposición, encontramos a los llamados “trolls” que son usuarios que se dedican a molestar al resto de los participantes.

<sup>23</sup> Hay usuarios que tienen una década de trabajo cotidiano en Internet y sus interacciones y competencias asociadas se limitan al uso del correo electrónico y los de motores de búsqueda. En contraste, algunos usuarios en pocos meses ingresan diversos entornos y se habilitan en el uso de los lenguajes correspondientes.

Las competencias involucradas en un proceso de comunicación dialógica mediado por tecnologías telemáticas pueden clasificarse 2 categorías:

- *Competencias específicas* (asociadas al dominio del código en juego). Es necesario considerar no sólo la demanda propia de la herramienta, sino de la situación concreta, pues habrá casos donde el movimiento de un avatar puede ser torpe porque el usuario no sabe cómo manipular su personaje, sin embargo el diálogo se logra eficazmente a través del intercambio textual o sonoro.
- *Competencias comunicacionales transversales* (aquellas que favorecen el diálogo independientemente de la plataforma a través de la cual se realice: capacidad de escucha, argumentación, empatía, reciprocidad, conocimiento del tema, entre otras)

### 3.3 Prácticas

Existen diversos esfuerzos por dar cuenta de las acciones y etapas que constituyen un proceso de diálogo mediado por tecnologías telemáticas. Henri (1992) fue uno de los primeros investigadores que se centró en analizar la calidad de la interacción en los foros en línea. Diferenció entre dimensiones participativas e interactivas, indicó que la cantidad de participación no es un indicador válido para verificar la calidad de la interacción y definió 3 dimensiones de interacción:

- *(Lex) Interacción explícita*: cualquier declaración que explícitamente haga referencia a otro mensaje, persona o grupo.
- *(lim) Interacción implícita*: cualquier declaración que se refiera, sin nombrarlo, claramente a otro mensaje, persona o grupo.
- *(lin) Interacción independiente*: cualquier declaración que se refiera al tema que se está discutiendo, pero en el que no hay ningún comentario ni respuesta a otro comentario.

La propuesta de Henri, permite evidenciar la relación entre las participaciones y con ello, la existencia o no de una dinámica dialógica, que estaría caracterizada por las interacciones *lex* y *lim*.

Gunawardena y otros (1997) también se interesaron por el análisis de foros en línea, pero colocaron su atención en la construcción de conocimiento producto de la interacción social. Su propuesta no sólo distinguió el tipo de intervenciones, sino que las agrupó en cinco fases evolutivas de debate –ver tabla 1- (Gairín & Muñoz, 2006, pp. 133-134). Otras propuestas de análisis procesual de la participación en foros fueron presentadas por Duffy, Dueber y Hawley (1998) y Salmon (2000). Aunque las tres propuestas presentan cierta correspondencia en sus enunciaciones generales no son del todo consistentes entre sí.

<b>Propuestas de análisis procesual de interacciones comunicativas mediadas por computadora en contextos de aprendizaje</b>		
<b>(Gunawardena, Lowe, &amp; Anderson, 1997):</b>	<b>(Duffy, Dueber y Hawley,1998)</b>	<b>(Salmon, 2000)</b>

<b>Compartir y comparar información</b>	Iniciación: surge a partir de un dilema o problema identificado o reconocido, que se inicia a partir de la experiencia.	Acceso y motivación
<b>Descubrimiento y exploración de disonancia e inconsistencia</b>	Exploración: en ella, los participantes intercambian ideas.	Socialización online “los alumnos empiezan a construir un ambiente de comunidad”
<b>Negociación y exploración de disonancia e inconsistencia</b>	Integración: construcción de conocimiento.	Intercambio de información
<b>Comprobación y modificación de la síntesis y construcción de la propuesta</b>	Resolución del dilema o problema.	Construcción de conocimiento
<b>Acuerdo y aplicación de nueva construcción</b>		Desarrollo. Los alumnos se vuelven responsables de su propio aprendizaje

**Tabla 1.** Comparativo de análisis procesual  
Fuente: elaboración propia

A nuestro juicio:

- Gunawaderna y colaboradores son más finos en colocar la perspectiva del poder y el disenso como elementos constitutivos del diálogo grupal.

- Duffy y colaboradores restringen el modo de participación a la existencia de un dilema o un problema de origen y concentran el proceso en cuatro etapas.

- Salmon se refiere específicamente a contextos escolarizados, considerando implícitamente la labor mediadora del profesor “motivando” la participación, hasta que en la etapa 5, los estudiantes se hacen cargo del proceso.

Estas propuestas sobre el proceso de diálogo, exigen un cuestionamiento crítico en torno a si dichas etapas son siempre las mismas y han de seguirse en ese orden para lograr un fin específico –referido a la calidad del proceso o del producto de la conversación-.

#### 4. Conclusiones

La comunicación dialógica implica un tipo de práctica en la que el tema se desarrolla conjuntamente, los participantes rolan sus turnos constituyéndose itinerantemente en receptores y emisores. Este proceso no sólo requiere de la interacción multidireccional, sino de

la relación de los contenidos. La comunicación dialógica puede realizarse entre personas que se encuentran a distancia, una de las vías es a través de tecnologías telemáticas.

El análisis de comunicación dialógica no ha de limitarse a los diálogos mismos<sup>24</sup>, sugerimos la conveniencia de un enfoque que considere sujetos, prácticas y estructura. Estos tres ejes interrelacionados pueden desagregarse en diversas categorías: propósito, contexto, características técnico-expresivas de la plataforma, proceso de diálogo, roles, competencias e intereses de los participantes.

Las mediaciones socio-técnicas propias de cada plataforma, limitan o facilitan la comunicación dialógica, por ejemplo los foros en línea presentan una estructura que favorece la visualización del orden de participación<sup>25</sup>, mientras que los wikis centran su aportación en la construcción colaborativa de mensajes -sin que por ello sus desarrollos estén exentos de censura o autoritarismo-. Algunos aspectos relevantes para identificar cómo influye la plataforma tecnológica en el diálogo son: temporalidad (definición de ciclos de participación, interacción síncrona o asíncrona), grado de fijación del mensaje, organización de la participación, formas de representación de los participantes y espacialidad.

Los mundos virtuales nos colocan ante el reto de análisis reticular y multimediático donde los textos, audios, imagen fija y en movimiento tienen pesos diferenciados en cada interacción. Estas arritmias no son anunciadas, constituyen parte del entramado en ocasiones asociado a un rol (la profesora que solicita callar los micrófonos para que su voz sea el elemento articulador de la actividad –dimensión de poder-), a una condición técnica –no tengo micrófono y utilizo sólo texto-, a un momento –al inicio las instrucciones en audio, después las réplicas por texto-.

Los participantes de un diálogo han de ser reconocidos en tanto sujetos individuales y parte de la grupalidad, identificando los intereses, roles y competencias que ponen en juego. Existen competencias técnico-expresivas específicas de la plataforma en el que se realiza la práctica - en el caso de Second Life atención simultánea y percepción selectiva, lecto-escritura icónica y dominio del catálogo básico de movimientos - y otras transversales a cualquier proceso de comunicación dialógica –atención/escucha, empatía, capacidad argumentativa, conocimiento del tema, entre otras-.

El listado de categorías de análisis presentadas en este capítulo, podría alimentar una matriz de múltiple entrada con indicadores para estudiar prácticas de comunicación dialógica en mundos virtuales. Sin embargo, consideramos que más que poner en operación cada variable, conviene establecer una agenda de investigación que:

---

<sup>24</sup> Aunque como acertadamente lo indica el lingüista Teun van Dijk, fundador de la revista *Discourse & Society*: en el discurso podemos encontrar rastros del contexto.

<sup>25</sup> En un foro en línea no todos participan del mismo modo ni tienen las mismas oportunidades de expresar una opinión (Shneider, 1996), los que poseen más habilidades retóricas o conocimiento de un tema monopolizan la discusión o establecen de manera arbitraria las reglas de funcionamiento y participación, generando una estructura de poder de características específicas dentro del medio (Winocur, 2005, p. 96)

- Defina la contribución específica de cada aspecto en la comprensión del proceso de comunicación en su conjunto.
- Proponga los métodos de recolección e interpretación de datos que resulten más adecuados para cada eje.
- Sugiera formas para compartir y discutir los hallazgos, retroalimentando el marco metodológico.

## 5. Referencias

- Aguirre, R. (2004). El potencial comunicativo del ciberespacio: La organización semiótico-social del poder en una conversación juvenil de Chat. In B. Russi (Ed.), *Anuario de Investigación de la comunicación CONEICC XI*. México: UIC-CONEICC.
- Andersen, P. B., & Nowak, P. (2002). Tangible Objects: Connecting Informational and Physical Space. In L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 190-214). Gran Bretaña: Springer-Verlag London.
- Benedikt, M. (2008). Cityspace, Cyberspace, and the Spatiology of Information. *Journal of Virtual Worlds Research*, 2008(septiembre ), 1-22. doi:Volume 1, Number 1
- Blascovich, J. (2002). Social Influence within Immersive Virtual Environments. In R. Schroeder (Ed.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction un Shared Virtual Environments*. London: Springer-Verlag.
- Capin, T, Pandzic, I, & Magnenat-Thalmann, N. (1999). *Avatars in Networked Virtual Environments* (1st ed.). New York: John Wiley and Sons.
- Carey, James. (1989). *Communication as Culture: Essays on Media and Society*.
- Castells, M. (2002). *La Sociedad Red* (Vol. I). México, Distrito Federal: Siglo XXI Editores.
- Castronova, E. (2003). Theory of the avatar. *Working Papers*. [http://www.cesifo-group.de/pls/guestci/download/CESifo%20Working%20Papers%202003/CESifo%20Working%20Papers%20February%202003%20/cesifo\\_wp863.pdf](http://www.cesifo-group.de/pls/guestci/download/CESifo%20Working%20Papers%202003/CESifo%20Working%20Papers%20February%202003%20/cesifo_wp863.pdf)
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Cortazar, F. J. (1998). Ciberrelaciones: amistad, amor y sexo en los salones de chat. *Comunicación y Sociedad*(34), 129-155.
- Donath, J, Karahalios, K, & Vidas, F. (1999). Visualizing Conversation. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 4.
- Duffy, T, Dueber, B, & Hawley, C. (1998). Critical thinking in a distributed environment: A Pedagogical base for the design of conferencing systems. In C. f. R. o. L. a. Technology (Ed.): Indiana University.
- Fornäs, J, Kajsa, K, Martina, L, & Jenny, S. (2002). *In Digital Borderlands: Cultural Studies of Identity and Interactivity on the Internet*. New York: Peter Lang.
- Gairín, J, & Muñoz, M. (2006). Análisis de la interacción en comunidades virtuales. *Educar*, 37, 26.
- García, C. M, & Perera, V. H. (2004). El análisis de la interacción didáctica en los nuevos ambientes de aprendizaje virtual. *Bordón*, 56, 533-558.
- Gelnter, D. (1991). *Mirror Worlds, or, The Day Software Puts the Universe in a Shoebox: How It Will Happen and What It Will Mean*. Oxford: Oxford University Press.
- Goffman, E. (1958). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh.

- Goga, A. (2007). Las personas reales y sus avatars. Representaciones on line. Retrieved 7 de agosto 2009 del sitio, from <http://www.arturogoga.com/2007/07/10/las-personas-reales-y-sus-avatars-representaciones-online/>
- Gunawardena, C, Lowe, C, & Anderson, T. (1997). Analysis of a global on line debate and the development of an interaction model for examining social construction of knowledge in computer conferencing. *Journal of Educational Computing Research*, 17.
- Habermas, J. (1981). *Teoría de la acción comunicativa*. Madrid, España: Taurus.
- Hall, E. (1959). *The Silent Language*. New York: Doubleday and Company.
- Helmreich, Stefan. (1998). *Silicon Second Nature: Culturing Artificial Life in a Digital World*. Berkeley: University of California Press.
- Henri, F. (1992). Computer conferencing and content analysis. In Kaye (Ed.), *Collaborative learning through computer conferencing: The Najaden papers* (pp. 115-136). New York: Springer.
- Klastrup, L. (2002). *Interaction Forms, Agents and Tellable Events in EverQuest* Paper presented at the Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere.
- Krikorian, Dean, Lee, Jae-Shin, Chock, Makana, & Harms, Chad. (2000). Isn't That Spatial?: Distance and Communication in a 2-D Virtual Environment. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 5(4).
- Kushner, D. (2003). *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House.
- López, M. (2010 ). Análisis de la relación entre representaciones espaciales e interacción social en Second Life. In C. Iracheta (Ed.), *Red Mexicana de Ciudades, hacia la sustentabilidad*. Zinacantepec, México: Colegio Mexiquense A.C.
- Manninen, T. (2002). *Towards Communicative, Collaborative and Constructive Multi-Player Games*.
- McCormack, C, & Jones, D. (1998). *Building a Web-based Education System*. New York: Wiley Computer Publishing.
- Pearce, C. (2009). *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. London, England: MIT Press.
- Pérez, G. (2009). *Internet como medio de comunicación*. (Doctor en Ciencias Políticas y Sociales con orientación en Ciencias de la Comunicación Tesis de doctorado), Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Pirela Morillo, Johann, & Montiel Spluga, Leisie. (2007). La acción comunicativa-cognitiva y el proceso de construcción de la arquitectura mental en la cibersociedad. (Spanish). *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 12 (39), p73-84, 12p, 73 diagrams
- Rheingold, H. (1996). *La Comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.
- Rosedale, P. (2008, mayo 2009). Talks Philip Rosedale on Second Life. *Ideas worth spreading*. from [http://www.ted.com/index.php/talks/the\\_inspiration\\_of\\_second\\_life.html](http://www.ted.com/index.php/talks/the_inspiration_of_second_life.html)
- Ryan, M. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- Salmon, G. . (2000). *E-Moderating. The Key to Teaching and Learning Online*. London: Kogan Page.
- Schroeder, R. (2008). Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Shneider. (1996). Creating a Democratic Public Sphere Through Political Discussion A Case Study of Abortion Conversation on the Internet. *Social Science Computer Review*, 14(4).
- Stephenson, N. (1993). *Snow Crash*. New York: Bantam Books.
- Taekke, J. (2002). Cyberspace as a Space Parallel to Geographical Space. In L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 25-43). Gran Bretaña: Springer-Verlag London.

- Williams, A. (2008). International Encyclopedia of Organization Studies. In S. Clegg & J. Bailey (Eds.): Thousand Oaks
- Winocur, R. (2005). Posibilidades y limitaciones de la participación en las comunidades y redes virtuales. *Comunicación y Política, UAM-X, 14*, 85-100.

## Capítulo 6. Narrativa audiovisual y mundos virtuales: Machinima<sup>1</sup>

### Resumen

Machinima es el término con el que se nombra a producciones audiovisuales realizadas a partir del registro de acción en mundos virtuales y plataformas de juego. A partir de la revisión documental, observación no participativa en el proceso de elaboración de piezas machinima en Second Life, entrevista a participantes y análisis de piezas terminadas, presentamos algunos de los componentes del proceso de realización de este tipo de relatos audiovisuales: guión, diseño de escenografía y personajes, actuación, grabación, sonido, postproducción y distribución.

Encontramos que el machinima se desarrolla con propósitos múltiples: lúdicos, comerciales, pedagógicos, de denuncia social, experimentación, entretenimiento –entre otros-. Su estrategia narrativa reproduce distintos niveles de convención que van desde el uso de determinados planos y encuadres, hasta formas culturales como la celebridad y el glamour para promocionar productos.

Las piezas machinima pueden formar parte de estrategias más amplias de comunicación, cuya función se mueve en el espectro que va desde ocupar un rol central, hasta ser un contenido accesorio con frecuencia alineado a su carácter novedoso.

El valor social del machinima puede estudiarse desde sus aportaciones en tanto proceso de producción colaborativa y producto que visibiliza prácticas y prioridades de la visión selectiva sobre las mismas.

**Palabras clave:** machinima, Second Life, mundos virtuales, relato, audiovisual.

---

<sup>1</sup> Este texto se publicó en 2010 en la revista de cine Iberoamericano “El ojo que piensa” Vol. 2 de la Red Nacional de Investigadores de Cine. Se cambiaron algunos elementos del texto publicado para su articulación con el resto de los capítulos.

## Contenido

1. Introducción .....	208
2. ¿Qué es machinima? .....	208
3. Antecedentes históricos.....	210
4. Proceso de realización del machinima.....	211
4.1 El guión.....	212
4.2 Diseño de escenarios y personajes .....	213
4.3 Actuación.....	214
4.4 Grabación .....	216
4.5 Sonido.....	217
4.6 Postproducción .....	217
4.7 Distribución .....	217
5. Funciones del machinima.....	219
6. Organizaciones y festivales .....	224
7. Consideraciones finales.....	225
8. Referencias.....	227
Anexo 1. Ficha de algunos machinima .....	229
Anexo 2. Categorías de premiación en el Machinima Awards 2007.....	230

## 1. Introducción

Durante nuestro trabajo de campo en Second Life tuvimos la oportunidad de acercarnos a un amplio espectro de prácticas de comunicación, algunas de las cuales retoman elementos del ejercicio profesional de la comunicación en la generación de contenidos con diversidad de propósitos (publicitarios, noticiosos, educativos, propagandísticos, de entretenimiento...), géneros (documental, ficción) y formatos (texto, audiovisual, imagen fija), que se hibridan para dar cabida a formas emergentes de producción y consumo. Es aquí donde se sitúa nuestro interés en el machinima como objetivación que visibiliza elementos de la agencia, competencias y supuestos que poseen usuarios de Second Life sobre qué, a quién y cómo narrar.

