

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



Second Life: Las características sociales de este mundo virtual y la idiosincrasia de sus usuarios según la prensa que existe en él

Tesis para optar el Título de Licenciado en Periodismo que presenta el Bachiller:

RONALD ROLANDO COTAQUISPE CABRA

NOMBRE DEL ASESOR: JUAN FERNANDO BOSSIO MONTES DE OCA

LIMA, 2015

Índice

Introducción.....	2
Capítulo I: Apuntes sobre periodismo.....	6
Periodismo y nada más que eso.....	7
Periodistas, historiadores del presente.....	8
Capítulo II: Second Life y la sociedad virtual.....	11
La llegada a un nuevo mundo.....	12
Los mundos virtuales nuestros de cada día.....	14
Metaverso: como la vida misma, solo que en bytes.....	17
¿Sin contacto físico no hay sociedad?.....	22
El todopoderoso avatar.....	25
¡Second Life vive!.....	30
Capítulo III: Second Life en la televisión... su propia televisión.....	33
Reportando directo en directo para Metaverse TV.....	34
Haciendo zapping en el metaverso.....	37
¿Qué noticias hay en el País de las Maravillas?.....	42
Capítulo IV: ¿Cómo nos comportamos entre avatares?.....	50
Dime qué haces y te diré qué tan popular eres.....	51
¿Espejito, espejito, quién es el avatar más bello de todo el metaverso?.....	59
Un extraño con rostro conocido.....	65
La esperanza de un mundo virtual puesta en todos los demás.....	71
Conclusión.....	77
Bibliografía.....	79
Anexos.....	86

Introducción

En 2003, Google era algo a lo que aún no nos acostumbrábamos y Facebook, una idea nebulosa que no terminaba de cuajar en la mente de Mark Zuckerberg (o en la de los gemelos Winklevoss, debería decir). Ahora, junto con Twitter, componen una suerte de santa trinidad a la que se le reza y rinde pleitesía para que la fortuna esté con uno en los negocios de Internet. Pero hay otras plataformas que, así como estas tres, alguna vez fueron objeto de adoración mundial y hoy, sin embargo, son como dioses paganos de un rito muy antiguo y casi olvidado. Una de ellas surgió en aquel año y, aunque con menos vigor que antes, se mantiene ahí latente, quizás esperando el momento de volver a ser una religión oficial. El nombre de esa plataforma es Second Life.

Creada por la empresa Linden Lab, con sede en San Francisco (Estados Unidos), este no es el primero pero sí el más famoso de los llamados mundos virtuales, espacios creados por computadora que se asemejan a los que nos rodean, con casas, árboles, pájaros volando y otros elementos cotidianos, y sobre todo personas. Sí, personas. Son figuras tridimensionales con forma humana y cada una de ellas es manejada por un sujeto real desde una PC con conexión a Internet. A primera vista, el panorama es como el de un videojuego, pero esos miles de individuos que deambulan por ahí, en ese ambiente ficticio, no luchan entre sí, no pugnan por tener el puntaje más alto, pasar al siguiente nivel, llegar primeros a la meta, conectar un fulminante nocaut o anotar el gol del desempate. Eso, si bien puede ocurrir, nunca es el meollo del asunto. La verdadera razón por la que están en comunión es vivir, tan simple como eso.

De ahí el porqué del nombre “Second Life”. Lo que los usuarios hacen, a fin de cuentas, son las mismas cosas que harían estando de pie y rodeados de personas de carne y hueso: ver televisión en casa, ir de compras a un centro comercial, salir a bailar a un night club o asistir a una pelea de box. Cosas cotidianas, pues. Aunque, si lo desean, también pueden romper esquemas. Aquí todo es virtual, así que todo es posible. La gente puede ser y tener lo que siempre ha querido; y si no existe ese algo tan deseado, si nadie lo ha inventado aún, uno mismo lo puede hacer. Jugar baloncesto en la Luna, formar parte de una carrera de motos en la Muralla China, pelear contra zombis en una ciudad desolada o asistir a una pelea de gladiadores en el Coliseo Romano, todo en un mismo día, podría ser el itinerario común de una persona en este insólito mundo.

Han pasado 12 años desde su creación, tiempo suficiente para que surja una historia, acontecimientos importantes que marcan el rumbo de una población, personajes que destacan sobre los demás –por su ingenio, talento, poder o lo que fuere–, ídolos, rituales, costumbres y una idiosincrasia. Tiempo para que hayan leyes y transgresiones, para que exista lo bueno y lo malo, lo bonito y lo feo, lo codiciado y lo aborrecible, y así se pueda hablar de una sociedad, una sociedad virtual.

El propósito de esta investigación fue justamente averiguar y comprender el carácter de este grupo humano, para lo cual hubo que desentrañar su historia, ir a donde estuviese registrada. U observarla nomás, mejor dicho, pues está ahí disponible para quien desee aprender de ella, aunque hay que ser perspicaz para darse cuenta de ello. Esos anales ocultos a la vista y paciencia de todos son los programas de Metaverse TV, un canal de televisión dedicado exclusivamente a Second Life.

Desde su fundación, en junio de 2007, hasta el día en que emprendí este estudio, en setiembre de 2013, esta casa televisora realizó 97 programas, unos con apenas un episodio y otros que superaron los 30, 40 o incluso 100. Consideré que estos últimos, al haber tenido más apariciones, poseerían más repercusión, tendrían un significado mayor, dirían algo más sobre lo que es Second Life. Así que, de este grupo, cogí a los diez que hubiesen logrado mantenerse por más tiempo dentro de la programación y en ellos apliqué un análisis de contenido. Tomé nota de los elementos más recurrentes en estos programas, desde las opiniones vertidas tanto por conductores e invitados, incluyendo sencillos gestos o frases cliché, hasta parte de la escenografía. Y más adelante, con esa información a la mano, me acerqué al equipo de Metaverse TV, a los conductores, asistentes y demás, para hacerles entrevistas semiestructuradas, llevándoles un cuestionario con las preguntas ya pauteadas, pero dándoles carta libre para salirse del guion y explayarse. De esa manera pude cotejar los datos que tuve antes y llegar a una conclusión, obteniendo una radiografía de lo que es Second Life y rebatiendo algunos prejuicios.