En este capítulo daremos cuenta del concepto de machinima y sus antecedentes históricos, describiremos generalidades del proceso de producción, algunos de los usos que se le han otorgado, proyectos y festivales connotados. Para tal fin, se realizaron entrevistas a participantes de producciones machinima en Second Life –actores, diseñadores, directores, editores-<sup>2</sup>, se realizó la observación no participativa en algunas sesiones del ensayo y registro de dos machinimas en Second Life y se analizaron piezas machinima publicadas en la red, cuya selección parte de tres criterios: las sugerencias de los usuarios entrevistados, lo referenciado en los textos consultados sobre machinima y los títulos ganadores del concurso “Machinima Awards”.



**Ilustración 1.** Promocional para participar en un concurso de machinima  
Extraído en abril 2009 de <http://www.orange-island.com/?p=346> )

## 2. ¿Qué es machinima?

Según cada autor, la definición cuenta con dos o tres componentes, para Kelland & Dave, el concepto procede de la relación entre machine y cinema (2005). Para Kirschner, es una palabra compuesta de tres términos **machine \* animation \* cinema** (2005). En cualquier caso, se trata de un proceso de producción audiovisual en tiempo real, desarrollado en entornos tridimensionales (Daly, 2007; Swanson, 2007) en donde los actores son representaciones digitales tridimensionales

<sup>2</sup> En un total de 9 entrevistas a personas que habían o estaban participando en ese momento en machinimas. Algunas entrevistas se realizaron dentro de Second Life y otras a través de Skype.

denominadas avatares<sup>3</sup>, operadas por usuarios que las controlan detrás de la computadora. El término machinima, se utiliza tanto para nombrar el proceso como las animaciones resultantes del mismo.

Hay tres constitutivos esenciales de los machinima:

1. Se trata de un **shooting film**, las cámaras registran video en vivo.
2. Se desarrolla en **espacios tridimensionales de interacción** correspondientes prioritariamente a dos tipos de programas: juegos multi-jugador y mundos virtuales. En ambos casos, los usuarios pueden manipular las acciones de sus personajes y desplazarse dentro de un entorno navegable.
3. Es **en tiempo real**. A diferencia de los procesos de animación digital tridimensional que requieren de tiempo de procesamiento de los datos, antes de desplegar la imagen *rendering*. En las producciones realizadas sobre entornos virtuales, los movimientos se desarrollan a velocidades de alrededor de una décima de segundo<sup>4</sup> lo que puede ser considerado como tiempo real (NA, 2009).

Para Paul Marino de la Academy of Machinima Arts & Sciences, se trata de la convergencia de tres plataformas creativas: animación, cinematografía y tecnología tridimensional de video juegos. Nosotros agregaríamos en concordancia con Yáñez, que el machinima trastoca también la simulación y la estructura hipertextual (2007).

La conceptualización de machinima, tiene distintos énfasis dependiendo si se considera como punto de partida la producción audiovisual o los videojuegos:

- Cuando el acento se coloca en la producción audiovisual, el machinima puede ser vista como una forma de economizar recursos, explorar narrativa, es decir como una técnica distinta para producir.
- En aquellos casos donde el énfasis recae en la plataforma ya sea videojuego o entorno virtual, suele resaltarse el sentido de el machinima como una forma de registro de la experiencia lúdica, una estrategia de trabajo colaborativo o, incluso en palabras de Alexander R. Galloway (2006), como un contra-juego o negación que excluye cualquier posibilidad de intervención lúdica “el machinima deja sin desvelar la verdadera esencia de eso que hace que un juego sea un juego, postergándola para siempre”(En: Sánchez, 2008, pp. 9-10). Es decir, al registrar una práctica de juego y contarla como relato, se coloca un

---

<sup>3</sup> Un avatar es una representación gráfica digital de una persona para su identificación (Tecnolives, 2007). En los entornos virtuales, los avatares son personajes tridimensionales operados por los usuarios –como si fueran marionetas- con el fin de interactuar con otros usuarios y con el entorno. La palabra proviene del Sánscrito, en él, *Avatāra* significa "encarnación", lo cual se refiere al descenso de la deidad a las esferas terrestres (para ampliar la información ver capítulos “identidad” y “representación y copresencia”)

<sup>4</sup> Dependiendo de factores como el programa, velocidad de la conexión a Internet, número de usuarios simultáneos, etcétera.

orden discursivo distinto, aquel que condensa la práctica en las acciones perceptibles y registrables de la misma –lo que se ve y se escucha-, suspendiendo de alguna forma, las reglas/preferencias/pulsiones... que los participantes ponen en juego en la encrucijada de cada toma de decisiones y reduciéndolas a un texto lineal.

### 3. Antecedentes históricos

En 1992, se crea el juego Stunt Island que permite a los usuarios crear películas utilizando distintos movimientos de cámara y otro tipo de efectos, pero el movimiento inició en 1993 cuando los desarrolladores del juego multi-jugador en línea “Doom”(1993), grabaron secuencias de acciones realizadas al interior del juego (Jenkins, 152). En 1996 un estudiante universitario realizó una historia basada en lo que su grupo (clan llamado “The Rangers”) realizaba dentro del juego *Quake*, su video titulado “*Diary of a Camper*”, fue el primer demo de ese juego que se reprodujera fuera de él (Real, Parga, & Salamanca, 2006) *Al principio las producciones basadas en juegos o plataformas 3D se conocían como "Quake movies"*, fue hasta el año 2000, en que se acuñó el término machinima (Kirschner, 2005, p. 5).

Para Nitsche (2005, p. 213) el machinima tiene como origen la producción de demostraciones o “demos” realizados por la cultura hacker de los ochentas, a través de los cuales compartían con sus compañeros diversas técnicas para modificar los códigos<sup>5</sup>.

Además de la “línea de tiempo general” del machinima, es importante observar la ruta de desarrollo al interior de cada plataforma de interacción, así pues, Frasca (2001), indica atinadamente que en “*The Sims*” (1989-2006<sup>6</sup>), se partió del álbum fotográfico que permitía a los usuarios registrar las imágenes de su familia virtual, posteriormente, hubo un desplazamiento hacia la elaboración de tiras cómicas que mantienen la imagen fija pero introducen la narración a lo largo del tiempo; más tarde, se introdujo el registro de imagen en movimiento con los “video diarios” documentales y de ficción.

No pudimos construir un relato histórico que diera cuenta de la aparición y desarrollo del machinima dentro de Second Life, sin embargo los vestigios de su desarrollo son visibles en las piezas audiovisuales publicadas, asociaciones de producción de contenido, directores –llamados “Machinimatographers<sup>7</sup>”- y festivales. Encontramos dos hilos prioritarios<sup>8</sup> del desarrollo machinima en SL:

---

<sup>5</sup> En ese sentido puede ser estudiado como recurso para el intercambio y colaboración grupal.

<sup>6</sup> Del 2006 a la fecha, la Saga Sims ha sido desarrollada prioritariamente por la empresa *Electronic Arts* EA.

<sup>7</sup> Lista presentada en el apartado de machinima del wiki Second Life

- Aaron Ishelwood [Ishelwood Studios - SL Film Production Studios](#)
- Ariella Languish [ALM Productions](#)
- Asil Ares [House of Asils](#)
- Chantal Harvey (<http://chantalharvey.nl> and <http://scissors.com>)
- Celstial Elf [Celestial Elf YouTube](#)
- Phaylen Fairchild [Phaylen Fairchild Productions](#)
- Pooky Amsterdam [PookyMedia](#)
- Cisco Vandeverre [theDOgroup - next step in machinima production](#)
- Dacob Paine [Cadence Digital Video Editing](#)

- **Los autobiográficos** producidos para ser vistos dentro del entorno o en las páginas de los avinautas. Su función principal es dar cuenta de actividades relevantes para el sujeto o la comunidad que los registra.

- Las piezas que utilizan Second Life como un **recurso de experimentación audiovisual**. En general se trata de artistas visuales y productores que ingresan al entorno para explorar sus posibilidades expresivas. Desarrollan procesos “profesionales” de producción con roles bien definidos y sus piezas son desarrolladas para verse fuera de Second Life –en televisión abierta, plataformas de exhibición como Vimeo o Youtube-, como parte de proyectos comerciales, educativos, de entretenimiento... Son piezas que suelen ponerse a concurso en festivales.

No se trata de categorías excluyentes, sin embargo el énfasis en los primeros es que el machinima es un recurso para contar su experiencia en el entorno; mientras que para los segundos, el entorno es una herramienta de producción.

#### 4. Proceso de realización del machinima

Diversas publicaciones ofrecen orientación sobre qué es y cómo se produce el machinima (Hancock & Ingram, 2007; Hanson, 2004; Holly, 2008; Marino, 2004). Un punto de partida sociotécnico central para el proceso de concepción y producción, es identificar las características de los entornos que hacen posible su desarrollo: videojuegos y mundos virtuales.

**Videojuegos.** Pese a que técnicamente es posible capturar la imagen y sonido de lo que sucede en cualquier videojuego, los juegos asociados al machinima son aquellos donde los usuarios se desplazan a través de escenarios y controlan diversidad de acciones –lo que permite la actuación-, prioritariamente los que permiten que varios usuarios estén conectados e interactuando en el mismo entorno, estos son conocidos como MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*) por su característica multiusuario y el acceso a través de una conexión a Internet. Ejemplo de ello son *Ragnarok (2002)*, *Ultima Online (1997)*, *EverQuest (1999)*, *Dark Ages of Camelot (2001)*, *Asheron's Call (1999)*, *Diablo and Blizzard's (1996)*, *World of Warcraft (2004)*, *The Lord of the Rings Online (2007)* y *Dungeons & Dragons Online (2006)*.

**Mundos virtuales.** Son también conocidos como MMOWs (*Massively Multiplayer Online Worlds*), metaversos<sup>9</sup> o “Mundos Persistentes” PSW (*Persistent World*), por tratarse de un espacio que se mantiene en constante movimiento las 24 horas del día, los 365 días del año; mientras algunos usuarios se desconectan, otros están activos e interactúan transformando el entorno que

- 
- Foxie Okelly [Goo Productions](#)
  - Miles Eleventhauer [Miles11Hour YouTube](#)
  - Suzy Yue [Running Lady Studios](#)
  - Sophia Yates - [Sophia Yates Machinima Film Productions - FilmStrip](#)

Fuente: <http://wiki.secondlife.com/wiki/Category:Machinimatographers> consultado febrero 2010

<sup>8</sup> Hay otras genealogías interesantes como el uso del registro audiovisual para fines de investigación (por ejemplo almacenando y analizando secuencias audiovisuales sobre el comportamiento de los visitantes a determinado entorno) o para fines didácticos (explicar a la propia comunidad de usuarios cómo moverse)

<sup>9</sup> "El Metaverso [es] mi invención, lo que me ocurrió cuando decidí que las palabras (como "realidad virtual") fueron simplemente demasiado difíciles de utilizar" (Stephenson, 1992 en Sivan, 2007, p. 2)

permanece o persiste dinámicamente. Algunos representantes de este género son: *Second Life* (2003), *There.com* (2003), *HiPiHi* (2006), *The Sim on line* (2002), *Whyville* (1999) y *EVE* (2003).

Es fundamental aclarar que el machinima no representa un corpus uniforme<sup>10</sup>, existen producciones que podrían definirse como “caseras” realizadas por personas sin experiencia en realización audiovisual y, en contraparte, proyectos donde artistas y realizadores experimentados exploran formas alternativas de producción. En los extremos del contiguo –del amateur al profesional- se distinguen variedad de rutinas productivas: las que carecen de guión y se lanzan al vuelo para registrar lo que sucede, las que fabrican complejos escenarios, las que se montan en espacios pre diseñados por otros, etcétera. Así pues, no podemos hablar de “una forma” de hacer machinima, sino de grandes etapas que se desarrollan de manera diferenciada.

#### 4.1 El guión

La mayor parte de los cortos machinima que se pueden observar como “videodiaris” en la red, carecen de guión. Se trata de registros de acción –que no cuentan con una escaleta como las utilizadas en producción documental- . Sin embargo, sí hay proyectos machinima que parten de guiones como *Silver Bells and Golden Spurs* (2006) escrito y dirigido por Eric Call, quien realizó un guión adaptado que requirió diversos tratamientos.

Otra aspecto que vale la pena mencionar respecto al guión son los proyectos *in progress*, donde se presenta a determinado grupo una propuesta base para posteriormente enriquecerse con la participación de los demás a través de procesos de escritura colaborativa. La creación conjunta de relatos es una práctica que puede asociarse a los MUD o Multi User Domain -un “hilo genealógico” de los MMORPG- donde los participantes van co-construyendo la historia a partir de sus roles.

El relato escrito colaborativamente presenta diversos propósitos: como recurso pedagógico, objeto de estudio, acto lúdico/recreativo... Se puede encontrar en el programa de estudios de un preescolar o en el flujo de trabajo de una empresa de industrias creativas. Resulta interesante identificar el énfasis de cada proyecto, que puede inclinarse por:

- a) La experiencia de producción conjunta.- Inteligencia colectiva, gestión de la participación, dosificación de información y construcción de relatos –por mencionar algunos de los propósitos-).
- b) Por la(s) piezas resultantes de la misma.- El guión de una película, la creación de una novela... Relatos que se suele esperar sean ricos por su diversidad de visiones y enriquecimiento sociocultural.
- c) Los efectos colaterales de la producción de la pieza primigenia –guión-, con la distribución de la pieza derivada –audiovisual-, por ejemplo formar una comunidad de fans, generar expectativa respecto a la novedad del proceso de creación, etcétera.

---

<sup>10</sup> Hemos dado seguimiento tanto a machinima “profesionales” con planes de producción, roles perfectamente definidos, guiones, escenografías, dirección de escena, vestuario... así como a producciones pequeñas –casi experimentales- entre grupos de amigos que deciden hacer una grabación en el allí y ahora con los recursos disponibles en ese momento y sesiones de grabación que no exceden las 6 horas –aunque sí implican regularmente más tiempo de post producción- .

Para ilustrar lo anterior presentamos un fragmento de la reflexión sobre el proyecto de escritura colaborativa “*Invisible America*”

“Estos tres años tuvimos diversas actividades y eventos -de investigación, escritura, programación, publicidad, performance- todos como parte del mismo proyecto. Este es un libro de mezclas, pero eso es solo un elemento pequeño. Entonces este proyecto nos muestra cómo interactuar con diversos sectores de la audiencia es caminos distintos para estimular a los autores, jugadores de videojuegos y espectadores” (Rettberg, 2010, p. 37)

Sobre el guión para machinima, conviene señalar que se suele escribir fuera del entorno virtual, en una plataforma que favorezca el manejo de texto.

#### 4.2 Diseño de escenarios y personajes

La posibilidad de diseñar y producir elementos del entorno es distinta en cada plataforma, por ejemplo en el MMOW *Ragnarok On Line*, el perfil y diseño de personajes ya está prediseñado, las opciones del usuario se reducen a configurar un número limitado de menús referidos al color y largo de cabello, ropa, accesorios... Por el contrario, en metaversos como Second Life, existen herramientas para generar e importar objetos de otros programas (modelos, texturas), lo que permite a los usuarios crear los ambientes y caracterizaciones que deseen.

Hay dos aspectos que nos parecen relevantes del proceso de escenografía y caracterización:

- Los elementos son reutilizables y adaptables –mucho más que un departamento de utilería-.
- Cada personaje que participe en la producción, implica un usuario detrás de la pantalla<sup>11</sup>. Dicho usuario puede cambiar sus representación gráfica con gran facilidad: ser un pez y al minuto un dinosaurio o una anciana. Las configuraciones visuales se pueden almacenar en librerías y se pueden transferir o regalar de avatar a avatar, así pues, es posible tener el número que se decida de personajes con las mismas características o, permitir que un mismo avatar/usuario represente diversidad de papeles –sin necesidad de someterse a horas de maquillaje-.

Hasta 2010 fecha en la que cerramos el trabajo de campo, la calidad de los gráficos que se pueden desarrollar en mundos virtuales de juego o socialización, es notablemente menor a la de programas especializados en animación.

---

<sup>11</sup> Existe la posibilidad de crear un NPC Non Player Characters, es decir un personaje con interacción condicionada, por ejemplo un mono que da vueltas alrededor de un árbol de navidad cuando se acerca otro avatar. No hemos identificado ningún NPC en las producciones machinima que revisamos, sin embargo, podrían ser utilizados para funcionar como “extras” en escenas donde se requiera presentar multitudes.



**Ilustración 2.** Opciones básicas de personalización  
Impresión de pantalla 14 Noviembre 2008

Por otra parte, es importante considerar que en ciertos entornos, podrían presentarse problemas de copy right al distribuir imágenes producidas en ellos. En ambientes virtuales como Second Life en lugar de prohibirse, se alienta la distribución, pues es una plataforma definida como co creada por usuarios, tal como lo declaró explícitamente Philip Rosedale director de Linden:

"Hasta ahora, cualquier contenido creado por los usuarios para mundos persistentes como EverQuest o Star Wars Galaxies™, se ha convertido esencialmente en propiedad de la empresa de desarrollo y hospedaje del mundo. [En Second Life] Creemos que nuestra nueva política reconoce el hecho de que los usuarios de mundos persistentes, están haciendo importantes contribuciones a la construcción de estos mundos y deben por tanto deben ser capaces de poseer el contenido que crean y tomar participación del valor que éste genera. La preservación de los derechos de propiedad de los usuarios es un paso necesario hacia la emergencia de mundos online genuinamente reales" (Linden, 2003)

La condición legal respecto al uso patrimonial y moral de los derechos, aunada a las posibilidades de generación de contenidos en la plataforma, son cualidades que intervienen a favor del uso profesional/comercial del machinima y que, seguramente tienen una menor relevancia en los casos cuyo propósito es el registro para fines de apoyo a la memoria, actividades sin fines de lucro y para consumo interno.