Me embarqué en esta empresa partiendo de los comentarios más comunes sobre este mundo virtual, que a su vez son los más desalentadores. Los más importantes medios de comunicación vienen dando cuenta desde hace años de lo que parece ser el ocaso de este espacio con titulares tan demoledores como *Second Life está desierto*, publicado por El País de España en 2007. Se sostiene, por ejemplo, que este universo casi mágico, que pareció ser el paso evolutivo obligado de Internet, se está quedando sin residentes, que estos ingresan y, tras dar un par de vueltas, se van porque no encuentran nada interesante que hacer. Y los que se quedan, dicen los detractores de Linden Lab, lo hacen con la única intención de conseguir dinero fácil, tener relaciones sexuales por doquier y cometer las aberraciones más viles, poseídos por sus bajos instintos, guareciéndose en un velo de secretismo e inmunidad proporcionado por el avatar.

Aquellas figuras tridimensionales con forma humana que usan los usuarios para ingresar y moverse en Second Life reciben el nombre de avatares y, por el hecho de que son virtuales, son también infinitamente moldeables. Son capaces de adquirir cualquier forma y tamaño, de manera que hoy pueden lucir como personas caucásicas, mañana tener una piel negra como el ébano y, en el interín, haber probado todas las tonalidades posibles y también especímenes. Nada impide que uno se convierta en cualquier criatura habida y por haber, o incluso que nunca existió.

Los avatares no tienen una apariencia fija, entonces serían entidades impersonales, una máscara o disfraz que cambia constantemente y cuyo portador permanece oculto y podría ser cualquiera. Mi hipótesis fue que los usuarios, conscientes de su condición de anónimo y del poder que esto acarrea, se sentiría con carta libre para acutuar desenfrenadamente. No por nada el grupo hacktivista más poderosos de la web, responsable de innumerables ataques cibernéticos a gobiernos y grandes corporaciones, se llama Anonymous.

Sin embargo, tras concluir el análisis de contenido de los programas de Metaverse TV, y más aún después de haber conversado con sus protagonistas, comprendí que la actitud de los usuarios de Second Life es otra; si bien no en todos los casos, sí cuando hablamos de personajes públicos, gente que, gracias a lo que hace, es reconocida y aclamada por otros en este universo. Modelos a seguir, líderes de opinión. Ellos, como los empresarios que son, están abocados a hacer dinero, pero nunca lo ven como lo más importante de esta su segunda vida en la computadora. Pudiendo permanecer en el anonimato para así

portarse mal, prefieren revelar quiénes son en realidad, quizás no haciendo públicos sus nombres, apellidos, fotos u otros datos que podríamos encontrar en sus documentos de identidad o registro civil, pero sí la suficiente información para que exista una confianza con el prójimo. Y en cuanto a la apariencia de sus avatares, obvian aquella disposición a la metamorfosis –que ni siquiera Kafka habría podido concebir– para ceñirse a un aspecto base. El cabello puede adquirir cualquier estilo; la piel, cualquier color o textura –incluyendo escamas o una coraza de acero–; junto a brazos y piernas puede haber alas o tentáculos; pero las facciones del rostro, así como otros rasgos fisonómicos, se mantienen siempre intactos.

Cualesquiera que sean estos rasgos, lo que tienen en común es que encajan en un determinado patrón de belleza que podemos considerar universalmente aceptado: rostros finos y simétricos, cuerpos esbeltos y fornidos, pieles lozanas sin acné, arrugas u otras imperfecciones. Todos son jóvenes y hermosos. “Sexys” es la palabra que se usa para describirlos, a pesar de que no son más que gráficos hechos con bytes de memoria, una aglomeración de ceros y unos. Ese detalle, sin embargo, no merma los ánimos en Second Life ni mucho menos en su industria de la moda.

12 años fueron más que suficientes para que determinadas actividades dieran paso al desarrollo de profesiones, empresas y, por consiguiente, profesionales. Nada es más útil y necesario que la creación y animación de objetos virtuales (lo que viene a ser lo mismo que el modelado 3D) como casas, autos, mobiliario o incluso mascotas, pero de esta clase de artículos ninguno es más requerido que aquellos que el avatar puede llevar puesto. Me refiero a la ropa, sí, pero también a joyas y otros accesorios, además de partes del cuerpo como ojos, cabello y piel. Aquí hasta la belleza física es transable, y no hay necesidad de bisturí.

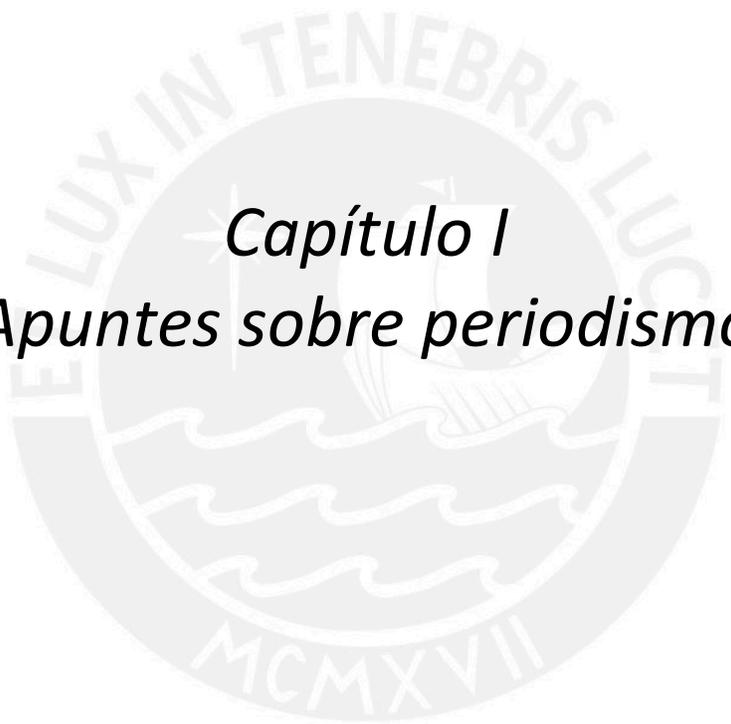
Mi estudio abarcó programas de moda en Metaverse TV, incluyendo algunos certámenes de belleza como el Miss Virtual World, que se transmitió por este canal, y comprobé que hay otros dos criterios para calificar la indumentaria aparte de “sexy”. Por un lado, se pide que esta sea sobrenatural, que posea adornos propios de una película fantasiosa o de ciencia ficción, y por el otro, que sea “creíble”, que se circunscriba a cierta lógica mundana. Por ejemplo, es bueno y deseable que una prenda, como por obra de magia, despida fuegos artificiales interminables, pero no que esté compuesta de pieles gruesas, propicias para un invierno polar, y que en lugar de eso sea usada en una playa con el sol rayando en pleno verano.

El fútbol y el cine, aclamados como son en el mundo real, no han tenido esa misma acogida en Second Life, por lo que la moda queda como la vía más propicia para hacerse de la adoración de otros usuarios. Y sería la única si no fuera por la música, el único otro oficio del cual se ocupan algunos de los programas más vistos en Metaverse TV. Second Life es un lugar de diversión, por eso una de las cosas que más abundan aquí son discotecas y centros nocturnos que, igual que sus contrapartes reales, necesitan espectáculos en vivo proveídos por alguien; en este caso, cantantes, bandas y disyocueis.

A la fecha, y pese a los múltiples reportes con tono de acta de defunción, Linden Lab ha negado que vaya a dejar morir a este mundo en 3D, cerrándolo y dejando en el limbo a sus residentes. Pero ellos, incrédulos, usando Metaverse TV como tribuna, despotrican contra la compañía, enumerando todas las fallas de su creación e, incluso, augurando su fin. Hasta los conductores de los programas lo hacen. Viven y hasta trabajan en un lugar

al cual no le tienen confianza. Sería una situación ilógica si no fuera porque, al mismo tiempo, se llenan la boca ensalzando a los mundos virtuales. Mundos, en plural. Cuando hablan de uno –de Second Life, especialmente–, su opinión mayormente es negativa; cuando la discusión es en torno a todos, concebidos como una unidad, la euforia se apodera de ellos. ¿Contradicción? Para nada. Uno puede odiar a un hombre pero no a la humanidad, decepcionarse de una religión pero tener esperanza en las demás, creyendo que en una de ellas está el verdadero Dios. A fin de cuentas, Second Life es un producto y, como tal, puede tener éxito o desaparecer dependiendo del mercado; mientras que los mundos virtuales son una tecnología, algo más perenne, que de un modo u otro seguirá utilizándose y que irá cambiando para mejor con el paso del tiempo. Pero por ahora esta es su realidad.



A large, faint watermark of the university seal is centered on the page. It features the Latin motto "ET LUX IN TENEBRIS LUCEAT" at the top, a ship on waves in the center, and the year "MCMXXVII" at the bottom.

Capítulo I
Apuntes sobre periodismo

Periodismo y nada más que eso

Sobre el periodismo, el premio Nobel de Literatura Gabriel García Márquez ha dicho que es el mejor oficio del mundo¹; Luis Miró Quesada de la Guerra, exdirector del diario El Comercio de Perú, que también puede llegar a ser la más vil de las profesiones²; mientras que el afamado cronista polaco Ryszard Kapuściński sostiene que los cínicos no sirven para desempeñarla³. Son comentarios inspirados en el quehacer periodístico practicado en su forma más elevada, que nos hablan de lo que esta profesión debería ser en términos morales, pero no necesariamente de lo que a fin de cuentas es.

Cuatro años ejerciendo esta carrera, así como la experiencia de colegas contemporáneos atestiguada por mí o contada por ellos, me han hecho ver que muchas veces somos más viles que nobles (sin importar lo que diga un Nobel). O, si no es el caso, viles son aquellos que están por encima de nosotros: editores, directores, dueños de medios de comunicación o anunciantes. Y por eso, los periodistas cínicos no solo son una excepción a la regla, sino que pueden llegar a convertirse en la norma.

Hablando de forma concisa, sin tanta elucubración y dejando de lado los discursos altisonantes, el periodismo es como lo define el Diccionario de la lengua española, una “actividad que consiste en la recogida, clasificación y elaboración de la información, especialmente la que refiere a las noticias de actualidad, para difundirla en los diferentes medios de comunicación, prensa, radio y televisión principalmente”.

Hablo del periodismo tal cual es, más allá de la responsabilidad ética que tenemos (o deberíamos tener) con la sociedad y de que instituciones como la Fundación Nuevo Periodismo Iberoamericano (FNPI) tengan como misión “trabajar por la excelencia del periodismo y su contribución a los procesos de democracia y desarrollo de los países iberoamericanos y el Caribe” (FNPI, s/f). Pero sin divorciarlo de lo que sí debe ser su fin principal: la búsqueda y verificación de la verdad.

“El periodista le debe a su público el relato de la verdad de los hechos. Tal cual fueron y no tal cual dicen que fueron. Todo periodista debe ir más allá de la versión para aproximarse cuanto sea posible a la realidad”, dijo Gustavo Gorriti, quien para muchos es pionero en el periodismo de investigación en el Perú (O’Brien, 2008: 15).

Sin embargo, aun depurándolo de la nobleza a veces pretenciosa que se le da, este acto de recoger, clasificar y elaborar información suele conllevar algo muchísimo más grande, tan grande como la historia misma.

¹ Así se refirió Gabriel García Márquez al periodismo en su discurso *El mejor oficio del mundo, que recitó en la 52ª Asamblea General de la Sociedad Interamericana de Prensa, en Los Ángeles, Estados Unidos, en 1996. Ese mismo año el diario El País de España lo publica: http://elpais.com/diario/1996/10/20/sociedad/845762406_850215.html.*

² “El periodismo, según como se ejerza, puede ser la más noble de las profesiones o el más vil de los oficios”, es la frase que se le adjudica a Luis Miró Quesada de la Guerra, la cual figura en los Principios rectores del diario El Comercio de Perú. http://a.elcomercio.pe/Estaticas/principios-rectores/principiosr_11.html.

³ *Los cínicos no sirven para este oficio*, con el subtítulo *Sobre el buen periodismo*, es un ensayo de Ryszard Kapuściński que recoge sus intervenciones en una serie de conferencias y entrevistas.

Periodistas, historiadores del presente

Ricardo Palma (1833-1919) es considerado el escritor peruano más importante del siglo XIX y su obra, que ayudó a forjar una identidad nacional, fue publicada en distintos diarios de la época y recopilada en *Tradiciones peruanas*. Una de estas tradiciones es *La historia del Perú por el padre Urías* y trata, justamente, de un tal fray Juan de Dios Urías.

El narrador de esta historia, otro de los clérigos del Convento de Lima, cuenta que la política era el tema de discusión usual entre los compañeros de hábito, y “ya se sabe que cuando dos peruanos platicamos sobre política, surge la guerra civil, y si somos tres, se desencadena la anarquía”.