#### 4.3 Actuación

Generalmente se realiza un casting basado no en las características visuales del avatar –porque se pueden manipular fácilmente- sino en las capacidades histriónicas de los usuarios. Es fundamental indicar que como si se tratara de una marioneta sofisticada, la operación del avatar implica el dominio técnico expresivo de ciertas habilidades para interactuar y moverse en el entorno. Las plataformas –Second Life, There, Sim, WOW...- ofrecen un conjunto de movimientos básicos que, aunque difieren entre programas, suelen ofrecer la posibilidad de caminar, brincar, correr, levantar las extremidades, girar... otros movimientos “más especializados” como levantar la ceja,

arrastrar un pie, fruncir la nariz... se logran a través de *scripts*, es decir instrucciones de programación. Por esa razón, la actuación suele requerir no sólo de un “director de escena” sino de especialistas en programación que generen los movimientos requeridos para ser ejecutados por los usuarios –actores-.

Es frecuente realizar ensayos entre usuarios para garantizar que las escenas se desarrollen conforme lo solicita el director (a). Una de las diferencias notables respecto a los procesos de rodaje en vivo, es que en machinima los actores son usuarios cuyos avatares coinciden en tiempo y espacio, pero ellos –los actores detrás de la pantalla-, pueden tener un anclaje análogo con geografías muy distantes pero sincronía de participación y en ocasiones la diferencia en los husos horarios genera complicaciones en los ensayos y grabación:

Para hacer el promocional de esta pastorela, hemos tardado mucho... se supone que saldría de los ensayos, pero los horarios nos meten en problemas; mira somos 3 del DF, 1 de argentina, 1 de Veracruz, otro de Tepic...

Fragmento de conversación, participante de pastorela en la isla Reforma  
Noviembre 29, 2008



**Ilustración 3.** Escenario para pastorela  
Impresión de pantalla 17 de noviembre 2008

La ilustración 3, muestra los primeros avances del escenario para la pastorela que se presentó en diciembre 23 como una “representación teatral” de miembros de la “comunidad latina<sup>12</sup>” en Second Life y que, como parte de su promoción desarrolló una pieza de machinima. El ejemplo representación teatral/promocional audiovisual, visibiliza la repetición de estrategias de

<sup>12</sup> No se puede hablar de una comunidad latina en singular, sino de distintas grupalidades que comparten el idioma y la adscripción a ciertas geografías culturales.

producción y consumo cultural asociadas a rituales –pastorela decembrina- y a mecanismos de promoción de la participación –mandar el hipervínculo de un tráiler<sup>13</sup> audiovisual-.

La actuación, no puede verse al margen del diseño escenográfico, pues buena parte de las programaciones con poses se asocian directamente al mobiliario -el cómo sentarse vinculado al sillón-. Así pues, si se desea dotar de un carácter distinto a cada personaje, su movilidad y relación con el espacio y los objetos que en él existen, han de ser diferenciados, lo que demanda en las producciones más “profesionales” que quienes realizan la escenografía acuerden con la dirección de actores las programaciones.

La actuación es producto de una interpretación personal que se vierte en la manipulación del avatar y puede construirse en primera persona o como resultado del trabajo en equipo con compañeros(as) que desarrollen gráficos y programaciones:

Yo soy el que mmm más le mueve a esto de la programación, empecé a hacer que [nombre del avatar] se moviera lento, como cansado y luego...ps vimos que eso era de actuación y ahora ayudo en varias cosas al grupo.

Fragmento de conversación, diseñador que colabora en machinima  
Entrevista por Skype, Enero 07, 2009

#### 4.4 Grabación

Los entornos virtuales ofrecen recursos de comunicación oral y escrita, lo que permite que al momento de dirigir la acción, se puedan brindar instrucciones a través de un chat o sala de conversación privada, sin que ello afecte visualmente a la escena. También se puede intercambiar audio en vivo para dar instrucciones y posteriormente sonorizar las imágenes en un programa de post producción<sup>14</sup>.

Una variante a la actuación en vivo es el *scripted machinima* que consiste en secuencias con movimientos prediseñados (programados) tanto de los avatares como de la cámara; este procedimiento presenta mayor similitud con la realización de animación digital tridimensional como el manejo de cuadros clave.

Para registrar la imagen se utilizan programas de captura desde dentro del entorno como *FRAPS*, *SnapzPro X2* y *Ambrosia* (para Mac), donde el punto de vista corresponde a la cámara (herramienta de visualización) de un avatar específico. También se puede capturar externamente, es decir cada cuadro de lo que se muestra en el monitor de la computadora –incluso si tiene abiertas varias ventanas con distintos programas-, algunos software que permiten hacer eso son *Camtasia*, *Captivate* y *Breeze*.

<sup>13</sup> El tráiler es una breve síntesis promocional del audiovisual –en general menor a 3 minutos-. Su objetivo es presentar la pieza que se está publicitando, la trama general, los lugares y personajes protagónicos.

<sup>14</sup> Aunque si se trata de una secuencia con voces a cuadro ello hace más complicado el proceso de post producción.

La herramienta de cámara de los avatares permite cambios de emplazamiento, altura, tiro, plano. Una misma escena puede registrarse con cuantas cámaras se desee (cada avatar que participe en el escenario, puede desde sus herramientas de visualización y en su computadora propia, ser una cámara que registre la acción). Esta particularidad de multi-grabación además de no incrementar el costo de producción, permite dinámicas sumamente interesantes como “el concurso de directores” donde los participantes avatar/cámara deciden la estética y estructura del registro - ejemplo de ellos son algunos documentales sobre conciertos, campañas, cursos... dentro del entorno virtual, que, dependiendo de cómo fueron registrados y posteriormente editados, ofrecen una narrativa distinta sobre la misma situación-.

#### 4.5 Sonido

Algunos entornos virtuales no cuentan con herramientas propias para el intercambio de audio, por lo que se suelen utilizar programas externos que funcionen como “remediales”, tal es el caso de *Ventrilo* o *Skype*. Hay dos caminos básicos de sonorización:

- Actuación en vivo (registra el audio al mismo tiempo que la imagen, aludiendo que hay mayor emotividad y congruencia con esa forma de registro). En entornos como *Second Life*, es posible importar sonidos que se pueden agregar a las animaciones a través de la programación de *scripts*.
- Sonorización posterior: en la grabación en vivo se utilizan los intercambios sonoros para indicar a los participantes todo lo que se debe hacer (dirección de escena).

En ambos casos, la edición posterior suele incluir inserción de incidentales, ambientación y música. Un formato soportado en buena parte de las plataformas es RealMedia \*.ra

#### 4.6 Postproducción

Generalmente las secuencias se post producen para brindar consistencia y ritmo a la narrativa, para ello se utilizan diversidad de programas de edición local como Premiere o Final Cut, lo que posibilita el uso de formatos distintos con resoluciones diferenciadas<sup>15</sup>. Otros recursos de apoyo son el software que convierten formatos como VideoEgg, permitiendo con ello la mezcla de fragmentos de video provenientes de diversas fuentes.

#### 4.7 Distribución

Los machinima suelen distribuirse a través de la web en programas como *Youtube*, *Jumpcut*, *eSocial*, *Machinimations* o anidarse dentro de blogs de avinautas<sup>16</sup>. En algunos casos, los videos se muestran también al interior de los propios entornos en los que fueron creados –kioscos, salas de

---

<sup>15</sup> Es posible capturar imágenes fijas a 300 dpi, decidir si la salida de la secuencia se realiza con o sin compresión

<sup>16</sup> Nombre que reciben los usuarios cuya interacción e identidad pública fuera del entorno virtual, es referida a través de la personificación de sus avatares.

cine, noticieros-<sup>17</sup> Los canales de distribución mencionados, favorecen la exhibición viral a través de recomendaciones o fragmentos que se pueden anidar en otros sitios.

La participación colaborativa, es una característica destacada de algunas formas de producción y consumo de machinima. Estamos ante cambios importantes en el comportamiento de las audiencias donde

“El flujo de contenidos a través de múltiples plataformas, la cooperación entre industrias mediáticas y la migración de hábitos de consumo entre quienes buscan en cualquier lado, diversos tipos de experiencias... hacen que los usuarios de Internet estén invitados a participar en la creación y circulación de nuevos contenidos...” (Jenkins, 2006, pp. 152, 290).

La colaboración puede realizarse en cualquier parte del proceso de producción: guión in progress, reutilización e intercambio de escenarios, edición grupal en línea utilizando software como “open movie” o recursos como Stray Cinema “un experimento que combina la cinematografía con el compartir información en línea”(Broceño & Caubet, 2010) en él, los usuarios pueden subir fragmentos de video –realizados o no con machinima- y también pueden descargarlos para realizar sus propias ediciones, mismas que posteriormente suelen participar en competencias.

La edición genera una pieza audiovisual que en la mayoría de las ocasiones es lineal, sin embargo, existen casos que articulan propuestas de “salida” no lineales, lo que nos pone frente a proyectos de hipernarrativa que pueden ofrecer desde interacciones muy elementales - opción a y b -, hasta complejas formas de reproducción audiovisual a partir de parámetros y variables con algoritmos de generación de ambientes –mucho más cercanos a la simulación-.

En el machinima “*Exploding Computer of Doom*” el autor ofrece dos finales diferentes, uno en el que el personaje muere y otro en el que es indultado por la muerte. Como haciendo referencia al medio del que proviene, la pieza nos ofrecen a partir de la historia inicial, dos opciones diferentes al modo de la estructura hipertextual de la que proviene, los videojuegos (Yáñez, 2007)

El análisis narrativo de los machinima, no puede estar exento de las categorías consolidadas para contar audiovisualmente - planos, ritmo, dosificación de información, escenografía, música, actuación...- y el peso que cada una en el relato. Dependiendo del análisis, se brinda mayor o menor peso a aspectos relacionados con las condiciones estructurales de la plataforma de desarrollo y el propósito de registrar desde las mismas. Por ejemplo, Sánchez (2008) estudia documentales machinima realizados dentro del entorno SIMS, en el que distingue tres tipos de producciones:

1. Mirada Escopofílica, desde la teoría de la mirada ligada al deseo de ver y conocer. En estas producciones el autor, busca, desde la tercera persona, el reconocimiento del otro.

---

<sup>17</sup> Para ampliar la información sobre la producción noticiosa en Second Life, consultar The Second Life Herald (Ludlow & Wallace, 2007)

2. Modelo vigilante, se trata de piezas en las que el plano es amplio, el foco es estático y la angulación de la cámara es pronunciadamente picada –como simulando una cámara de seguridad-. Este tipo de planos no nos muestran detalles concretos de los sujetos ni del entorno.
3. Mirada ubicua, aquella que está presente continuamente en la vida de alguno de los personajes, que persigue a los sujetos. Puede realizarse para documentar la actuación de alguien.

La clasificación anterior, no sólo alude a un tipo de emplazamiento de cámara, sino a decisiones de fondo sobre los propósitos del registro audiovisual<sup>18</sup>.

## 5. Funciones del machinima

No tenemos condiciones para indicar con precisión la diversidad de usos y funciones atribuidas a los machinima, sin embargo, existen proyectos relevantes que muestran algunas de sus aplicaciones:

- **Registro de actividades sociales** (función documental) como el proyecto ‘Library Famous Paparazzi!’ que arrancó en el 2007 dentro de Second Life solicitando voluntarios que registren eventos especiales.
- **Promoción de prototipos**, o simulaciones de productos que se lanzarán posteriormente al mercado (se pueden realizar pruebas de preferencia para las audiencias).
- **Educación**: proyectos como *Tour of Solar System* realizado por Aimee Weber (2007), que ofrece un recorrido informativo sobre el sistema solar, son una muestra de aplicación pedagógica del machinima en tanto producto. Por otra parte, conviene poner atención a las funciones educativas del proceso de elaboración de machinima, por ejemplo Bernadette Daly Swanson (2007), promueve la colaboración entre bibliotecarios dentro de Second Life indicando cómo es posible realizar interpretaciones colaborativas del sistema bibliotecario y registrarlas audiovisualmente.
- **Teatro**: el grupo llamado ILL Clan, ha realizado diversidad de presentaciones teatrales en vivo, frente a un público, proyectando las animaciones de personajes que actúan en escenarios virtuales en tiempo real, esto les permite interactuar con el público, lo que claramente los distingue de otras formas de animación (Real et al., 2006, pp. 4-5).

Dentro de Second Life, se recreó el Teatro del Globo de Shakespeare dentro del cual, en Octubre del 2007 se realizó un proyecto piloto sobre “machinima libro de cuentos” con la representación de Hamlet. Los avatares que participaron como espectadores presenciaron

---

<sup>18</sup> El registro audiovisual de lo que sucede en un entorno virtual es también un recurso de investigación, que permite conocer parte de lo que sucede en determinado entorno –es parcial porque no permite averiguar sobre la información que circula por canales privados ajenos a los del visor del usuario-.

la obra en vivo, mientras que el registro audiovisual de la misma, se distribuyó a través de un machinima.

“A diferencia de los medios tradicionales, ahora es posible detectar una relación transformativa entre el usuario del medio y el mismo medio. Esta relación transformativa es básica para entender la diferencia entre “activo” e “interactivo”(Marshal, 2004, p.23 en Scolari, 2008, p. 97)

- **Política.** Los entornos virtuales forman parte de las estrategias de campaña de algunos políticos y los partidos que representan, muestra de ello es el machinima “Sin UI no soy nada” dirigido en Second Life por los avatares Fiebre Hackroth y SecondMind Vella (2008).



**Ilustración 5.** Impresión de pantalla del machinima “Sin UI no soy nada”

Extraído del sitio <http://www.zappinternet.com/video/FaLcTunJow/Sin-IU-no-soy-nada> en febrero 2009

- **Experimentación.** “Suicide Solution” de Brody Condon (2004) documenta decenas de suicidios dentro de más de 50 videojuegos en primera persona o *First Shooter* durante un año de observación del “performance de suicidio”. El video muestra como los personajes se quitan la vida a través de los recursos que la plataforma de juego les provee: saltos al precipicio, granadas, balazos, atravesarse a un auto, etcétera.
- **Video clip.** El machinima “In the waiting line” es un videoclip del tema con el mismo nombre interpretado por el grupo ZERO7. Se desarrolló dentro del juego *Quake 3* y fue dirigido por Tommy Pallota (2001). Es el primer machinima en televisarse a través de MTV y ha sido acreedor a reconocimientos como “Best Commercial/Game Machinima” y “Best Direction” por parte de la Academy of Machinima Arts & Sciences AMAS.
- **Publicidad.** La promoción de productos y servicios, es un ámbito de desarrollo comercial del machinima que se ha explorado exitosamente, algunos ejemplos son “Playtime is Over” corto publicitario de la marca Peugeot, realizado por Rémi Babinet (2004), “Play time is over” de Peugeot o “la fábrica de la felicidad” realizado en 2006 por Coca-Cola.

En el caso del machinima de Coca-Cola, el marketing se introdujo desde la preproducción, pues se convocó a usuarios de Second Life a diseñar una máquina de refrescos y la

propuesta ganadora fue premiada inspirando el diseño de la máquina utilizada en el machinima. Por otra parte, cuando se diseñan escenarios dentro de un mundo virtual, estos pueden quedar disponibles para visitarse por los habitantes de dicho entorno –sería el equivalente a realizar una versión digital de los recorridos turísticos por los Estudios Universal de Hollywood-, lo que permite pensar las escenografías digitales como recursos extendidos de marketing.

El machinima fue presentado en Agosto de 2007 en una gala dentro del “Coke Cinema on Happiness Boulevard” de Second Life, a la que asistió el avatar de la cantante Avril Lavigne. El performance de la presentación, replicó el esquema de conducción, cámaras, alfombra roja... que podría observarse en una entrega de premios Oscar. Finalmente, la gala fue objeto de un machinima que reproduce con puntualidad varios de los cánones televisivos para mostrar el glamour de las celebridades, la efervescencia del público asistente, el despliegue logístico de la cobertura –por ejemplo se muestran tomas desde un helicóptero-. La pieza audiovisual sobre la presentación del comercial podría definirse como un “meta machinima” y es una muestra del uso reiterado de estrategias de industrias culturales.



**Ilustración 6.** Impresiones de pantalla del machinima sobre presentación del machinima la fábrica de la felicidad, extraídas de sitio <https://www.youtube.com/watch?v=19LNTu0Tit0> en marzo 2009

- **Denuncia social** como el video “French Democracy” de Alex Chan (2005), que es una crítica a las condiciones de racismo que inmigrantes como él, viven en países como Francia y Estados Unidos, en donde la brutalidad de las fuerzas policíacas comete atropellos. Pese a ser un corto con claras limitaciones gráficas y lingüísticas – hay una crítica fuerte a los subtítulos en inglés-. La pieza tuvo una distribución amplia que incluyó al Festival de corto metraje en Toronto y la cobertura de medios masivos de comunicación como *The Washington Post*, *BusinessWeek* y *USA Today*. Más allá de los comentarios positivos o negativos de cada medio sobre el machinima, uno de los logros de la pieza fue “atraer” la agenda mediática para discutir el tema de racismo.

- **Participación ciudadana y conciencia social.** La Organización de la Sociedad Civil *Global Kids* impulsa un proyecto denominado “video virtual” en el que participan adolescentes interesados en aprender sobre los problemas globales y la comprensión del papel que los medios digitales desempeñan en sus vidas. Los jóvenes aprenden a realizar machinima y crean historias encaminadas a generar conciencia respecto a problemáticas sociales, por ejemplo el relato “sex Trafficking” que narra cómo se lleva con engaños a jóvenes mexicanas hacia los Estados Unidos para después ser sometidas sexualmente.



**Ilustración 7.** Impresión de pantalla de Sex Trafficking  
<https://www.youtube.com/watch?v=LlgDu2BON8w>

- **Entretenimiento** –que es una función presente también en las categorías anteriores-, pero que aquí presentamos articulada a relatos ficticiales<sup>19</sup> que pueden incluso ser seriadados como los webisodes o capítulos web del machinima “Time travelers”(Boyd, 2010)



**Ilustración 8.** Impresión de pantalla del episodio 1 de la serie Time Travelers  
<https://www.youtube.com/watch?v=KCvktXD6Z8>

<sup>19</sup> Por diferenciarlos del registro documental de la acción cotidiana en el entorno.

De forma similar a la estrategia “meta machinima” realizada por Coca-Cola, se desarrollan en Second Life otros machinima centrados en entretenimiento como la obra de teatro “El Mago de Oz” que tiene cuenta con un tráiler promocional, con los machinimas que registran la obra misma y con una entrevista audiovisual dentro de Second Life, que reproduce esquemas de gestión y promoción de espectáculos.



**Ilustración 9.** Impresión de pantalla de la entrevista a los protagonista de la obra “El Mago de Oz”  
[https://www.youtube.com/watch?v=S9lrs\\_u9PO4&feature=related](https://www.youtube.com/watch?v=S9lrs_u9PO4&feature=related)

Regresando a su origen como recurso para explicar a otros usuarios cómo moverse en el entorno, hay secuencias audiovisuales que explican la utilización de las herramientas de control de cámara dentro de Second Life –aspecto central en la elaboración de machinima-. Estos materiales expresan el interés por compartir saberes que aporten a construcción y mejora de piezas audiovisuales.



**Ilustración 10.** Impresión de pantalla de un manual para control de cámara en Second Life (usuario Torley)  
<https://vimeo.com/4167140>

## 6. Organizaciones y festivales

Como fenómeno audiovisual, el machinima ha generado nuevas organizaciones profesionales que lo estudian, difunden, promueven y/o premian:

- The Machinima Archive y Machinima Group project (MIT).
- How They Got Game research (Stanford).
- AMAS. The Academy of Machinima Arts and Sciences.
- Machinima Institute (localizado en la isla ALA Arts dentro de Second Life).
- Machinima Wiki *sitio que actualiza la lista de festivales* (Kirschner, 2005).
- Machinima.com *comunidad en línea que ofrece recursos y explicaciones sobre machinima.*
- Machinima premiere *ofrece estadísticas sobre el rating de machinimas*
- Machinima magazine *es una revista con entrevistas, reportes, noticias.*
- 3dfilmakers.com *sitio dedicado a directores que desean realizar machinima.*
- Machinima Film Festival
- Bitfilm Festival 2005
- Ion Filmfestival 2005
- Arts Electronica Animation Festival 2005
- Ottawa international Animation Festival 2004
- London International Animation Festival 2006



**Ilustración 7.** Imagen promocional del MaMachinima International Festival  
Extraída de <https://mmif.wordpress.com/>

## 7. Consideraciones finales

La aproximación a prácticas de realización audiovisual dentro mundos virtuales, presenta diversas aristas de producción de sentido que nos parece valioso señalar:

- Su posibilidad de constituirse como una forma de registro de las prácticas cotidianas dentro de dichos entornos, cuyo almacenamiento puede contribuir a la memoria grupal<sup>20</sup>. El carácter celebratorio y selectivo de los registros audiovisuales permite mostrar a los miembros de la comunidad y a “otros” los logros, festejos, habilidades de uno o varios avatares.
- Su función como recurso para parodiar tensiones sociales dentro y fuera de la pantalla, por ejemplo la desigualdad, violencia intrafamiliar, homofobia y corrupción.
- Su potencial pedagógico en tanto proceso colaborativo y producto didáctico.
- Las formas de importar el capital social al entorno virtual (como invitar a una cantante reconocida a que participe dentro de Second Life con su misma función social e interprete un concierto buscando reproducir las condiciones de “ser celebridad”). Por otra parte, es posible observar estrategias para “otorgar el estatus de celebridad” a quienes participan en un machinima y son “sujetos de entrevista” con los rituales de un programa de espectáculos.
- La hibridación discursiva que mezcla recursos narrativos construidos a lo largo de décadas por la cinematografía y formas “otras” de contar asociadas a factores como el dominio total de los emplazamientos de cámara y los retos de la actuación dentro de un entorno con reglas específicas de generación de contenido. Esta “mezcla” puede observarse de forma evidente a partir de los descriptores de lo que premian festivales como Machinima Awards (anexo 2) que valora el uso creativo de los recursos que permitan avanzar en tanto técnica y género.
- Su relación con prácticas culturales emergentes que articulan formas de creación, distribución y consumo de contenidos dentro y fuera de las pantallas.
- La intertextualidad<sup>21</sup> con la que alude a escenarios, prácticas y actores de diversos entornos. Por ejemplo, la ilustración 8 muestra una impresión de pantalla del machinima “Time Travelers” en el que uno de los protagonistas se encuentra jugando videojuegos. La relación entre pantallas y plataformas –que incluyen la salida a través de YouTube-, es multinivel.
- La tensión entre culto/transgresión narrativa.
- Su utilización en estrategias publicitarias 360 que incluyen al machinima como una pieza del rompecabezas para atraer la atención y el consumo por parte de diversos sectores de la población.

---

<sup>20</sup> Por cierto, valioso recurso para el análisis sociocultural de lo que sucede en el entorno.

<sup>21</sup> La intertextualidad es una constante en la relación mundos virtuales, literatura, videojuegos, cinematografía... que se viraliza principalmente a través de la participación de comunidades de fans.

- Amplía la discusión sobre la propiedad intelectual y material sobre los contenidos que se producen en Internet, cuya disputa se juega entre desarrolladores, dueños de la plataforma de producción o la de distribución.
- Al profesionalizarse como práctica de comunicación, visibiliza campos laborales emergentes que respetan formas de creación de contenidos, pero estimulan y premian la innovación.
- Como objetivación discursiva, es un recurso valioso para acercarse a la subjetividad de quienes la generan.
- Favorece formas de experimentación asociadas al registro de la práctica, la realización audiovisual, distribución y consumo de contenidos.

## 8. Referencias

- Babinet, R. (2004). Playtime is over: Peugeot.
- Boyd, R. (2010). Time Travelers. *Time Travelers: A Pookymedia Film*.
- Broceño, Raúl, & Caubet, Roger (2010). Stray Cinema. from <http://straycinema.com/>
- Call, Eric. (2006). Silver Bells and Golden Spurs Bedazzle Studios.
- Condon, B. (2004). Suicide Solution.
- Chan, A. (2005). The French Democracy: Atomic Prod.
- Daly, Bernadette (2007). *Second Life Machinima for Libraries: the intersection of instruction, outreach and marketing in a virtual world*. Paper presented at the World Library and information congress: 73RD IFLA general conference and council, Durban, South Africa. <http://www.ifla.org/iv/ifla73/index.htm>
- Frasca, G. (2001). The Sims: Grandmothers are cooler than trolls. *Game Studies*, 1.
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Hackroth, F, & Secondmind, V. (2008). Sin IU no soy nada. España: Izquierda Unida.
- Hancock, Hugh, & Ingram, Johnnie. (2007). *Machinima for Dummies*.
- Hanson, Matt. (2004). *End of Celluloid: Film Futures in the Digital Age* (Vol. 1). Western Road, U.K.: RotoVision.
- Holly, Cefrey. (2008). *Career Building Through Machinima: Using Video Games to Make Movies* (primera ed.). New York: The Rosen Publishing Group.
- Jenkins, Henry. (2006). *Convergence Culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Kelland, Matt, & Dave, Morris. (2005). *Machinima*. Boston, Massachussets: Thomson.
- Kirschner, Friedrich. (2005). Machinima: from subculture to a genre of its own. *machiniBlog*. <http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/WhatIsMachinima.html>
- Linden. (2003). Second Life Residents To Own Digital Creations *Linden Lab press*. <http://www.lindenlab.com/releases/second-life-residents-to-own-digital-creations>
- Ludlow, P, & Wallace, M. (2007). *The Virtual Tabloid that Witnessed the Dawn of the Metaverse*. London England: Cambrigde Massachusetts.
- Marino, Paul. (2004). *3D game-based filmmaking: the art of machinima*. . Scottsdale, Arizona: Paraglyp Press.
- NA. (2009). Machinima. Retrieved abril, 2010, from <http://www.machinima.org>
- Nitsche, Michael. (2005). Film live: And Excursion into Machinima. In B. Bushoff (Ed.), *Developing Interactive Narrative Content: sagas\_sagasnet\_reader* (pp. 210-243). Munich: High Text.
- Pallotta, T. (2001). In the waiting line: Zero 7.
- Real, Patrick, Parga, Pablo, & Salamanca, Felipe. (2006). *Investigación y análisis de un tema relacionado con los videojuegos: machinima*. (Ingeniería), Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile.
- Rettberg, S. (2010). All Together Now: Collective Knowledge, Collective Narratives, and Architectures of Participation. *Dichtung Digital*, 40.
- Sánchez, Laura. (2008). *Nuevo documental doméstico: machinima familiar*. (Master), Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones, elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva* (1 ed.). Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Sivan, Yesha. (2007). *The 3D3C Metaverse: A New Medium is born*. Afeka College of Engineering in Tel Aviv, Metaverse Labs, LTD. Retrieved from

[http://cmsprod.bgu.ac.il/NR/rdonlyres/34396BDB-6C0E-4931-A077-697451885123/40533/Microsoft\\_Word\\_\\_Metaverse\\_3D3C\\_v0401.pdf](http://cmsprod.bgu.ac.il/NR/rdonlyres/34396BDB-6C0E-4931-A077-697451885123/40533/Microsoft_Word__Metaverse_3D3C_v0401.pdf)

Swanson, Bernadette Daly. (2007). *Second Life Machinima for Libraries: the intersection of instruction, outreach and marketing in a virtual world*. Paper presented at the World Library and Information Congress: 73RD IFLA General Conference and Council, Durban, South Africa.

Tecnolives. (2007). Glosario de términos en Second Life. *Blog comercial dedicado a mundos virtuales*. Retrieved abril, 2010, from <http://www.tecnolives.com/glosario-de-terminos-en-second-life/>

Weber, A. (2007). Tour of Solar System. 2008, from <http://www.aimeeweber.com/Portfolio.html>

Yáñez, Jara. (2007). Marionetistas de la imagen virtual. Machinima o como hacer animación con los videojuegos. *Cahiers du Cinema*, 6, 59, 59.

## Anexo 1. Ficha de algunos machinima

Lista machinima						
Género	Nombre	Director	Duración	Premios		Dirección
Action simulation (robots)	Mech warrior II	Developer Piraha games			PC	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=-X3GD0UnBCK">http://www.youtube.com/watch?v=-X3GD0UnBCK</a>
Guerra (robots)	Quake				PC	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=3clVvh5gbGE">http://www.youtube.com/watch?v=3clVvh5gbGE</a>
Comedia, drama. (personajes reales)	The sims 3 trailer				PC	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=LPnK9JHoddc">http://www.youtube.com/watch?v=LPnK9JHoddc</a>
Comedia (robots)	Red and blue	Rooster Teeth Productions	Son 5 temporadas	Cuatro premios en festivales de cine en poder de la Academia de Artes y Ciencias de Machinima.	PC	<a href="http://www.machinima.com/film/view&amp;id=23680">http://www.machinima.com/film/view&amp;id=23680</a>
Comedia	Rick Jones	P1mpslap Productions		1er Festival Anual Machinima Nominado a Mejor Actuación (2002)		<a href="http://www.machinima.com/film/view&amp;id=68">http://www.machinima.com/film/view&amp;id=68</a>
Acción (personajes reales)	No Russian	Michael Barnes	6:30			<a href="http://www.vidaextra.com/cine/no-russian-de-michael-barnes-increible-machinima-de-modern-warfare-2">http://www.vidaextra.com/cine/no-russian-de-michael-barnes-increible-machinima-de-modern-warfare-2</a>
Drama	Anachronox	Jake Hughes	8:15	Ganador de varios premios en el Festival de Cine de Machinima 2002, incluyendo Mejor Película.	PC - CD	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=6NI92PhkLzI">http://www.youtube.com/watch?v=6NI92PhkLzI</a>
Experimental	Fake science, 2002	Dead on Que, United States & Canada	5:40	1st Annual Machinima Festival (2002) nominado a mejor película, mejor Actuación, mejor guión y mejor película independiente		<a href="http://www.youtube.com/watch?v=JmyUALJZoBQ">http://www.youtube.com/watch?v=JmyUALJZoBQ</a>
Drama	Rendezvous		5:30		IOS	<a href="http://www.nanoflix.net/">http://www.nanoflix.net/</a>
Serie apocalíptica	Proyecto Nazareno	Javier González		Tráiler de la obra <a href="http://www.youtube.com/watch?v=xP-KhfbC9TQ">http://www.youtube.com/watch?v=xP-KhfbC9TQ</a>		
Obra de teatro	Mago de Oz	Pantano Uboa (nombre del avatar)		Entrevista de la obra de teatro <a href="http://www.youtube.com/watch?v=S9Irs_u9PO4&amp;feature=related">http://www.youtube.com/watch?v=S9Irs_u9PO4&amp;feature=related</a> Estreno de la obra <a href="http://www.youtube.com/watch?v=lAcB4Wna1_A&amp;feature=related">http://www.youtube.com/watch?v=lAcB4Wna1_A&amp;feature=related</a> Primera parte de la obra <a href="http://www.youtube.com/watch?v=umJCxAu7ao&amp;feature=related">http://www.youtube.com/watch?v=umJCxAu7ao&amp;feature=related</a> Segunda parte <a href="http://www.youtube.com/watch?v=S9Irs_u9PO4&amp;feature=related">http://www.youtube.com/watch?v=S9Irs_u9PO4&amp;feature=related</a> Tercera parte <a href="http://www.youtube.com/watch?v=Ft3li08DkP0&amp;feature=related">http://www.youtube.com/watch?v=Ft3li08DkP0&amp;feature=related</a> Cuarta parte <a href="http://www.youtube.com/watch?v=pPAlmzFJyzM&amp;feature=related">http://www.youtube.com/watch?v=pPAlmzFJyzM&amp;feature=related</a>		

Tabla 1. Algunos machinimas

Fuente: elaboración propia

## Anexo 2. Categorías de premiación en el Machinima Awards 2007

<b>Machinima Awards 2007</b>	
<b>Mejor película</b>	Es seleccionado por los jurados como la mejor producción enviada al Machinima Europe Festival 2007
<b>Mejor dirección</b>	Esta categoría se otorga a la mejor coordinación entre arte, técnica y recursos narrativos sobre todo lo visionado
<b>Mejor diseño de arte</b>	Será seleccionada por el jurado como aquella que mejor utilice la modificación/diseño de los personajes y escenarios dentro del juego o mundo, incluyendo todos los tratamientos visuales por ejemplo efectos, tonos, edición, vestuario, luces, texturas, construcción del avatar, trabajo de cámara y diseño del escenario.
<b>Mejor realización técnica</b>	El ganador de esta categoría será seleccionado por el jurado como el que mejor utilizó y modificó el sistema y programación del entorno para crear contenido machinima.
<b>Mejor machinima experimental</b>	El ganador de esta categoría será seleccionado por los jueces en base a su enfoque técnico y artístico aventurero. Esta categoría se adapte a aquellas obras que tratan de ampliar los límites de Machinima tanto como técnica y como género: por ejemplo la exploración de cruces con diferentes medios y formas de arte, la música, el rendimiento digital en línea, modo de juego, etc.
<b>Mejor machinima estudiantil</b>	El ganador de esta categoría será seleccionado por los jueces como ser la mejor presentación del trabajo de los alumnos. Se requiere prueba de la condición de estudiante para su presentación a esta categoría. Los estudiantes pueden inscribirse en los programas de estudio en la educación ulterior o superior en Europa o pueden ser menores de 18 años.
<b>Mejor producción comercial</b>	El ganador de esta categoría será seleccionado por los jueces como ser la mejor pieza promocional producida utilizando técnicas machinima y se utiliza para comercializar un producto o servicio.
<b>Mejor serie</b>	El ganador de esta categoría será seleccionado por el jurado como la mejor serie de animación creada utilizando técnicas de machinima. Las presentaciones de esta categoría deben incluir 3 capítulos de la serie.
<b>Mejor sonido</b>	El ganador de esta categoría será seleccionado por los jueces como el mejor uso de la voz, edición de sonido, música o banda sonora en apoyo de machinima de material producido.
<b>Mejor guión</b>	El ganador de esta categoría será seleccionado por los jueces como el mejor escrito o narrativo producción

**Tabla 2.** Categorías de premiación del Festival Machinima Awards 2007

Fuente: adaptado del sitio [http://www.dmu.ac.uk/machinima/awards\\_and\\_submitting/index.php](http://www.dmu.ac.uk/machinima/awards_and_submitting/index.php)

Consultado en abril 2010

## Capítulo. Representación y co-presencia<sup>1</sup>

### Resumen

La interacción social en mundos virtuales se experimenta por medio de prácticas que requieren formas de representación digital de quienes participan en ellas. A partir de una observación sistemática en el entorno virtual *Second Life*, se pretende contribuir a la comprensión de algunas relaciones entre los recursos a través de los cuáles los usuarios se muestran a los demás y favorecen una percepción de co-presencia.