“Felizmente, allí estaba el padre Urías para serenar ánimos con solo decir: “No se acaloren ustedes, caballeros, ni se rasguen sangre, que eso lo tengo con puntos y comas, y bien documentado, en mi Historia del Perú –y con el índice apuntaba al baúl misterioso–. Ahí lo tienen ustedes, íntegra hasta el día, y la leerán después de mi muerte””.

Ese baúl, agrega el narrador, era “un misterio sacratísimo” y “así se hizo artículo de fe entre sus contemporáneos lo de que el padre Urías era un insigne historiador”. Años después, fray Juan de Dios Urías dejó de existir, no sin antes hacer entrega de la llave del baúl y revelar su contenido.

“En efecto...allí estaba la historia del Perú, desde 1839 hasta poquísimos días anteriores al del fallecimiento. No constaba ella de una sola página manuscrita, sino de la colección íntegra del diario El Comercio, desde mayo de 1839, en que apareció el primer número. La labor del padre Urías había consistido en formar paquete mensual del periódico, atando cada paquete con balduque rojo o blanco, y escribiendo sobre este cartoncillo este membrete en letra gruesa: “Historia del Perú – Mes y año””.

Es posible que semejante importancia atribuida a El Comercio no haya sido gratuita: Ricardo Palma escribió ahí, así que difícilmente hubiese podido escoger otro diario para su relato. Pero eso no desvirtúa la idea implícita detrás de él: que la información periodística es un reflejo de la historia de una sociedad.

No en vano teóricos del periodismo como Lorenzo Gomis se han referido a esta profesión como “un fenómeno de interpretación, y más exactamente, un método para interpretar periódicamente la realidad social del entorno humano, método que comporta unos hábitos y unos supuestos” (Gomis 1991: 35-36). Por esa misma razón, según el autor, “la interpretación periodística permite descifrar y comprender por medio del lenguaje la realidad de las cosas que han sucedido en el mundo” (Gomis 1991: 35-36).

Ya había dicho que este ejercicio de recoger, clasificar y elaborar información es más de lo que aparenta a simple vista, así como Gomis lo hace al añadir a esta definición los verbos “interpretar” y “comprender”. Estos implican cierto ejercicio mental o esfuerzo intelectual a la hora de informar los hechos que ocurren en el mundo, para no solo dar cuenta de ellos, sino también ponerlos en contexto y explicarlos en su real dimensión.

Es por eso que la noticia de la muerte de Osama bin Laden, el 1 de mayo de 2011, ameritó más que una mención en el obituario, fue motivo para que CNN y otros medios de comunicación hicieran un repaso de la vida de este individuo y del hecho que lo convirtió en el ser más buscado por el FBI: el atentado a las Torres Gemelas del 11 de setiembre de 2001.

Pero este método para interpretar la realidad social no se ciñe únicamente a contar historias, abarca un proceso anterior más importante: la selección de estas historias y de la forma en que serán presentadas. En un solo día, pues, ocurre una infinidad de sucesos de interés público, desde guerras y desastres naturales hasta los vaivenes de la Bolsa en Wall Street o el último video viral de YouTube. Todos ellos no podrían caber en las treinta y tantas páginas de un diario, así que redactores, editores y director previamente los han sopesados en base un criterio, uno que es materia de discusión en las facultades de Comunicaciones, mas no se enseñan. Por eso, en son de broma, algunos compañeros y yo decimos que se aprende por ósmosis. Me refiero a los criterios de noticiabilidad de Stella Martini.

Ella los define como “un conjunto de condiciones y valores que se atribuyen a los acontecimientos, que tienen que ver con órdenes diversas”. Y, dándome la razón en cuanto a si se pueden enseñar como si fueran una fórmula matemática, agrega “no son meros enunciados teóricos sino formulaciones pragmáticas, modalidades organizativas del trabajo cotidiano”. Pero eso no significa que no pueda haber una aproximación teórica a este asunto; es más, Stella Martini lo hace de la siguiente manera:

“Los criterios de noticiabilidad varían en el tiempo y según las transformaciones socioculturales... Se puede recurrir a dos variables básicas, el *efecto* del acontecimiento sobre la realidad y sobre otros medios en términos de transformaciones, y la *cualidad* del acontecimiento en términos de trabajo periodístico y de percepción por los sujetos sociales... los valores noticia más importantes son: novedad; originalidad, imprevisibilidad e ineditismo; evolución futura de los acontecimientos; importancia y gravedad; proximidad geográfica del hecho a la sociedad, magnitud por la cantidad de personas o lugares implicados; jerarquía de los personajes implicados, e inclusión de desplazamientos” (Martini, 2000: 84-90).

Los periodistas ya conocemos las preferencias del público, más que nada por una lógica empírica, una observación de lo que el público quiere o dice querer (o, por el contrario, que quiere a pesar de que no lo admita). Estas preferencias están en las noticias que publicamos y se les conoce con el nombre de opinión pública.

Rojas Acevedo, basándose en las ideas del escritor peruano Alfredo Bryce Echenique, señala que la opinión pública “es comúnmente usada para denotar la suma de perspectivas que los hombres mantienen con respecto a materias que afectan el interés de la comunidad... son cúmulo de todo tipo de nociones discrepantes, creencias, gustos, prejuicios y aspiraciones. Es confusa, incoherente, amorfa, que varía de día en día y de semana en semana” (Acevedo 2002: 18).

Por tanto, no solo contamos la historia de los pueblos, sino que además reflejamos la idiosincrasia de sus habitantes. Esta no es una idea nueva, ya ha sido aplicada en anteriores tesis de periodismo, como las de Víctor Arbaiza Huaranga y Luz María Aguinaga. El primero hizo un estudio sobre el rol del periodismo en la política y la

segunda, otro acerca de la cobertura de la prensa peruana de la caída de Salvador Allende, presidente de Chile que fue derrocado por el dictador Augusto Pinochet.

Arbaiza, según sus propias palabras, hace un análisis del “aspecto morfológico” (Arbaiza 1974: 87) de las noticias, es decir, toma en cuenta el formato en que están presentadas o si ocupan una primera plana, entre otros aspectos informativos que hablan sobre la importancia que la sociedad le otorga a cierto tipo de información, en este caso política. Mientras que, en el caso de Aguinaga, basta con leer la introducción de su tesis para comprender que comparte los mismos preceptos que describí más arriba:

“El propósito de este trabajo es demostrar cuál ha sido el tratamiento que los cinco matutinos más importantes de Lima (La Prensa, Correo, Expreso, La Crónica y El Comercio) le dieron a las informaciones sobre la crisis chilena, y en especial a la noticia de la muerte de Salvador Allende y el golpe militar que lo derrocó... Cada diario analizado le ha dado un tratamiento distinto al problema de acuerdo a su línea política” (Aguinaga, 1974: 1-2).