Se identifican y caracterizan siete formas de relación entre co-presencia y representación: sincronía usuario/*avatar*; representaciones sin usuario (*Non Player Character*, NPC); suspensión de la participación del usuario, con presencia del *avatar* (*Away From Keyboard*, AFK); presencia del usuario con limitaciones en la representación (retraso o *lag behind*); participación activa del usuario, pero inactiva del *avatar* (*chat privado*); no presencia del usuario, pero sí de su representación (*ghost* o fantasma de programación), y presencia del usuario con dos o más representaciones (*Alter*). Dichas categorías dan cuenta de condiciones técnicas del entorno y de estrategias de los participantes, para responder a determinadas dinámicas de interacción, haciendo uso de recursos de manejo temporal (ritmos de participación) y espacial (co-presencia diversificada). Las formas de encuentro a la distancia amplían la sensación de ubicuidad de los sujetos y representan competencias clave de nuevas formas de socialidad reticular y multi escénica.

**Palabras clave:** Comunicación Mediada por Computadora (CMC), representación, co-presencia, *Second Life*, mundos virtuales

---

<sup>1</sup> Este texto se publicó en la Revista DIXIT: *Comunicación, profesión, conocimiento*, del Departamento de Comunicación de la Universidad Católica del Uruguay, número 22, 2015, p. 4-20.

## Contenido

<b>1. Introducción</b> .....	233
<b>2. Tres conceptos clave: mundos virtuales, representación y co-presencia</b> .....	234
2.1 Mundos virtuales.....	234
2.2 Second Life .....	236
2.3 Co-presencia.....	236
<b>3. Representación</b> .....	238
3.1 Representación y experiencia .....	238
3.2 Representación y espacio.....	238
3.3 Representación e interacción.....	239
<b>4. Metodología</b> .....	241
<b>5. Análisis</b> .....	242
5.1 Sincronía (sí usuario, sí <i>avatar</i> ) .....	243
5.2 Non Player Character, NPC (no usuario, sí <i>avatar</i> ) .....	246
5.3 Away from keyboard, AFK (usuario suspendido, sí <i>avatar</i> ) .....	246
5.4 <i>Lag Behind</i> , LAG (sí usuario, <i>avatar</i> incompleto).....	247
5.5 Chat privado (sí usuario, <i>avatar</i> sin interacción) .....	248
5.6 <i>Ghost</i> (no usuario, sí <i>avatar</i> ) .....	249
5.7 <i>Alter</i> (un usuario, varias representaciones) .....	249
<b>6. Conclusiones</b> .....	250
<b>7. Referencias</b> .....	253

## 1. Introducción

Headrick (2000)<sup>2</sup> señala que el término alemán *Zeitgeist*, o el espíritu de la época, fue utilizado, en la cultura del siglo XVIII, para caracterizar el interés de la “gente educada” en aplicar el conocimiento y la razón a la política y los negocios (2000, p. 12). Si hoy nos preguntamos ¿cuál es el espíritu de nuestro tiempo?, seguramente la respuesta será un listado más o menos amplio de términos y caracterizaciones, en los que se incluyen *interacción* y *reticularidad*.

Hoy en día la interacción humana está caracterizada por la aparición de una estructura *multicapa* de co-presencia que consiste en múltiples formas de co-localización humana que posibilita múltiples modos de interacción humana [...] Debajo de esta estructura *multicapa* de co-presencia, los individuos están disponibles para interactuar con otros bajo diversos modos de contacto (Zhao, 2003, p. 446).

La habilidad y el interés de muchos —no de todos<sup>3</sup>— por estar en contacto con otros, se visibiliza a través de prácticas de comunicación multi-escenario (del celular al chat y a la conversación cara a cara) en las que los participantes se relacionan con diversos sistemas socio-técnicos y hacen gala de multiplicidad de estrategias que les permiten, en muchos de los casos, sostener atención simultánea o, al menos, ganar “tiempo de espera” entre sus interlocutores.

Estas “nuevas prácticas” son referidas por Scolari (2008) bajo el término *hipermediación*:

Con hipermediación, nos referimos a procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí [...]. Las hipermediaciones apuntan hacia la confluencia de los mensajes, la reconfiguración de los géneros y la aparición de nuevos sistemas semióticos caracterizados por la interactividad y las estructuras reticulares (2008, pp. 114-115).

A nuestro juicio, el concepto de *hipermediación* coloca un eje clave para el análisis de la comunicación post-masiva: la consideración explícita del entorno relacional y diverso en el que se generan, transforman y sedimentan formas de producción de sentido. Lo “relacional” es una cualidad de la plataforma tecnológica debido a sus interconexiones, pero también de la experiencia del sujeto que transita en su hacer comunicativo por diferentes lenguajes, géneros y plataformas. A partir de este supuesto, nos interesa avanzar en la comprensión de cómo las formas de representarse y de estar en un entorno específico, el mundo virtual denominado Second Life, se relacionan con las dinámicas de participación que posibilitan la interacción reticular.

El propósito de este artículo es dar cuenta de la diversidad de estrategias de representación con las que los usuarios de Second Life logran crear la sensación de co-presencia. El artículo se estructura

---

<sup>2</sup> Los textos citados en este documento que pertenecen a publicaciones en idioma inglés —ver bibliografía para identificar edición consultada— son traducidos por la autora.

<sup>3</sup> En este artículo posamos la mirada sobre un sector particular de la población: quienes participan en mundos virtuales, específicamente en Second Life. Se trata pues de un trabajo selectivo que pese a referirse “al entorno”, “las prácticas” con expresiones generalizadoras, reconoce que hay condiciones heterogéneas, marginaciones, tensiones políticas, ideológicas, económicas, que pugnan por transformar o sedimentar dichas diferencias.

en cinco apartados: introducción, desarrollo de conceptos clave para la intelección de la propuesta, vitrina metodológica, análisis y conclusiones.

La palabra *co-presencia* es un vocablo compuesto que no está registrado en el *Diccionario de la Real Academia Española*, pero sí es de uso común en los textos académicos que abordan la temática. Se optó por escribirla con guion intermedio para enfatizar el prefijo *co* que refiere al “con”, “en compañía de” (*cum*, en latín).

Para comprender la noción de co-presencia recurrimos a Goffman (1963), Giddens (1984), Taylor (2002) y Boellstorff (2008) quienes expresan como rasgos constitutivos del concepto las coordenadas espacio-temporales y la sensación de percibir/ser percibidos. Respecto a la noción de *representación* nos apoyamos en Charles Peirce (1986), quien en su obra, *La Ciencia de la Semiótica*, propone tres categorías para expresar la relación entre lo que se presenta y aquello que representa: simbólica, indicial e icónica. Aquí nos centramos en ésta última, objetivada en la representación corpórea denominada *avatar*. A partir del trabajo etnográfico realizado a lo largo de casi cuatro años, identificamos y caracterizamos siete formas de relación entre el despliegue de un *avatar* y la participación, activa o no, del sujeto que lo comanda.

## 2. Tres conceptos clave: mundos virtuales, representación y co-presencia

### 2.1 Mundos virtuales

Por primera vez, la humanidad no tiene uno,  
sino muchos mundos en los cuales vivir.  
Castronova (2005, p. 70)

Coincidimos con el planteamiento de Boellstorff (2008) al indicar que desde mucho tiempo atrás, los seres humanos han generado sus “mundos aparte” con manifestaciones como el teatro o los parques de diversiones. Esta acepción de *mundo* aparece con gran frecuencia para referirse a contextos sociales a gran escala con componentes visuales e interactivos, en cierta forma semejante a “ambiente” o “entorno”. La palabra *mundo* implica una peligrosa metáfora naturalística, porque puede entenderse como una entidad que se ha formado sin la agencia humana y que es auto contenida contenida. Por esta razón algunos estudiosos han decidido no hablar de *mundos*, sino de *worlding* concepto más o menos equivalente a “hecho en el mundo” o “de naturaleza humana” (Boellstorff, 2008, p. 18)<sup>4</sup>.

Según el *Diccionario de la Real Academia Española*, la palabra *virtual* proviene del término en latín *virtus* que alude a la fuerza o a la voluntad para realizar algo, aunque no se realice. Esta noción, asocia virtual a potencial y nos presenta una vía de explicación<sup>5</sup> para entender cómo las imágenes,

---

<sup>4</sup> Boellstorff reflexiona sobre la naturalización de la noción “mundo” a partir de los trabajos de Michel Benedikt en el libro *Cyberspace* (1991, pp. 119-124) quien a su vez retoma la noción de “mundos” en plural, a partir de Popper: mundo objetivo, mundo real y mundo de las estructuras públicas.

<sup>5</sup> La explicación ha de ser mucho más compleja y considerar los “nuevos” referentes creados en, y a partir de, la experiencia mediada. Como explicaremos más adelante, no se trata de un traslado de la experiencia análoga a la digital, sino de mecanismos simbólicos dinámicos e interrelacionados que se constituyen por las prácticas de los sujetos dentro de ecosistemas de comunicación.

escenarios, sonidos e interacciones que encontramos en Internet son referentes que potencian una experiencia fuertemente relacionada con buena parte de nuestra vivencia analógica. Por ejemplo, la ilustración de un pastel enviada por correo electrónico para felicitar a un amigo, no es el pastel mismo, pero cumple con la función de aludir al festejo.

El concepto de *mundo virtual* forma parte de una larga sucesión de aproximaciones interesadas en nombrar y definir lo que Castronova (2005) señala como “un espacio físico generado por computadora donde puedes compartir experiencias con otras personas al mismo tiempo” (2005, p. 19). Klastrop, por su parte, precisa como “una persistente representación la cual contiene la posibilidad de comunicación síncrona entre usuarios y, entre usuarios y el mundo con una estructura de espacio diseñado como un universo navegable” (Klastrop, 2002, p. 27). Los mundos virtuales pueden caracterizarse como espaciales, contiguos, explorables, persistentes; además presentan corporalizaciones de los usuarios, son habitables, con participación consecuente y poblados (Pearce, 2009b, p. 19).

El dualismo real versus virtual permanece como tensión analítica en buena parte de los conceptos mencionados, se trata de una forma de relación/separación presente en otros conceptos: cuerpo versus mente, objeto versus esencia, significante versus significado, analógico versus digital (Fornäs, Kajsa, Martina, & Jenny, 2002, p. 29). Lo virtual es expresado como oposición al llamado mundo real, vida real, primera vida, mundo analógico o mundo físico. Se trata de una dicotomía “tramposa” en muchos sentidos: porque suele confinar lo virtual a lo digital, particularmente a las actividades desarrolladas a través de Internet, y porque dificulta la comprensión de las mediaciones asociadas a la interacción multi-escénica.

Al referirnos a la Internet, afirmamos que las imágenes, sonidos, textos, gráficas e hipervínculos que se encuentran dispuestos en el entorno digital bajo cualquier presentación —desde un simple listado hasta la sofisticación de un espacio que se puede recorrer y habitar—, son referentes con grados distintos de tangibilidad, productos y vehículos de diversidad de prácticas informativas, comerciales, educativas, de entretenimiento y, por supuesto, de comunicación. Estas prácticas se suceden gracias a la agencia humana y forman parte de la vida de quienes intervienen en ellas, con impactos diferenciados en diversas dimensiones: económica (una transacción por *e-bay*, la compra de un boleto de avión, etcétera), socio-emocional (cultivar una amistad en línea), cognitiva (co-construir la definición de un proyecto a través de un *wiki*), legal (autorizar la distribución y reproducción de materiales con licenciamiento *Creative Commons*), por mencionar algunas.

En consecuencia, consideramos que, al referirse a *mundos virtuales* (a pesar de las limitaciones asociadas al concepto), resulta estéril la división entre “real” y “no real”. Para fines analíticos, proponemos la distinción analógico/digital o cara a cara/mediado, como parte de un ecosistema que constituye nuestra percepción y conformación de lo social.

## 2.2 Second Life

La virtualidad es una matriz no material de signos en palabras e imágenes. Es una substancia o medio en el que nosotros podemos esculpir o sugerir el sentido en la sociedad. (Taekke, 2002, p. 36)

Aunque el título de este artículo utiliza el concepto genérico “mundos virtuales”<sup>6</sup>, nos referiremos específicamente a prácticas de comunicación situadas en Second Life (SL), un mundo virtual tridimensional, persistente y co-creado por usuarios (*User-created 3d virtual world community*), desarrollado en 2003 por la empresa Linden. Se trata de un entorno digital en el que miles de personas interactúan entre sí y con el “mundo/ambiente/sistema” a través de un nombre de usuario y de un personaje<sup>7</sup> tridimensional conocido como *avatar* que cumple con la función de significante que encarna al usuario detrás de la pantalla y le posibilita ciertas formas de interacción con otros *avatars* y con el entorno (Castronova, 2003, p. 4).

Para el 30 abril del 2015, Second Life contaba con más de 41 millones de cuentas de usuario que no necesariamente corresponden a 41 millones de personas distintas pues un mismo usuario puede tener varias cuentas. El flujo diario de conexión simultánea oscila entre los 40 y 50 mil usuarios, conteo que contrasta con los alrededor de 60 a 80 mil usuarios que ingresaban de forma simultánea en 2011; una hipótesis plausible sobre esta disminución, es la migración de usuarios a otros espacios de encuentro a la distancia que cuentan con mejores condiciones de accesibilidad a través de móviles, por ejemplo, Facebook.

## 2.3 Co-presencia

La reconfiguración de la co-presencia es el centro en el que se enraízan las preguntas y cuestionamientos de la movilidad virtual. (Castells, Ardévol, Linchuan, & Araba, 2007)

Utilizamos el concepto *presencia* referido al acto “de estar” y *co-presencia* para indicar “que se está con otro u otros. Giddens enfatiza el “estar” en tanto verbo, al considerar la co-presencia en términos de práctica entendida como “la inserción de una acción dentro de relaciones espacio-temporales” (1984, p. 104).

La noción de presencia es fundada en la relación de tiempo y espacio: la presencia asume los dos “el presente” y la concepción de localidad [...] el anclaje de la presencia no solo consiste en la práctica encarnada, sino en la encarnación de la práctica social” (Taylor, 2002, p. 42).

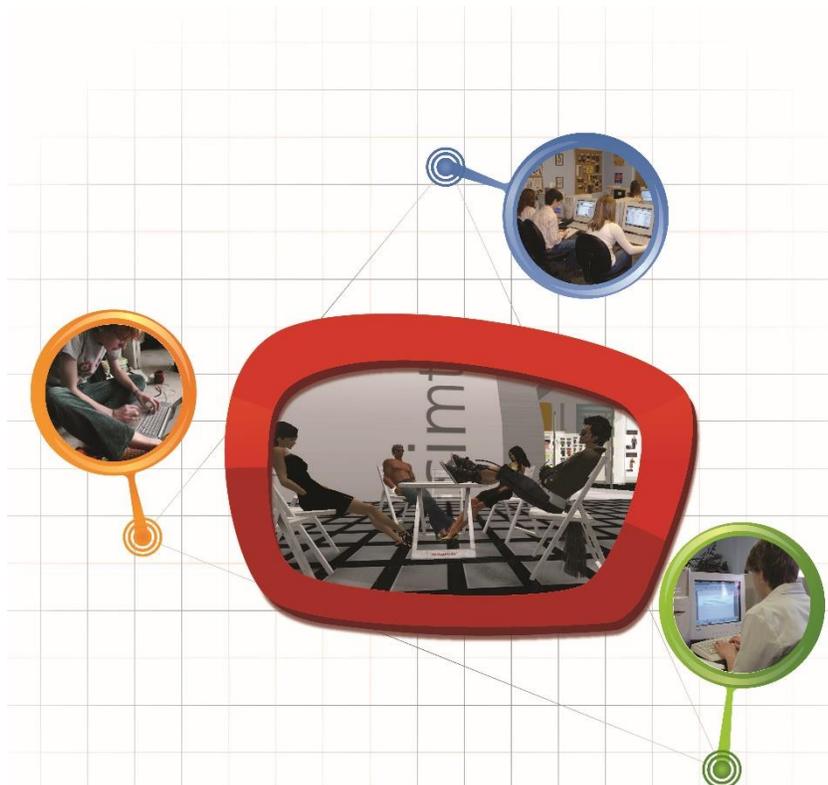
La co-presencia está asociada a prácticas de comunicación síncrona donde se comparte el aquí y ahora. El “aquí” puede ser digital (la sala de conversación o chat, un centro comercial dentro de

---

<sup>6</sup> Con base en experiencias previas como usuarios e investigadores de entornos virtuales Ragnarok, Sims, WOW, consideramos que los mecanismos de relación co-presencia/representación son coincidentes.

<sup>7</sup> El cuerpo tiene tres funciones sociales básicas: ordenar, saber quién es quién y dar información no verbal durante la interacción (Taekke, 2002, pp. 41-42). Las primeras dos funciones pueden ser atendidas también desde la comunicación verbal oral y escrita.

Second Life, la plaza Prontera dentro de Ragnarok Online<sup>8</sup>), independientemente de los contextos analógicos desde los que participan quienes están detrás del monitor.



**Ilustración 1.** Ejemplifica un grupo de personas que se encuentran analógicamente a la distancia, pero que coexisten en Second Life a través de sus *avatares* y entablan una conversación. Diseño: María Eugenia Salinas B.

Goffman (1963) describe las condiciones “totales” de co-presencia en términos de “personas que deberán tener la sensación de estar lo suficientemente cerca como para ser percibidos en lo que están haciendo, incluyendo su vivencia de los demás” (Goffman, 1963, p. 17). Goffman abona a la reflexión de uno de los factores más relevantes de la co-presencia: la sensación de percibir y ser percibidos, misma que va más allá del hecho en sí de estar con otro, sino de lograr experimentar y proyectar la sensación de estarlo.

---

<sup>8</sup> Ragnarok Online (RO) es un *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), basado en el cómic coreano del mismo nombre. Es considerado el primer juego en línea coreano que ha logrado éxito en los Estados Unidos; su nombre proviene de la mitología nórdica y significa “el destino de los dioses”. El juego está ambientado en la Edad Media. Prontera es una de las *plazas* donde se reúnen usuarios latinos de Ragnarok (López, 2007).