Los periodistas seguimos siendo como los pregoneros que, con campana en mano, anuncian los hechos más importantes para la población, solo que la tecnología ha ido agregando nuevas formas de hacer este trabajo, primero con el papel, luego con la imprenta y ahora con las computadoras y el Internet, que nos permiten dirigir nuestros mensajes a los rincones más apartados del planeta. Y así también, llegar a nuevos mundos, mundos que solo pueden apreciarse desde una pantalla, pero con acontecimientos que también merecen ser informados por la prensa.

A large, faint watermark of the university seal is centered on the page. It features the Latin motto "ET LUX IN TENEBRIS LUCCIT" at the top and the year "MCMXXVII" at the bottom, surrounding a central emblem of a sun, a cross, and a book over waves.

Capítulo II
Second Life y la sociedad virtual

La llegada a un nuevo mundo

*En los sueños encontramos un mundo enteramente nuestro.
Que se sumerja en su profundo océano, que sobrevuele la
más alta nube.*

ALBUS DUMBLEDORE EN *HARRY POTTER Y LA
CÁMARA SECRETA*

Aquí el tiempo es una figuración. Estoy dentro desde la mañana y, cuando el crepúsculo ya asoma, con apenas unos movimientos del mouse y un par de clics hago que el día y la noche cambien indistintamente, sin puntos intermedios. Las leyes de la física no existen o son algo a lo que uno puede renunciar según su libre albedrío, así que no fue necesario caminar para apreciar este lugar y sus maravillas. Volar como un pájaro –sin artefactos y sin siquiera tener que aletear– ha resultado mucho más práctico, y de esa manera pude ver un conjunto de cosas tan vastas como el mismísimo Aleph de Jorge Luis Borges. “*Vi el populoso mar, vi el alba y la tarde, vi las muchedumbres de América, vi una plateada telaraña en el centro de una negra pirámide, vi un laberinto roto (era Londres), vi interminables ojos inmediatos escrutándose en mí como en un espejo, vi todos los espejos del planeta y ninguno me reflejó...*”. El escritor argentino describe el Aleph como “*el lugar donde están, sin confundirse, todos los lugares del orbe, vistos desde todos los ángulos*”. Algo así también es este espacio en que me encuentro, Second Life, un mundo entero compactado en un pequeño recoveco al cual todos pueden acceder.

Ingresé a él por primera vez en 2007, motivado por un documental de Discovery Channel que, por su contenido, parecía ciencia ficción la mayor parte del tiempo antes que una auténtica investigación. ¿Gente real viviendo una vida paralela dentro de la computadora? Era como si la Matrix, el mundo virtual que aparece en la película homónima de 1999 y que aprisiona a la humanidad, haciéndole creer que lo que todo lo que ve, oye y toca es real, existiese después de todo.

En su página oficial (<http://secondlife.com>), en la sección Acerca, Second Life se define como “un mundo 3D cuyos habitantes son todos personas reales y donde cada lugar que visitas ha sido construido por gente como tú” (Linden Lab, s/fa). Y, un poco más abajo, en un apartado llamado “Second Life es...”, se describen lo que parecen ser los pilares o los mayores atractivos de este lugar. El primero de ellos es “Explorar y descubrir”, y lo que se lee a continuación suena como la propaganda de una agencia de viajes: “Viaja con tus amigos a miles de lugares de belleza inusitada, todos ellos creados por la comunidad de Second Life”.

A primera vista puede parecer un videojuego, con ambientes y personajes similares a los que uno podría encontrar jugando con un PlayStation o Xbox, solo que, como señala la *Guía para principiantes de Second Life*, aquí “no hay claros ganadores ni perdedores, el juego no tiene los niveles y nunca acaba” (v3image, 2007: 10). Es como la vida misma, tanto así que, según sus propios creadores, solo se diferencia de la Tierra “en el hecho de que este mundo ‘vive’ a través de Internet”.

La primera vez que entré a Second Life, aparecí en un sitio llamado Welcome Island (Isla de Bienvenida, en español), que viene a ser como la aduana o, para quienes profesan la religión católica, algo similar al Purgatorio: un paradero obligado para los recién difuntos. Ahí, cual bebé de cuna dando sus primeros pasos, uno aprende a moverse en este mundo y comienza a ser consciente de sus 'superpoderes'. Volar es uno y quizás el más significativo pues, además de permitirle al usuario tener una visión privilegiada de lo que hay a su alrededor, le da cierta cualidad de Superman, de un ser omnipotente, casi un Dios (una cualidad importante para esta investigación de la cual hablaré más adelante). Pero la forma de viajar por excelencia en este lugar es la teletransportación.

Basta que señalar el destino al que uno quiere llegar y un par de clics para desaparecer y reaparecer. Es por eso que las distancias en Second Life, por más que se midan también con el Sistema Métrico Decimal (metros y kilómetros), terminan siendo solo una ilusión. Estoy igual de cerca a la persona que pueda tener enfrente, con quien charlo mientras simulamos tomar una copa de vino tinto, que a aquel que pueda estar más allá del horizonte, construyendo un edificio sin cimientos ni columnas, pero que igual se mantiene firme; luchando una misma guerra una y otra vez, sin que él o sus adversarios caigan muertos; bailando en una discoteca con los pies suspendidos en el aire y girando la cabeza 360 grados; comprando en un centro comercial desde ropa y joyería hasta armas futuristas y partes humanas como ojos, cabello u órganos viriles; dictando una charla que se escucha en siete países diferentes al mismo tiempo; o caminando en la Luna sin usar traje espacial.

Yo hice esas mismas cosas, una inmediatamente después de la otra, irrumpiendo de la nada para después retirarme con esa misma fugacidad, teletransportándome como el capitán Kirk en *Star Trek*. La diferencia está en que yo no tuve un Enterprise para visitar otros mundos... ni lo necesité.

Los mundos virtuales nuestros de cada día

Matrix está donde quiera a nuestro alrededor, aun ahora está en esta habitación. Puedes verla asomándote por la ventana o encendiendo el televisor, y la percibes al ir a trabajar, al ir a la iglesia, al pagar impuestos. Es el mundo que han puesto ante tus ojos para que no veas la verdad.

MORFEO EN MATRIX

Mis primeras sesiones de Second Life fueron maratónicas, me mantuvieron tan sumergido en ensoñaciones 3D que prácticamente perdí contacto con el mundo exterior. Necesité una llamada de atención de papá y mamá para entrar en conocimiento de lo que pasaba a mi alrededor, situación que ya había vivido antes; igual que Second Life, que para mí tiene un encanto tan inaudito y, a la vez, tan familiar.

Casi desde que tengo memoria hubo en mi casa un Atari 2600, consola de videojuegos lanzada en 1977 convirtiéndose en la primera de toda la historia en ser un éxito en ventas. Claro que mi recuerdo más remoto data de inicios de los 90, pero ni eso ni los gráficos de 8 bits tan rectangulares como piezas de Lego evitaron que este aparato se convirtiera en una fuente de entretenimiento y alucinaciones vívidas; y lo mismo pasó con las máquinas que lo sucedieron. En los años siguientes, pasé de *Pac-Man* y las primeras versiones de *Mario Bros.* y *Donkey Kong* a *Wolfenstein 3D* y *Prince of Persia* cuando llegaron las computadoras con procesador Intel 386 y 486; luego a *Descent* y *Time Commando* con las primeras Pentium; y posteriormente a *Counter-Strike*, *Half-Life* y *StarCraft* con la popularización del Internet. En cualquier caso, sin importar la temática del juego, siempre trataba de lo mismo: yo en mi mundo particular, predecible pero aun así divertido y, sobre todo, seguro. Mi mundo virtual.

En palabras de Max Senges, “los mundos virtuales son piezas complejas de software que permiten a los usuarios proyectar una representación no física de sí mismos –un avatar– en una realidad tridimensional generada e interactuar en la misma con otros participantes” (Senges, 2007: 10). Una definición que se extiende desde *Tennis for Two* (1958), el primer videojuego de la historia, pero que, si no fuera por la palabra “software”, podría remontarse a un pasado mucho más remoto, a los mismísimos albores de la humanidad.

“Desde una perspectiva histórica, antes de que el ciberespacio fuera viable tecnológicamente, muchos filósofos sostenían ya la posibilidad de una realidad virtual”, recuerda el propio Senges (Senges, 2007: 12), poniendo como ejemplo a *La República* de Platón y su *Alegoría de la caverna*. En ella se habla de personas que habitan en una oscura caverna desde su nacimiento, encadenadas de pies y manos sin posibilidad de mover siquiera la cabeza, y con nada más que ver que las sombras de estatuas que representan elementos de la vida cotidiana, como animales u otros hombres. Estas mismas personas, refiere Platón, “no creerían que pudiera existir otra realidad que estas mismas sombras de objetos fabricados”; y si acaso uno de ellos se liberara de sus

cadena y mirara el fuego que proyecta las sombras, sus ojos acostumbrados a la oscuridad arderían por la luz y, después, quedarían asombrados ante las estatuas. “¿Qué crees que respondería si se le dijese que hasta entonces solo había visto fantasmas y que ahora tenía delante de su vista objetos más reales y más aproximados a la verdad?” El mismo proceso realizaría al salir de la cueva para mirar el Sol y el mundo erigido a sus pies, con sus hombres y animales reales. “Lo que distinguiría más fácilmente sería, primero, sombras; después, las imágenes de los hombres y demás objetos reflejados sobre la superficie de las aguas, y por último, los objetos mismos”, es la conclusión de Platón.

Incluso, aprovechando el alcance de la palabra “virtual” y sus acepciones, podría decirse que virtuales son también aquellos mundos que existen solo en nuestros sueños, en los cuales estamos sumidos en nuestros más profundos temores, fantasías o anhelos, y que se van desvaneciendo cuando despertamos y con las primeras horas del día.

Sñar pertenece a todas las épocas habidas y por haber, y jugar videojuegos, solo a unas cuantas décadas; pero yo casi no he hecho distinción entre ambas actividades porque me fueron contemporáneas, las viví al unísono. Desde mi punto de vista, tratan de lo mismo a fin de cuentas: una atmósfera ficticia y la oportunidad de “interactuar en la misma con otros participantes”. Unos participantes que, obviamente, no son reales, aunque ese pequeño inconveniente fue superado con la llegada del ciberespacio.

“Ciberespacio. Alucinación consensuada experimentada diariamente por miles de millones de operadores autorizados, en todas las naciones, por niños que aprenden conceptos matemáticos... Una representación gráfica de información extraída del banco de datos de cada ordenador en el sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz ordenadas en el no-espacio de la mente, bloques y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad, que se alejan” (Senges, 12: 2007).

William Gibson, en su novela *Neuromante*, fue el primero en acuñar este término y darle una definición, permitiéndose ciertas licencias literarias. De repente las distancias fueron suprimidas, los mensajes de cualquier individuo –y no solo medios de comunicación– viajaban por cables de fibra óptica con la posibilidad de ser recibidos en cualquier parte del planeta en tiempo real, como en una conversación cara a cara. A excepción de la barrera idiomática, no había límites. Eso lo compruebo cada día desde mi infancia, desde el momento en que descubrí el viejo LatinChat y la satisfacción que produce mensajearse con un extraño que se encuentra al otro lado del cable de fibra óptica.

No sé por qué, pero eso de chatear (verbo reconocido en el Diccionario de la lengua española) resultaba sumamente cautivante, y en eso coincidíamos todos los que fuimos chicos en ese entonces, en el final de siglo XX. No nos parecía importar que, en la práctica, esta actividad no era distinta a hablar con el amigo imaginario. Después de todo, quién sabía si mi interlocutor era quien decía ser, o si en verdad existía y no se trataba de un algoritmo computacional avanzado capaz de responder preguntas simulando emociones. Incluso yo mentí sobre mi identidad en LatinChat. Pero a pesar de ello, y al hecho de no ser lo que Max Senges llamó “una realidad tridimensional generada”, este portal significó en su momento lo mismo que los mundos virtuales.