### 3. Representación

En un primer acercamiento, el término *representación* tiene un carácter dual<sup>9</sup> que implica la relación entre objeto (lo que se representa) y *representamen* (con qué se representa). Sin embargo, como expone Peirce (1986, p. 92), se trata de una simbiosis triádica objeto, *representamen* e interpretante (quien relaciona al *representamen* con el objeto).

En los textos *Collected Papers* (1931-1966) y *La Ciencia de la Semiótica* (1986, p. 45) Peirce señala que la relación entre objeto y representamen puede ser icónica, indicial o simbólica<sup>10</sup>. En la relación icónica (el *representamen* es similar al objeto), indicial (el *representamen* y el objeto entablan una relación causal) o simbólica (el *representamen* es relacionado con el objeto por pura convención) (Andersen & Nowak, 2002, pp. 191-192).

En este sentido, nos interesa resaltar tres aspectos en torno a la representación: experiencia, espacio e interacción.

#### 3.1 Representación y experiencia

Yo creo que la realidad virtual es experiencia.  
(Ravetz, 1998, p. 118)

La experiencia puede ser entendida como el momento de la *semiosis* en el cual el interpretante percibe y establece la relación entre objeto y *representamen*. Para Margaret Wertheim (1999), las representaciones religiosas que hablan de “otros mundos” son equivalentes a la realidad virtual. La autora describe, por ejemplo, las pinturas de Giotto en la Capilla de los Scrovegni como “un equivalente medieval de realidad virtual, imágenes sólidas con apariencia tridimensional que hacen que quienes las observan sientan como si estuvieran frente a figuras reales en lugares reales” (1999, pp. 77-78). Las reflexiones de Wertheim, aportan a la comprensión de experiencias de percepción e interpretación de representaciones capaces de sumergir a quien las observa en la credibilidad de un “mundo otro”. La centralidad de la experiencia sensorial en los mundos virtuales y su capacidad de provocar inmersión resulta de su carácter espacial, multimediático y persistente.

#### 3.2 Representación y espacio

El ciberespacio es una instancia paradigmática del poder del lenguaje para “hacer mundos”.  
(Wertheim, 1999, p. 303)

La representación está vinculada al concepto de *espacio*, pues sin él “no podemos pensar o mirar la pluralidad, el tamaño y la simultaneidad, el conteo y la agrupación, la posición y la disposición” (Benedikt, 2008, p. 2). En este sentido, el espacio se convierte en una categoría de información que

---

<sup>9</sup> Esta dualidad se presenta en otras acepciones del término, por ejemplo: *representación legal*, “está representando a su cliente” o *representación artística*, “la pintura representa la vida medieval”.

<sup>10</sup> Amotz Zahavi (1993) para evaluar la confiabilidad de las señales, postula el principio de desventaja “para cada mensaje existe una señal óptima, que es la que mejor amplifica la asimetría entre un emisor sincero y un engañador” (p.289). Establece dos tipos de señales “las evaluadas” que son confiables por tener una relación directa con el asunto que refieren –los cuernos de un venado como señal de la fuerza del mismo- y las “convencionales”, cuya relación con el significado propuesto no es directo. Según esta clasificación, las señales evaluadas de Zahavi tendrían equivalencia con las indiciales de Pierce (1986), y las convencionales con las simbólicas.

hace posible que la representación exista, a la vez que el espacio es objeto de representaciones meta-referenciales, por ejemplo: un conjunto de gráficos tridimensionales en Second Life que se asemejan en forma y distribución a algunos de los edificios que se encuentran en la ciudad de Las Vegas.

Para Qvortrup (2002), el ciberespacio es una representación no del espacio *per se*, sino de la experiencia de espacio. Afirma que cuando construimos ciberespacios nunca construimos mundos paralelos con sus propias ontologías, sino representaciones de nuestra experiencia espacial (Qvortrup, 2002). Esta distinción es clave para reflexionar sobre los procesos selectivos implicados en las decisiones de concepción y producción de espacios digitales.

La dimensión espacial de los entornos virtuales condiciona la forma en que los usuarios, a través de sus *avatares*, se relacionan con dicho entorno, pero también con los *avatares* de “los otros” participantes detrás de la pantalla, al permitir que se vean o se oculten (detrás de una estructura arquitectónica u objeto que se interponga entre sus posiciones), que se puedan acercar y coexistir en un entorno de representación “apto” para cada tipo de actividad (por ejemplo, en la ilustración 1, se observa que los *avatares* están sentados “cómodamente” alrededor de una mesa, representación que en su conjunto, escenario y *avatares*, evoca una situación propicia para conversar).

### 3.3 Representación e interacción

El propósito para la creación de lugares en un entorno virtual,  
es que sean usados para la comunicación.  
(Bodumn & Kjems, 2002, p. 81)

La representación de los usuarios<sup>11</sup> es condición de posibilidad para que se realice la interacción social en mundos virtuales, pues debe existir “algo” que sea reconocido por otros y a lo que se “anclen” las acciones.

Quienes interactúan con otros a través de mundos virtuales suelen hacer uso de una variedad de recursos más allá de la manipulación de sus *avatares*, tal es el caso de las conversaciones en audio o de las salas de intercambio de textos (chat). Así pues, las formas de estar presente no se agotan en la representación “localizada” del *avatar*, a través de la cual los usuarios pueden desplazarse e interactuar con el entorno.

Las representaciones de los participantes en Second Life presentan los tres tipos de relación identificados por Peirce:

---

<sup>11</sup> Aunque en este artículo nos referimos particularmente a la representación del usuario, no se puede dejar de lado la representación del resto de los elementos que, en conjunto, forman lo que Murray denomina “creación activa de la creencia” (Murray, 1997, p. 110) o en términos de Czarneski (2008) y Pearce (2009a) “creación colectiva de la creencia”. Los usuarios “se interpelan entre sí, convirtiéndose en parte del espacio de los otros, compartiendo rituales y representaciones que conforman su experiencia de socialidad” (Nielsen, 2002, p. 175).

1. Simbólica: el *nick name*<sup>12</sup> (nombre y apellido) que elige un usuario para “nacer” o ser residente de Second Life. El nombre es un *anclaje* fijo que relaciona al *avatar* con el usuario que le da vida y le sirve como clave de identificación para ingresar al sistema.

En Second Life, el nombre de usuario es único, irrepetible y se mantiene durante todo el tiempo que dicho residente permanece activo. El nombre se compone por entre 2 y 31 caracteres y puede combinar letras y números. El apellido forma parte de listados, que se actualizan periódicamente, de entre los que el usuario puede elegir, siempre y cuando no exista una combinatoria idéntica registrada.

2. Icónica: una vez elegido el nombre, es necesario configurar el diseño del personaje (*avatar*). La representación gráfica del *avatar* puede cambiarse posteriormente como si fuera un “accesorio” con cualquier tipo de apariencia (animal, monstruo, mueble, etcétera) Sin embargo, la mayoría de los participantes mantiene una apariencia humanizada<sup>13</sup> que, en ocasiones, presenta rasgos parecidos a su corporalidad analógica.

El *avatar* no sólo puede cambiar en su apariencia, sino en sus habilidades y recursos. Esto nos coloca en el eje diacrónico de la relación usuario/*avatar*/entorno, porque mientras que algunas habilidades del *avatar* son recursos técnicos (por ejemplo, obtener el *script* o programación que ejecute la animación de que el *avatar* está bailando), otras son procesuales y dependientes del usuario (como el hacer uso oportuno del inventario de movimientos que se tienen disponibles).

3. Indicial: Second Life presenta un territorio digital extenso compuesto por islas en las que los residentes (usuarios) pueden desplazarse e incluso tele transportarse (*Tele Porting*, TP). Esto hace necesario contar con recursos para encontrar a la gente, por ello se utilizan puntos que representan la ubicación de los *avatares* en un mapa. Cada punto es un *representamen* que mantiene una relación indicial con el objeto, *avatar*.

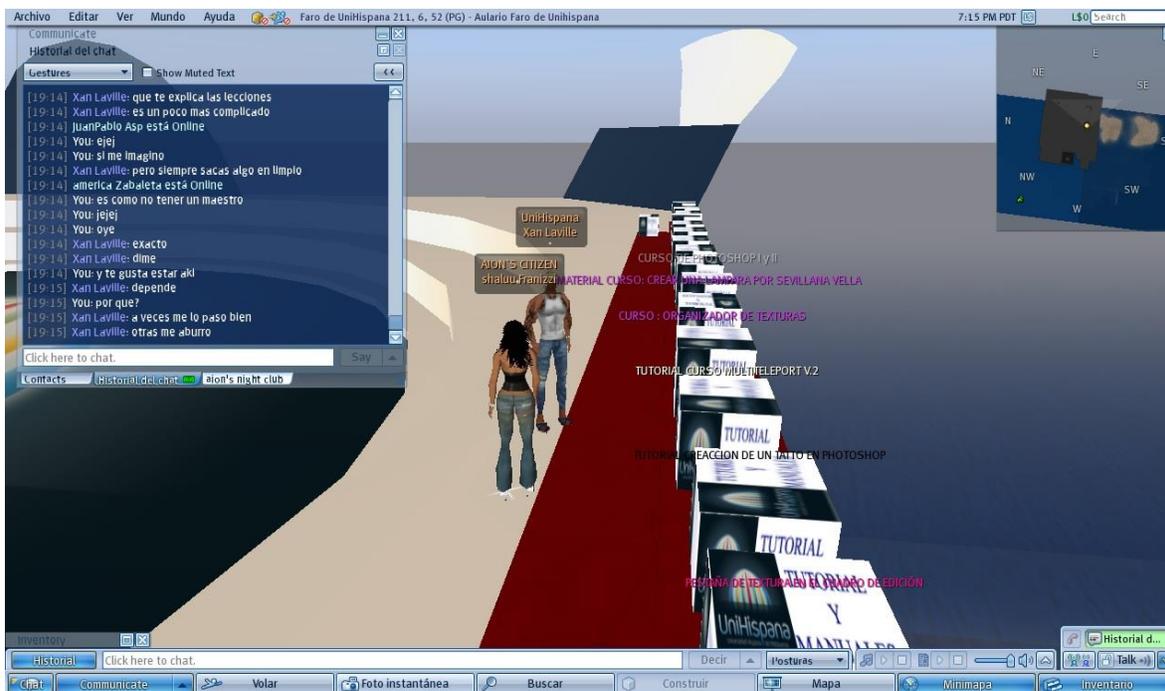
Los mapas tienen distintas escalas de visualización, y los puntos que representan a cada *avatar*, posibilitan la identificación de la densidad de usuarios por área. La ubicación en el mapa es un tipo de información que la plataforma de Second Life genera automáticamente.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Según Cortázar (1998, pp. 137, 138), hay ocho tipos de nombres de usuario: 1. el nombre de la persona (Juan, Pedro, María, Rosa); 2. características sexuales (Sátiro, Chicacaliente, Pollagrande, Lesbia, Sexy, AngelSexo); 3. características físicas (Piemona, Moreno, Rubio, Ojos verdes); 4. características de personalidad (Rudo, Macho, Cariñosa); 5. la edad o el año de nacimiento (Mujer23, Roland063); 6. el nombre de personajes famosos (Sting, Bart, Goku, MonaLisa, Madonna); 7. origen geográfico (Chilena, Mexicano, Bilbaíno, Cubana), y 8. una invención (Nus-E, Maltés, GarTe, Xann, Neca).

<sup>13</sup> (Nowak & Rauh, 2002) En un estudio realizado con 255 participantes, a los que les mostraron *avatares* estáticos, y se les solicitó que dijeran cuál seleccionarían para interactuar, arrojó los siguientes resultados: Los *avatares* antropomorfos son percibidos como más confiables y atractivos; la mayoría de los usuarios prefirió seleccionar *avatares* que coincidieran con su género, y en general los *avatares* femeninos fueron considerados más atractivos.

<sup>14</sup> Lengel (2009) tiene un estudio interesante respecto a la información que proporcionan los sistemas “en automático” y el impacto de dichos datos en los procesos de construcción de sentido.



**Ilustración 2.** Impresión de pantalla de una interacción en Unihispana (agosto 2008).

Muestra la representación simbólica (nombre de usuarios sobre la cabeza de los *avatares* y en el chat, en la esquina superior izquierda), la icónica (*avatares*) y la indicial (posición de los *avatares* en el mapa en la esquina derecha).

#### 4. Metodología

El presente estudio forma parte de una investigación más amplia en torno a prácticas de Comunicación en Second Life realizada de junio del 2006 a enero del 2010. Pese a que la investigación en su conjunto se vale de diversos métodos para la obtención de datos, los hallazgos que se presentan en este documento son producto prioritariamente de observación en línea tanto participativa (a través de dos *avatares* –uno a la vez-) como no participativa (observando *on* y *off line* a 5 usuarios distintos detrás del monitor –siempre de forma individual-). La mayor parte de las interacciones observadas, se realizaron en comunidades de habla hispana al interior de Second Life, como Unihispana, Reforma y Virtual Spain.

*Sesgo.* Como si tomamos una fotografía y ajustamos “el foco” para dejar en primer plano las constantes que nos muestran los mecanismos de relación entre representación y co-presencia, dejamos “fuera encuadre” el contexto en el que se sitúan las prácticas y a los sujetos mismos. Dejamos a un lado, el análisis diacrónico de las prácticas y su inserción en dinámicas sociales más amplias. Estas no son renuncias que parten del marco teórico, pues como señala Peirce el sujeto (sus contextos y relaciones de poder) son centrales para la *semiosis* y ésta se transforma a lo largo del tiempo, de aquí la importancia del análisis diacrónico. Se trata de recortes que apelan a la factibilidad para abordar con cierta profundidad el tema en la brevedad de un artículo. Lo que veremos, como en toda fotografía, es un momento y un espacio capturados. Un recorte que se inscribe en la mirada, aunque siempre selectiva y limitada, de un proyecto de investigación más amplio.

## 5. Análisis

“El rápido desarrollo actual de una vasta matriz de técnicas gráficas por computadora es parte de un barrido en la configuración de las relaciones entre un sujeto observador y modos de representación” (Crary, 1990, p. 1 citado en Boellstorff, 2008 p.94) Las formas de leer, de ver y ser visto, de escucharse y ser escuchado, tienen matices propios en el entorno digital, cuyas imágenes se circunscriben en los límites de una pantalla y a la vez se relativizan en escala, posición, punto de vista y cercanía, *zoom in* (acercarse) y *zoom out* (alejarse).

Como se mencionó con anterioridad, en *Second Life* encontramos representaciones de carácter indicial, simbólico e icónico, son estas últimas las que nos interesa abordar, pues los *avatares* están inscritos en discusiones sobre el cuerpo, que como explica Fortunati (2005) ha sido frecuentemente considerado como “tecnología primigenia” (p.54) aspecto que presenta varias derivaciones de análisis en la relación cuerpo y tecnología: el cuerpo como metáfora para el desarrollo tecnológico (*avatares*, androides, etcétera), el cuerpo y nuestro sistema cognitivo como relación/medida para la posibilidad de uso del desarrollo tecnológico (interfaz como extensión) y las transformaciones del cuerpo derivadas del uso de la tecnología (por ejemplo, el síndrome del túnel carpiano por el uso del ratón).

Thalmann indica que los *avatares* tienen la funcionalidad para:

1. Percibir y ser percibido (la observación puede deslocalizarse del *avatar*, ser subjetiva y responder a los movimientos de cámara que permite *Second Life*).<sup>15</sup>
2. Localizar y ser localizado (identificar dónde se encuentra él y los demás).
3. Identificar (reconocer a otra persona, es decir, al usuario detrás del monitor).
4. Explorar el entorno (desplazarse por él).
5. Visualizar otras acciones (incluso qué es lo que el *avatar* está haciendo a través de sus gestos).
6. Representarse a sí mismos como habitantes del entorno y dar a conocer su estatus a otros participantes.
7. Expresarse, interactuar con el entorno y con otros *avatares* (Thalmann, s/f, pp. 3-4).

De estas funciones que no son excluyentes<sup>16</sup>, tomaremos para nuestro análisis la que consiste en “Representarse a sí mismos y dar a conocer su estatus a otros participantes”, a fin de caracterizarla en siete situaciones posibles de relación entre la co-presencia de usuarios y sus *avatares*.

---

<sup>15</sup> Los textos también tienen su grado de “visibilización” del sujeto detrás de la pantalla.

<sup>16</sup> El total de funcionalidades podría resumirse en la representación para sí, para con el entorno y para los otros, pues contempla todas las formas de información e interacción a las que el *avatar* podría adscribirse.

Relación co-presencia (usuario) y representación (avatar)		
usuario	avatar	situación
sí	sí	Sincronía
no	sí	NPC (no hay co-presencia real)
Suspendido ...	sí	AFK
sí	parcialmente	LAG
sí	sin interacción	Chat privado: conversación con residentes que pueden estar en otros lugares de SL o con los que se comparte el radio, pero se quiere tener una conversación privada
no	sí	Ghost o Fantasma
uno	varias representaciones	Alter

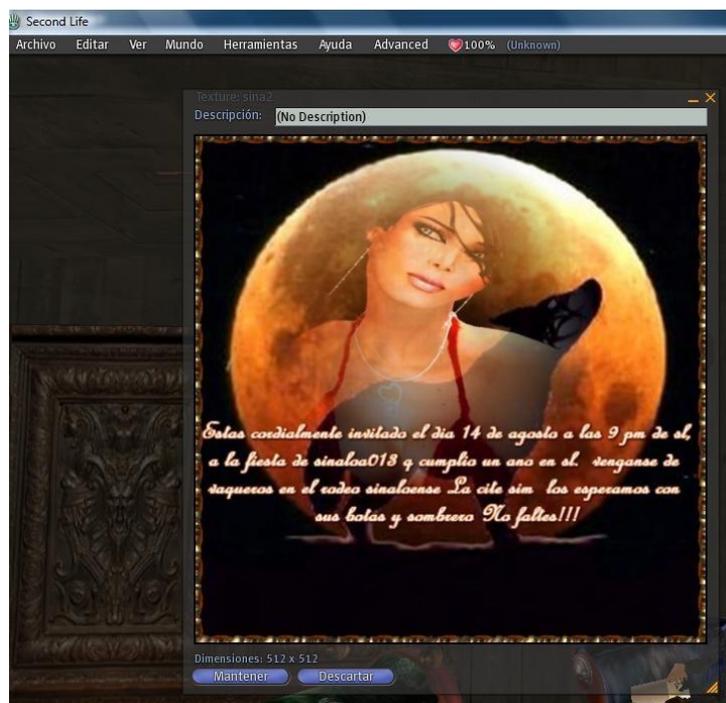
**Tabla 1.** Clasificación de las posibles relaciones entre co-presencia y representación icónica.

### 5.1 Sincronía (sí usuario, sí avatar)

Esta forma de sincronía<sup>17</sup> en entornos virtuales requiere que los participantes estén interactuando juntos dentro de un espacio delimitado visualmente y en el mismo momento (pese a que la pertenencia geográfica de sus contextos analógicos de interacción sea distante, así como sus husos horarios). Para lograr esta co-presencia digital, es necesario seguir algunas convenciones como citar a los participantes en un domicilio y horario específico, por ejemplo: “Nos vemos a las 10 am SLT en el Sandbox” (STL es la abreviatura de Second Life Time<sup>18</sup>).

<sup>17</sup> Hay otras formas de sincronía digital que también requieren de la co-presencia visual de un representamen –nombre de usuario- como condición para colocar y distinguir las interacciones, tal es el caso de las salas de conversación o chat. Existen otras herramientas para comunicación síncrona como Skype o Ventrilo que si bien requieren de la aparición del nombre de usuario en la interfaz, utilizan los intercambios sonoros o audiovisuales del usuario detrás de la pantalla como eje prioritario de interacción, dejando al representamen simbólico como un elemento de “arranque” que permite la conectividad entre nodos.

<sup>18</sup> El reloj ubicado en la interfaz de Second Life muestra el horario del pacífico –correspondiente al de las oficinas de la empresa Linden desarrolladora de SL-, pero es posible configurar otros husos horarios.



**Ilustración 3.** Impresión de pantalla de una invitación a festejar el primer año de una residente en Second Life. La invitación presenta fecha y horario, una vez que se acepta, manda el hipervínculo para tele transportarse al lugar del festejo.

Mostramos el fragmento de dos segundos de conversación por escrito (también había audio) entre un grupo de seis personas<sup>19</sup> que estaban de excursión el 13 de agosto del 2009 visitando a través de sus *avatares* distintos sitios en Second Life:

[14:31] MM: ¿nos vamos?  
 [14:31] NB: creo que es mejor ir ya  
 [14:31] JN: vamos  
 [14:31] MM: tu nombre es muy complicado ¿alguna abreviación?  
 [14:31] LM: tiramos para el destino  
 [14:31] CV: chu  
 [14:31] NB: para vosotros es temprano  
 [14:31] MM: sí, me veo muy tropical :- )  
 [14:31] NB: pero en España  
 [14:31] NB: es ya algo tarde  
 [14:31] sofa: Press PageUp/Page Down to change animation  
 [14:31] MM: gracias Cthulhu  
 [14:31] CV: gracias a ti  
 [14:31] LM: [v]enga nos vemos  
 [14:31] MM: ok chu  
 [14:32] MM: vamonos  
 [14:32] CV: hago TP [*tele transportación*!] ahora

Fragmento de conversación 13 de agosto 2009

<sup>19</sup> Los nombres son moodificados, para respetar la privacidad de quienes participaron.

El texto permite observar que los participantes invitan, preguntan o asienten trasladarse de lugar. El fragmento citado, corresponde a una dinámica participación síncrona en la que los *avatares* se desplazaron hacia distintos lugares en grupo. Durante las casi tres horas que duró la excursión, se mantuvo la representación y la co-presencia<sup>20</sup> a través de diversos escenarios.



**Ilustración 4.** Impresión de pantalla de una excursión del 13 de agosto 2009. Muestra un participante cuyo *avatar* es la ilustración de un grupo de peces, los *avatares* del resto de los participantes tienen apariencia humanizada, visten ropa para nadar y se desplazan por recorrido directo a través del escenario.

La excursión citada ejemplifica que, pese a que existen intercambios de texto y audio, la coexistencia de *avatares* es un eje clave de la experiencia de ir de excursión, porque es condición para el desplazamiento y exploración del entorno, es decir, pone de relevancia la coincidencia en el recorrido.

<sup>20</sup> El desplazamiento se da a través de dos métodos: recorrido directo (el *avatar* camina, nada, vuela) o Tele transportación (TP) en la que la representación visual (*avatar*) desaparece del entorno y reaparece en coordenadas distintas. La TP puede ser por invitación (si quieres acompañar a alguien en un lugar específico, esa persona debe -enviarte una invitación a trasladarte al lugar en que se encuentra) o por ingreso del domicilio particular (tecleando las coordenadas). En el caso de las excursiones el desplazamiento a lugares “remotos” se suele realizar a través de TP, mientras que los recorridos directos se utilizan para conocer los lugares y convivir (turismo digital).

## 5.2 Non Player Character, NPC (no usuario, sí *avatar*)

Los NPC son personajes automatizados que aparecen en un lugar fijo con instrucciones específicas para responder a una determinada secuencia de interacción<sup>21</sup>, proporcionando opciones de navegación, servicios o información al interior del entorno. Por ejemplo, en la excursión anteriormente citada, se visitó un barco abandonado (escenario de aventura como el que podría encontrarse en algún parque temático). Este escenario contaba con varios NPC que forman parte de la credibilidad y ambiente del lugar: indican a dónde no se puede pasar, informan del tesoro perdido, etcétera. Para un novato, podría ser difícil distinguir un NPC de un *avatar* porque visualmente son iguales e incluso están programados para extraer la información del nombre de los *avatars* que se acercan a “su área de influencia”, esto es, la distancia a partir de la cual responden. Por ejemplo, cuando nuestro *avatar* se acercó a una puerta para abrirla, el NPC giró hacia el *avatar* y utilizando su *nick name* le prohibió el paso y le dijo: “Madelein, this is a sacred room, you can not pass”. Las instrucciones que en otros contextos de Second Life, como en un salón de clases, se presentan a través de un cartel, aquí se comunican a través de un personaje automatizado.

Los NPC pueden utilizarse para representar una actividad particular de un usuario, cuando este no participa en el ambiente virtual. Su credibilidad, es decir, su capacidad de “hacerse pasar por un *avatar* habitado”, radica en que tenga un cuerpo humano, estados intencionales, acciones auto impulsadas, expresión de emociones, utilización del lenguaje natural y rasgos persistentes (Lankoski & Björk, 2007).

## 5.3 Away from keyboard, AFK (usuario suspendido, sí *avatar*)

AFK es una sigla utilizada en mundos virtuales para indicar que el usuario deja temporalmente la interacción, sin salir del sistema.<sup>22</sup> También es referida como *Real Life* (RL), cuando la suspensión se atribuye a una actividad fuera de línea, por ejemplo, en plena conversación alguien escribe RL (con ello, sabemos que atenderá algo fuera de la computadora), a su regreso, se le suele dar la bienvenida con las siglas WB (*Welcome Back*).

Más que “dejar el teclado”, AFK significa suspender la interacción social<sup>23</sup> a través del *avatar*. En ocasiones los usuarios suspenden su interacción en Second Life para responder a otras actividades en línea, como podría ser subir una foto a Facebook o responder su Messenger; por ello, en sentido estricto, no dejan el teclado, sino su participación en un escenario específico de interacción, y pasan de una ventana a otra.<sup>24</sup>

La particularidad de herramientas de comunicación (audio, texto e imagen) ofrecidas por Second Life permite que cuando alguien realiza un AFK pueda regresar, leer lo conversado a través del chat

---

<sup>21</sup> En algunos *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), como Ragnarok On Line, los NPC están incluso clasificados por funciones, por ejemplo las “Kafras” ayudan a tele transportar a los avatares (a diferencia de Second Life, donde cualquier avatar puede tele transportarse).

<sup>22</sup> El sistema cuenta con dispositivos para indicar con claridad cuando un usuario hace *login* o *logout*, por ejemplo aparece en el chat de texto “[10:33] Madelein Masala está Online”.

<sup>23</sup> Sterling (1994) señala que las conversaciones telefónicas podrían ser consideradas como las primeras formas de ciberespacio, entendiéndolo como un lugar de encuentro entre personas a distancia. La suspensión y restablecimiento de interacción decidido –no técnico– puede ser identificada como un símil del AFK “espera un momento, voy a abrir la puerta”.

<sup>24</sup> Coincidimos con Turkle (1995), quien señala que “las ventanas son una poderosa metáfora para pensarnos a nosotros mismos como un sistema múltiple distribuido” (Turkle, 1995, p. 184).

e integrarse con mayor facilidad a la conversación (aunque no tenga registro de los intercambios sonoros<sup>25</sup> o visuales a través del *avatar*).

Existen reglas estructurales dentro de Second Life que median el AFK, por ejemplo, si se deja de ingresar información al sistema (movimiento del cursor o ingresar alguna letra a través del teclado) a los tres minutos, el sistema *baja* automáticamente la cabeza del *avatar* y coloca un letrero que dice *away*; si la ausencia continúa alrededor de quince minutos más, se genera un *logout* (la plataforma saca del sistema al usuario).

Boellstorff (2008) relata el uso con fines económicos del AFK, ejemplificándolo con el *camping*, que se realiza cuando un usuario entra a determinado lugar en Second Life y ejecuta programas de movimiento automatizado (por ejemplo, pone a bailar a su *avatar* dentro de una discoteca) lo que permite que, mientras el usuario hace otras cosas dentro o fuera de línea, su *avatar* contribuya a incrementar el “tránsito de usuarios” de ese sitio. El negocio consiste en que la empresa Linden otorga cierta cantidad de *linden dólar* (la moneda de SL) a los propietarios de terrenos con alto número de usuarios.

El AFK presenta variantes de tiempo y situaciones de suspensión, sin embargo en todos los casos permite constatar etnográficamente la separación entre *avatar* y usuario. Coincidimos con Boellstorff (2008) en que el AFK se extiende hacia ambos lados de la frontera entre estar dentro y fuera de línea.

#### 5.4 Lag Behind, LAG (sí usuario, *avatar* incompleto)

También conocido como *Delay*, LAG es la simplificación del término en inglés *lag behind*, que significa rezagarse. Se presenta cuando en una telecomunicación hay un retraso. En Second Life, la causa principal es la memoria electrónica saturada por la cantidad de objetos y programación que coexisten en un mismo espacio.

El LAG se manifiesta de manera progresiva de acuerdo al cargado en “capas” de información: primero el paisaje, después los *avatares* y finalmente los objetos y acciones. EL LAG estable –que en realidad es una inestabilidad del sistema– se produce cuando la saturación de información impide calcular los polígonos de todas las imágenes y las acciones de programación (*script*) asignadas. Ello genera que los *avatares* se vean *a medias*. El LAG es un problema eminentemente técnico y documentado que forma parte de las limitaciones de un espacio representado digitalmente<sup>26</sup> y se elimina generalmente desactivando brillos, animaciones, texturas, y reingresando al sistema para *liberar la memoria*.

En una boda (ilustración 5) realizada el 10 octubre del 2008, se observa que el vestido de la novia y otros elementos no pueden cargarse debido a la gran cantidad de polígonos que contienen. Esta

---

<sup>25</sup> En ocasiones, algunos usuarios de Second Life mantienen abierto el *voice* o herramienta de intercambio de audios, para sostener una conversación mientras responden por escrito a algún otro escenario de interacción, como enviar un correo electrónico.

<sup>26</sup> Por ejemplo, algunos sitios avisan que “respaldarán la información del lugar” por lo que habrá LAG durante determinado tiempo. Esto nos indica que las limitaciones técnico expresivas forman parte más o menos institucionalizada, aunque en permanente movimiento, de las dinámicas de socialización en el entorno.

situación demuestra un LAG donde los *avatares* no se despliegan de forma óptima (hay deficiencia en la calidad gráfica de la representación), pero los usuarios sí pueden interactuar.



Ilustración 5. Impresión de pantalla, boda 10 Octubre 2008

### 5.5 Chat privado (sí usuario, *avatar* sin interacción)

Los mundos virtuales consisten principalmente en fragmentos incoherentes vinculados entre sí en algún tipo de estructura lógica. (Bodumn & Kjems, 2002, p. 84)

La investigación sobre prácticas de comunicación en Second Life en la que se enmarca este artículo nos ha permitido identificar el papel prioritario de la comunicación a través del texto (chat público o privado). Al decir “chat público” nos referimos al conjunto de textos<sup>27</sup> con intercambios comunicativos que se muestran dentro de una ventana de la interfaz de usuario. Los textos desplegados corresponden a determinada área de influencia de los *avatares*, es decir, se muestran los mensajes de quienes están cerca,<sup>28</sup> de lo contrario sería insostenible la comunicación.

El chat privado posibilita el intercambio de textos con usuarios cuyos *avatares* se encuentran en posiciones distantes del espacio digital. Las prácticas de comunicación en chat privado permiten visibilizar tanto la disociación entre formas de representación de un mismo usuario dentro del sistema (chat público versus chat privado) como las estrategias de interacción multi escenario.

<sup>27</sup> Los textos incluyen información técnica del estatus de los participantes o de las interacciones: compras, ingresos, salidas, funciones activadas... La ventana de chat puede presentarse visible o minimizarse.

<sup>28</sup> Existe la posibilidad de “gritar” una función para ampliar el radio de cobertura o distancia relacional con los *avatares* a cuyos usuarios se les mostrará el texto enviado.

El chat privado es un tema sumamente interesante para analizar desde el enfoque de los procesos de indización que permiten etiquetar, clasificar, buscar y acceder determinado tipo de información. Así pues, algunos usuarios utilizan la indización para anticipar escenarios de interacción: mantienen al *avatar* en el “escenario A” vinculado al chat público, pero indagan e interactúan en otros entornos a través del chat privado y, en ocasiones, optan por trasladar a su *avatar* a alguno de esos escenarios anticipados “escenario B”.

#### 5.6 *Ghost* (no usuario, sí *avatar*)

El *Ghost* o “fantasma”, al igual que el LAG, es un problema técnico de retraso en la actualización de información. Sucede cuando los usuarios hacen *logout* del sistema, pero su representación visual (el *avatar*) permanece en el escenario. Por lo tanto, si otros usuarios no leen en el chat la indicación de que el residente salió del sistema, es posible que traten de interactuar con un “cuerpo digital sin alma”, un *avatar* sin usuario.

Los *Ghosts* son un error técnico que cada vez es menos frecuente. Esta situación permite incluir la reflexión respecto a que las formas de relación, que referimos en este documento, están sujetas a cambios derivados tanto de transformaciones en los equipamientos como en las prácticas.

#### 5.7 *Alter* (un usuario, varias representaciones)

La “matrix” dice Morfeo –en la película- es “el yo residual”,  
una proyección mental de nuestro yo digital.  
(Kampmann, 2002, p. 288)

La noción de *yo residual* de la película *Matrix* ejemplifica el desdoblamiento entre el sujeto y su representación digital<sup>29</sup>. En *Second Life*, dicha relación es prioritariamente de uno a uno con algunos matices:

1. Un usuario (Rosita Pérez), con una cuenta o residente (Wilma Moroco), un *avatar* (cuyo diseño se puede ajustar en cualquier momento teniendo incluso un “set” de estilos: morena, rubia, castaña)
2. Un usuario (Rosita Pérez), con diversas cuentas o residentes (por ejemplo, una para construir, otra que es un anciano) Cada cuenta tiene un nombre y un *avatar* propio.<sup>30</sup>
3. Dos o más usuarios (Rosita, Esteban, Mónica) que se turnan el uso del *avatar* (Wilma Moroco).

---

<sup>29</sup> Situación que presenta paralelismo con la película AVATAR en la que la mente del protagonista ocupa y *anima* un cuerpo elaborado sintéticamente.

<sup>30</sup> Aunque se tengan distintas cuentas, se ingresa con una sola al sistema. Por lo tanto, la utilización del repertorio de residentes es asíncrona, a menos que se ingrese e interactúe con dos computadoras a la vez, una por *avatar*.

Pero también es posible crear un *alter ego* otro personaje asociado al *avatar*. La codependencia entre el elemento primario (*avatar*) y su representación<sup>31</sup> secundaria (*alter*), es inherente a la noción de alter ego.

El *Alter* es utilizado con diversos propósitos:<sup>32</sup> por ejemplo, la simulación de un familiar co-dependiente “camino con mi hijo” cuando un *avatar* adulto diseña a un alter bebé que representa a otro usuario sin posibilidad de interacción propia, se puede distinguir a un *Alter* porque tiene los mismos grupos<sup>33</sup> que su “nativo” o *avatar* del cual depende.

*Alter* y Non Player Character (NPC) comparten la misma limitante de interacción; pero se diferencian principalmente en que el *Alter* tiene una relación directa con el *avatar* primario mientras el NPC podría ser considerado un accesorio sin propietario evidente.