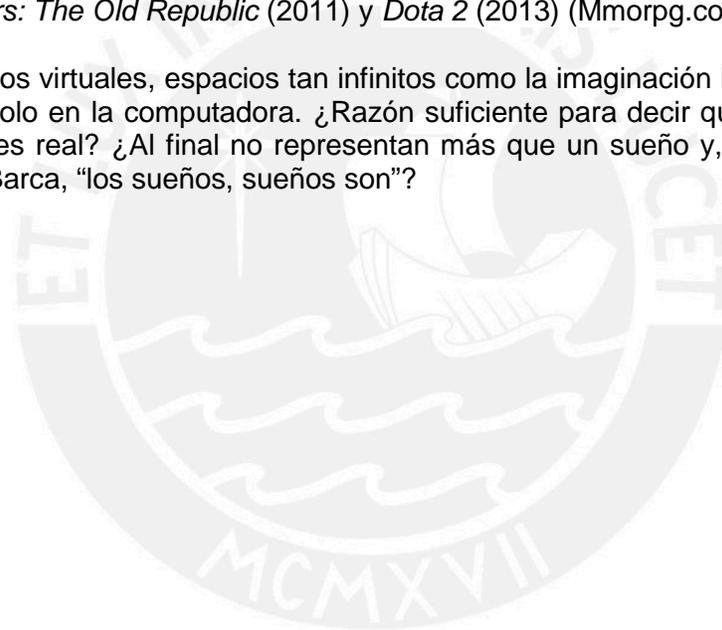
El mismo Senges refiere que estos surgieron tal como los conocemos hoy en 1979, cuando “empezaron a popularizarse los juegos multiusuario en las universidades que tenían acceso a Internet” (Senges, 2007: 14). “Los denominados *MUD (Multiuser*

Dungeon) estaban basados en los juegos fantásticos de rol y carecían de elementos gráficos: gran parte de la interfaz de usuario era exclusivamente textual”, agrega.

Luego, como otro hito en este campo, señala a *Ultima Online*, juego multiusuario en línea lanzado en 1997 y que ha entrado en los Récord Guinness por ser, entre los de su tipo, el que ha estado vigente por la mayor cantidad de tiempo. Ofrece al usuario la experiencia de estar en Britannia, que es algo así como la Tierra Media de los libros de J. R. R. Tolkien, un mundo con caballeros, dragones y magia. En él, según se lee en la página oficial del juego (<http://www.uo.com>), “no sólo se puede luchar, crear, explorar y triunfar... es también un mundo en el que usted puede vivir. Y aun así, es mucho más que eso” (Electronic Arts, s/f).

Ultima Online, continúa Senges, “fascinó a miles de usuarios, ya que permitía jugar en un mundo virtual con innovadores elementos gráficos que allanaron el camino de los emergentes y complejos juegos de rol multiusuario en línea y en tiempo real (MMORPG)” (Senges, 2007: 14). El ejemplo que pone de esto es *World of Warcraft* (2004), pero hoy podríamos hablar de *Minecraft* (2009), *League of Legends* (2009), *Age of Empires Online* (2011), *Star Wars: The Old Republic* (2011) y *Dota 2* (2013) (Mmorpg.com, s/f).

Son todos mundos virtuales, espacios tan infinitos como la imaginación humana pero, aun así, existentes solo en la computadora. ¿Razón suficiente para decir que nada de lo que ocurre en ellos es real? ¿Al final no representan más que un sueño y, como dice Pedro Calderón de la Barca, “los sueños, sueños son”?



Metaverso: como la vida misma, solo que en bytes

Unos malditos como tú construyeron la bomba de hidrógeno, hombres como tú la idearon. Creen que son muy creativos. No saben lo que realmente es la creatividad, crear una vida, sentirla crecer dentro de ti. Lo único que saben es crear muerte y destrucción.

SARAH CONNOR EN *TERMINATOR 2*

La manía que tuve de oprimir incesantemente el botón ‘Teletransportar’, aún estando en mis primeras semanas en Second Life, me llevaron a un sitio inspirado en la espeluznante Transilvania y en el cual, para mi gran sorpresa, me encontré de improviso frente a frente con un hombre lobo. Sí, un hombre lobo, un usuario que adoptó esa apariencia y con el cual, por un momento, pensé que iba a tener una escaramuza por su enorme tamaño, grandes colmillos y afiladas garras. Pero no. En la parte inferior izquierda de mi pantalla vi abrirse un *instant message* (IM), una ventana de chat que permite a los residentes de Second Life tener una conversación privada (Linden Lab, s/fc) y con la cual, en este caso, el hombre lobo se dirigía con un “hola”.

–Hola –respondí, aliviado de que el hielo entre los dos se hubiese roto por fin –¿Qué haces?

–Estoy trabajando –dijo.

–¿Trabajando aquí, por dinero? –pregunté, cerciorándome de que estuviésemos hablando de lo mismo.

–Sí –contestó.

No entendí a qué se refería el hombre lobo hasta que me instó a mirar un cartel colgante que llevaba consigo, como si fuese un babero, y al cual no había prestado atención hasta el momento. No recuerdo las palabras exactas que decía, pero sí que entre ellas, en letras grandes, se podía leer “lindens gratis”⁴. Mi aullante interlocutor me dijo que hiciera clic ahí y, al obedecer, se abrió en mi pantalla otra ventaba, era un *landmark*, que viene a ser algo así como un ícono de acceso directo en el escritorio de la computadora. En él queda grabado algún lugar que hayamos visitado en Second Life y, cuando queremos volver a él, simplemente le damos clic. Son comparados a los marcadores o favoritos que se encuentran en navegadores web como Internet Explorer, Firefox o Chrome (Linden, 2011b), que almacena direcciones URL para que no tengamos escribirlas otra vez cuando queramos ir a una página web. La única diferencia es que los *landmark* contienen otro tipo de dirección llamado SLurls, que son la ruta a cualquier sitio dentro de este mundo virtual. Después de eso, todo es igual.

⁴ “Free lindens” o “free \$L” es la expresión en inglés.

El lugar adonde me teletransportaron el hombre lobo y su cartel era una pampa extensa sobre la cual, por un lado, había decenas de usuarios parados frente a lo que parecían ser máquinas tragamonedas, solo que sin palanca y con la palabra “Zyngo” destellando en la parte inferior. Son el juego de azar favorito en Second Life pero, por conveniencia, prefieren usar la expresión “juego de habilidades”. Según el diario El País de España, el Congreso estadounidense prohibió las apuestas por Internet en 2006, y la medida se extendió a este mundo virtual un año después dado que en él comenzaron a proliferar casinos con juegos como la ruleta y el blackjack (El País, 2007).

Continuando con mi recorrido por este extraño paraje, vi también interminables filas de asientos puestos uno al costado de otro, todos con un usuario en cada uno de ellos. Estos se mantenían inmóviles y sobre sus cabezas flotaban espectralmente dos cifras que indicaban dinero y tiempo. Después averiguaría por experiencia propia que lo que hacían era *camping*, una actividad que consiste en recibir una pequeña paga a cambio de quedarse sentado (Linden Lab, s/fb). Ni más ni menos. Solo hacer acto de presencia, como ser un extra dentro de una película. Pan comido. Lo difícil está en hallar uno de estos asientos libres pues, por lo general, todos están ocupados y hay ingentes cantidades de avatares aguardando a que uno se libere, como buitres sobrevolando carroña fresca en el desierto.