El aspecto principal del *avatar* que hemos resaltado en este texto es su función como referente, necesaria para la interacción y creación del sentido de co-presencia. Sin embargo, es fundamental apuntar que es a través del *avatar*, que el usuario se coloca dentro del espacio, lo observa, explora e interviene. En suma, el *avatar* se constituye en el punto de vista prioritario del usuario (función que se desdibuja, cuando la atención está centrada en el chat).

## 6. Conclusiones

Las formas de relación entre representación y co-presencia que caracterizamos tienen origen en dinámicas diferenciadas:

**Estrategias de interacción:** sincronía, AFK y chat privado.

**Problemas tecnológicos:** LAG y *Ghost*.

**Dinámicas de substitución o extensión:** NPC y *Alter*.

Aunque el origen y función de cada una de ellas sea distinto, ambos (origen y función) forman parte del código<sup>34</sup> en el que se desarrollan, y al que aportan, las prácticas de comunicación en Second Life.

Suspender la interacción para atender otras tareas (AFK), generar un personaje automatizado con apariencia de *avatar* (NPC), adicionar a nuestro *avatar* un objeto o personaje dependiente (*Alter*), o dejar registro momentáneo visual del *avatar* cuando hemos salido del sistema (*Ghost*), son formas de representación sin interacción presencial y síncrona. Excluyendo al *Ghost*, que los usuarios no

---

<sup>31</sup> En este caso es una meta representación, porque el *avatar* es a su vez un representamen del usuario. En otra acepción, el *avatar* primario es nombrado como alter por su similitud visual y de comportamiento con el usuario al que representa. Esta funcionalidad tiene fines que rebasan el ámbito de acción de Second Life, ver la nota titulada Trabajadores de IBM inician mañana la primera huelga en ‘Second Life’ por recorte salarial, publicada en el periódico El País el 16 de septiembre del 2007 a propósito de la huelga de trabajadores de IBM en Second Life, en dicha nota se muestra el *avatar* del entonces vicepresidente de IBM I Wladawsky Berguer.

<sup>32</sup> En la ciencia ficción podemos encontrar diversidad de ejemplos de alter, las caricaturas Superman (en el mundo bizarro) y los pica piedra, presentan capítulos donde Superman y Pedro “sufren” respectivamente la creación macabra de clones imperfectos suyos, cuyo “control” es ajeno a dichos protagonistas.

<sup>33</sup> Los grupos son etiquetas que indican si el *avatar* está inscrito a organizaciones, por ejemplo “turista accidental”.

<sup>34</sup> En su obra *La estructura eusente*, Eco (1978) define el código como un conjunto de signos y las reglas que los rigen entre sí para darles sentido (1978). Entendemos al código (o mejor dicho códigos) como elementos estructurantes y estructurados por las prácticas.

pueden controlar, el resto de las formas de relación nos muestra estrategias de representación con vaciamiento de interacción presencial y síncrona entre los participantes.

Los mecanismos para dar cuenta de la co-presencia en Second Life son variados. Sin embargo, la sensación de percibir y ser percibidos en nuestras prácticas y vivencias de los demás —Goffman (1963) las denomina condiciones totales de co-presencia— se logra prioritariamente a través de dos ejes:

El primero, constituido por la representación icónica del *avatar*, permite expresar nuestro sentido del otro y el involucramiento en una actividad compartida a través de la articulación de movimientos de las representaciones corpóreas (nos juntamos a bailar), la proxémica (me acerco si me llamas) e incluso la gesticulación (si el usuario tiene repertorio y dominio técnico de *scripts*).

El segundo, la representación simbólica del chat, donde se realizan intercambios de texto como parte de una secuencia de interacción, permite identificar si hay “otros” que siguen el mismo hilo conversacional respondiendo en un período corto de tiempo a los estímulos entre participantes.<sup>35</sup> A través de la expresión verbal somos capaces de exponer posturas y emocionalidades, afectando y dando cuenta de que somos afectados por otros<sup>36</sup>.

En un chat se pueden encontrar contenidos que aludan al total de lo que Jakobson (1960) define como funciones del lenguaje (emotiva, conativa, poética, referencial, metalingüística y fática). Es quizá la verificación fática, la que contribuye de manera más clara a la sensación de co-presencia al poner énfasis en asegurar que el otro me esté percibiendo.

Aproximarnos a las formas de representación desde Peirce, permite poner de relevancia al sujeto y sus contextos (tanto aquellos en los que se inscribe la forma simbólica como los que forman parte del marco de comprensión del sujeto). La triada objeto/*representamen*/interpretante, ayuda a reflexionar sobre los planos *inter* e *intra* subjetivos en la construcción de sentido.

La clasificación de formas de relación entre objeto y *representamen* pone de relieve el grado de convención social que demandan las distintas representaciones. Esta es una clave de intelección para comprender por qué en ocasiones es difícil adentrarse al código de ciertas plataformas cuyas reglas de sentido e interacción no forman parte de los referentes y procedimientos interiorizados por los sujetos que desean iniciarse en ellas.

Las estrategias de representación relacionadas demandan distintas competencias a quienes las utilizan. Generar un NPC o un *Alter*, implica del dominio de determinadas herramientas de programación y diseño asociadas a usuarios avanzados o con experiencia previa en dichas áreas. Sin embargo, suspender la interacción (AFK) es una actividad común que se presenta tanto en usuarios de primer

---

<sup>35</sup> El chat no fue objeto de análisis en este artículo. Es un canal de comunicación que presenta retos metodológicos de aproximación, pues en él abrevan en períodos cortos de tiempo diversidad de textos generados por los participantes y por el sistema e incluye ventanas públicas y privadas que sólo son rastreables en las cuentas de los que participan en ellas. Finalmente los textos no se comprenden al margen del resto de componentes de la interacción, por ejemplo, los avatares.

<sup>36</sup> Aunque los intercambios verbales orales quedaron fuera de nuestro análisis, coinciden con el chat en la construcción de sentido a partir de la palabra y su aportación a la experiencia de co-presencia.

ingreso como en los más experimentados; quizá la diferencia entre ellos estriba en cómo informan a sus pares que van a suspender, cómo se reincorporan y luego retoman el hilo de la interacción.

El título de este artículo propone un juego semántico: en la pregunta “¿estás ahí?” se utiliza un adverbio de lugar, “ahí”, distinto al que se incluye en “¿estás aquí?” que alude a la coincidencia de coordenadas espaciales. El “ahí”, reconoce la presencia en un lugar que puede ser distinto al mío, pero que ofrece una forma referencial de proximidad que admite la posibilidad de vínculo ¿estás ahí? es ¿estás disponible?, ¿me puedes contestar?

La co-presencia a la distancia, perfila formas variopintas de relación que inciden en el tejido social. El estudio de la comunicación mediada que posibilita estas formas de co-presencia debe evitar la simplificación, alejándose de afirmaciones categóricas y reduccionistas como “la comunicación mediada por computadora ofrece escaso sentido social y un valor limitado”(Walther, 2006, p. 1), esta postura se ampara en la Teoría de Reducción de Señales. Coincidimos con Gálvez (2004), cuando señala que “más que hablar de una pérdida de dimensiones o elementos en relación con la interacción presencial, para comprender tal devenir debemos hablar de una interacción que detenta sus propias peculiaridades, mecanismos de generación y mantenimiento de significados”(2004, p. 55)

Las formas de representación y co-presencia en mundos virtuales, constituyen un objeto en constante movimiento que nos reta a reformular acercamientos e hipótesis. Mencionamos tres ejemplos:

- A finales de 2011 se incorporaron mecanismos para gestionar la privacidad de las representaciones de los usuarios: visibles para todos, únicamente para residentes de Second Life o exclusivamente disponibles para las cuentas de usuarios que hayamos marcado como “amigos”. Dichos controles de visualización, son equivalentes a poder ser invisible para otros con los que comparto coordenadas ciberespacio/temporales. Así pues, el juego de mostrarse/ocultarse, amplía los recursos para la comunicación multi escénica y genera nuevas formas de poder.
- En 2014 se incorporó a Second Life la posibilidad técnica de utilizar el equipo *Oculus Rift* que consiste prioritariamente en unos lentes de estereoscopia 3D que permiten la percepción tridimensional del entorno y pueden configurarse para explorarlo en subjetiva - las imágenes que se perciben responden a los movimientos de cabeza y mirada del usuario detrás del monitor, como si percibiera a través de los ojos del *avatar* - . La inmersión se incrementa, se siguen observando las representaciones visuales de los otros usuarios –sus *avatars*-, pero se impacta la experiencia de co-presencia al omitir la visualización de nuestra propia representación como parte de la interacción.
- En semiótica de interfaces se suele decir que nos damos cuenta de que algo existe cuando no funciona, de allí la importancia de la disonancia. Para mayo del 2015 en Second Life se hace público el desarrollo de *scripts* de catálogo –es decir aseguibles para usuarios no expertos en programación-, que identifican la forma del *avatar* (hombre o mujer) y adaptan los valores de los objetos a dicha forma, por ejemplo un *avatar* obeso podrá ingresar a un carro estrecho si es que la programación de dicho objeto utiliza estos *scripts* con valores

adaptativos. El principio “responsivo” se ha utilizado desde años atrás para los sitios web que han de estar disponibles para diversidad de tamaños y formatos de pantalla, sin embargo esta modificación en las formas de representación en SL puede contribuir a la desdibujar de la diferencia que es un valor central de las representaciones que median las relaciones humanas.

Para finalizar este capítulo proponemos algunos puntos como agenda de investigación:

- a) Analizar la relación entre representaciones simbólicas e indiciales y la co-presencia de usuarios –en este texto nos referimos exclusivamente a las representaciones icónicas-.
- b) Estudiar el papel del audio en la relación representación/co-presencia.
- c) Indagar cómo se relacionan los mecanismos de representación en entornos virtuales con estrategias más amplias de comunicación multi-escenario, lo que implica el reconocimiento de otras prácticas de comunicación simultáneas.
- d) Averiguar cómo las representaciones inciden en el sentido que los participantes otorgan a sus prácticas.
- e) Reflexionar sobre la dimensión de poder implicada en la decisión de desplazarse del “estar visible para otros” al “estar disponible para otros”, en cuyos intersticios se inscribe nuestro reconocimiento del otro como interlocutor.

Los mundos virtuales como Second Life extienden la ubicuidad de los sujetos al posibilitar multi-representaciones de sí mismos, así como la participación en contextos diferenciados. La capacidad de disociar presencia y representación es un eje clave en la constitución reticular de las interacciones que caracterizan la comunicación post masiva.

Estar con otros a la distancia es una opción; el con quién(es), cómo, dónde, cuándo y por qué hacerlo, no es un asunto de plataformas sino del más hondo sentido de nuestra socialidad. “El descubrimiento del yo, se alimenta del descubrimiento del otro”(Todorov, 2007, p. 181)

## 7. Referencias

- Andersen, P. B., & Nowak, P. (2002). Tangible Objects: Connecting Informational and Physical Space. In L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 190-214). Gran Bretaña: Springer-Verlag London.
- Benedikt, M. (2008). Cityspace, Cyberspace, and the Spatiology of Information. *Journal of Virtual Worlds Research*, 2008(septiembre ), 1-22. doi:Volume 1, Number 1
- Benedikt, M (Ed.). (1991). *Cyberspace*. Cambridge, Ma: MIT Press.
- Bodumn, L, & Kjems, E. (2002). Mapping Virtual Worlds. In L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 75-92). Gran Bretaña: Springer-Verlag London.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, N J: Princeton University Press.
- Castells, M, Ardévol, M, Linchuan, J, & Araba, S. (2007). Future assemblies: theorizing mobilities and users. *New Media & Society*, 9(6), 1029-1036.
- Castronova, E. (2003). Theory of the avatar. *Working Papers*. [http://www.cesifo-group.de/pls/guestci/download/CESifo%20Working%20Papers%202003/CESifo%20Working%20Papers%20February%202003%20/cesifo\\_wp863.pdf](http://www.cesifo-group.de/pls/guestci/download/CESifo%20Working%20Papers%202003/CESifo%20Working%20Papers%20February%202003%20/cesifo_wp863.pdf)

- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Cortazar, F. J. (1998). Ciberrelaciones: amistad, amor y sexo en los salones de chat. *Comunicación y Sociedad*(34), 129-155.
- Crary, J. (1990). *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Czarnecki, K. (2008). Building Community as a Library in a 3D Environment. *Australasian Public Libraries and Information Services (APLIS)*, 21(1), 25-27. <http://web.ebscohost.com/ehost/pdf?vid=8&hid=12&sid=b793179d-6ec2-4a27-a28c-9726195f6c9e%40sessionmgr2>
- Eco, U. (1978). *La estructura ausente: introducción a la semiótica* (F. S. Cantarell, Trans.). Barcelona, España: Lumen.
- Fornäs, J, Kajsa, K, Martina, L, & Jenny, S. (2002). In *Digital Borderlands: Cultural Studies of Identity and Interactivity on the Internet*. New York: Peter Lang.
- Fortunati, L. (2005). Is Body-to-body Communication still the Prototype? *The Information Society* 21, 53–61. doi: 10.1080/01972240590895919
- Gálvez, A. (2004). Posicionamientos y puestas en pantalla. Análisis de la producción de sociabilidad en entornos virtuales. *Athena Digital*, 05, 02. <http://site.ebrary.com/lib/uisantafesp/Top?channelName=uisantafesp&cpage=1&docID=10122146&f00=text&frm=smp.x&hitsPerPage=20&layout=document&p00=comunidad+virtual&sch=%A0%A0%A0%A0%A0Buscar%A0%A0%A0%A0&sortBy=score&sortOrder=desc&ppg=7>
- Giddens, A. (1984). *The Constitution of Society*. California: Berkeley: University of California Press.
- Goffman, E. (1963). *Behavior in Public Places*. New York: The Free Press.
- Headrick, R. (2000). *When information came of age: Technologies of knowledge in the Age of Reason and Revolution (1700-1850)*. New York: Oxford University Press.
- Jakobson, R. (1960). Closing Statement: Linguistics and Poetics. In T. Sebeok (Ed.), *Style in Language* (pp. 350-377). Cambridge, Ma: MIT Press.
- Kampmann, B. (2002). The Ontology of Virtual Space: In search of Matrixes and Cube-machines. In L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 285-306). Gran Bretaña: Springer-Verlag London.
- Klastrup, L. (2002). *Interaction Forms, Agents and Tellable Events in EverQuest* Paper presented at the Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere.
- Lankoski, P, & Björk, S. (2007). *Gameplay Design Patterns for Believable Non-Player Characters*. Paper presented at the DIGRA Conference.
- Lengel, L. (2009). *Computer-Mediated Communication 21st Century Communication: A Reference Handbook* Retrieved from [http://www.sage-reference.com/communication/Article\\_n60.html](http://www.sage-reference.com/communication/Article_n60.html)
- López, M. (2007). *Estética y representación espacial en ragnarok On Line*. México: Universidad La Salle.
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, España: Paidós
- Nielsen, R. (2002). Collaborative Spaces: inhabited Virtual Worlds. In L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 171-210). Gran Bretaña: Springer-Verlag London.

- Nowak, K, & Rauh, C. (2002). The Influence of the Avatar on Online Perceptions of Anthropomorphism, Androgyny, Credibility, Homophily, and Attraction. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, 153-178.
- Pearce, C. (2009a). *Collaboration, Creativity and Learning in a Play Community: A Study of the University of There*. Paper presented at the DIGRA, Uxbridge University, London.
- Pearce, C. (2009b). *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. London, England: MIT Press.
- Peirce, Ch. (1931-1966). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce* (C. Hartshorne, P. Weiss & W. Burks Eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Peirce, Ch. (1986). *La ciencia de la semiótica* (A. Sercovich Ed.). Buenos Aires: Nueva Visión.
- Qvortrup, L. (2002). Cyberspace as Representation of Space Experience: In defence of a Phenomenological Approach. In L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 5-24). Gran Bretaña: Springer-Verlag London.
- Ravetz, J. (1998). The Internet, virtual and real reality In B. Loader (Ed.), *Cyberspace Divide* (pp. 113-122). London: Routledge.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones, elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva* (1 ed.). Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Sterling, B. (1994). *The Virtual City*. Paper presented at the Rice Design Alliance, Houston, Texas.
- Taekke, J. (2002). Cyberspace as a Space Parallel to Geographical Space. In L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 25-43). Gran Bretaña: Springer-Verlag London.
- Taylor, T. (2002). Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds. In R. Schroeder (Ed.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shares Virtual Enviroments* (pp. 40-62). London: Springer-Verlag.
- Thalmann, D. (s/f). Challenges for the Research in Virtual Humans. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.24.1493&rep=rep1&type=pdf>
- Todorov, T. (2007). *La Conquista de América. El problema del otro*. México: Siglo XXI.
- Trabajadores de IBM inician mañana la primera huelga en 'Second Life' por recorte salarial (2007). *El país*. Retrieved from [http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2007/09/16/actualidad/1189931278\\_850215.html](http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2007/09/16/actualidad/1189931278_850215.html)
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* New York: Simon and Schuster.
- Walther, J. (2006). Nonverbal Dynamics in Computer-Mediated Communication, or :(and the Net:( 's With You, :) and you :) Alone. *The SAGE Handbook of Nonverbal Communication*. [http://www.sage-ereference.com/hdbk\\_nonverbalcomm/Article\\_n24.html](http://www.sage-ereference.com/hdbk_nonverbalcomm/Article_n24.html)  
doi:10.4135/978-1-41297-615-2.n24
- Wertheim, M. (1999). *The pearly gates of cyberspace. From Dante to Internet*. New York, United States of America W.E Norton & Company.
- Zahavi, A. (1993). The fallacy of conventional signalling. *Philosophical Transactions of the Royal Society of London*, 340, 227-230.
- Zhao, S. (2003). Toward a Theory of Copresence. *Presence*, 12(5), 445-455.