Más al fondo, en el mismo lugar, había un tercer grupo de residentes que, a diferencia de los anteriores, no estaban quietos. Se movían de un lado a otro, conversaban entre sí y, sobre todo, hacían clic en la más variopinta serie de tablas rectangulares que flotaban en el aire y que, cual pinturas de un museo, mostraban imágenes de avatares, prendas de vestir, vehículos, casas, joyas y toda clase de artilugios, acompañadas de una cifra y el símbolo L\$.

Hice clic derecho en una de estas tablas, con lo cual emergió ante mí un círculo transparente dividido en partes iguales, como una torta cortada en tajadas, y entre las opciones que había en ellas había una que decía ‘Comprar’. Recién entonces me quedó claro: estaba en una especie de bazar al aire libre. Este y los demás cuadros flotantes a mi alrededor almacenaban artículos en venta. Artículos que no existen más que en la computadora, sí, pero comprados con dinero obtenido con un esfuerzo, ya sea trabajando –como en el caso del hombre lobo–, haciendo *camping* o apostando. Es el capitalismo en su estado puro, es la ley de oferta y la demanda, es Adam Smith y Alfred Marshall, es Walmart y Best Buy (aunque por su naturaleza se asemeje más a eBay), es Wall Street con los índices bursátiles al tope. Pero más que nada, es una nueva versión del sueño americano y tiene un nombre que lo distingue de cualquier otra cosa que se le parezca: metaverso.

Max Senges se refiere a esto y a los mundos virtuales como dos tecnologías “muy similares en su estructura en tanto que constituyen un espacio no físico y virtualmente ilimitado en el que el ser humano (mediante sus avatares) interactúa con otros seres humanos y con programas informáticos” (Senges, 2007: 14). Sin embargo, al mismo tiempo reconoce que “existen pequeñas diferencias entre ambos términos” (Senges, 2007: 13), las mismas diferencias que existen entre un homo sapiens y un australopithecus. Sarg Bjornson, una usuaria de Second Life famosa por construir parques de diversiones en 3D y venderlos a través de su tienda Prim Hearts, publicó un artículo en la revista online tendencias21.net definiendo el metaverso como “una evolución del término de “realidad virtual” que existía anteriormente”, ya que se trata de

“un entorno inmersivo, tridimensional y virtual en el cual las personas pueden relacionarse entre sí, social y económicamente, independientemente de su localización física” (Bjornson, 2007).

Dejar el avatar sentado varios minutos para obtener dinero y, posteriormente, conseguir un auto Mercedes-Benz tan bien hecho que parece real configura parte de esta relación económica, pero no tendría mayor significado si ese dinero no fuese real. Porque, por más que solo exista en Second Life, es real y puede ser intercambiado por dólares estadounidenses, del mismo modo en que se canjea la divisa de un país por la de otra en una casa de cambios.

Cuando uno está conectado en Second Life, en la parte superior izquierda de la pantalla puede ver el botón ‘Comprar L\$’, que al ser presionado arroja un recuadro con dos cajas de texto⁵, una que representa dólares reales y otra a dólares lindens o simplemente L\$. De esta manera, cuando en una escribimos una cifra, en la otra obtenemos su equivalente en la divisa correspondiente. Y es así que se hace la compra, aunque previamente se tiene que haber registrado un número de tarjeta de crédito, como ocurre con cualquier otro servicio que requiera pago por Internet, como Amazon o Netflix.

Hoy por hoy, un dólar estadounidense vale 247 L\$, pero esto puede variar igual que lo hace el tipo de cambio de dos divisas en el mundo real. Tal es así que Second Life posee su propia casa de cambio oficial, LindeX(<https://secondlife.com/my/lindex/buy.php>), al cual uno puede entrar desde la página oficial de esta plataforma, luego de haberse identificado con su nombre de usuario y contraseña. Así, pues, el dinero sigue siendo dinero aquí. Ya amasaste lo suficiente, entonces es hora de convertir esa fortuna a la moneda correcta y, de ahí, cobrar el efectivo, cual jugador de póker que hace valer sus fichas después de una noche afortunada en el casino. No será un monto cuantioso, cierto, pero no por eso es desestimable. Además, es mejor a nada, como ocurre en otros entornos virtuales. O, a ver, ¿acaso tienen el mismo valor intercambiable los minerales de *StarCraft*, el oro de *Age of Empires* o los maletines con dinero de *Grand Theft Auto*? No, ¿verdad? Se quedan en los recovecos de estos mismos videojuegos sin posibilidad de salir y, aun si lo hicieran, no valdrían más que los billetes de Monopolio. Es verdad que algunos títulos online, como *GunBound* y *Dota 2*, se han vuelto tan populares que las armaduras y otros bienes virtuales han adquirido valor comercial entre los jugadores más entusiastas, pero eso ya no es algo intrínseco a estos juegos ni afecta a las arcas que uno posee en ellos. Estas, incluso, tienen una utilidad (o futilidad, debería decir) que solo dura mientras lo haga la partida. Eso significa que, ni bien hay un ganador, esas cifras con muchos ceros a la derecha que acumulamos hasta entonces se vuelven uno solo. *Game over*. Borrón y cuenta nueva. A empezar de nuevo sin nada. Mientras que el metaverso es el reloj o el calendario que tenemos programado en la computadora: jamás se detiene, aun si la apagamos o se acaba la batería.

2001: Odisea del espacio, película estrenada en 1968, proponía que en aquel año, el inicio del siglo XXI, ya habría expediciones espaciales a Júpiter y una inteligencia artificial capaz de razonar con el hombre y –quizás como consecuencia de ello– desarrollar una maldad asesina. Pero una vez cumplido el plazo, aunque las máquinas aún no subyugan

⁵ En los programas de computadora, una caja de texto, campo de texto o caja de entrada de texto es un elemento común de una interfaz gráfica de usuario y su propósito es permitir al usuario la entrada de información textual. Generalmente, se trata de un rectángulo blanco con un borde para diferenciarlo del resto de la interfaz.

al hombre y solo volver a la Luna representa un reto (si es que verdaderamente estuvimos ahí), sí alcanzamos otros mundos, solo que no eran distantes sino paralelos al nuestro. 2001 fue el año de la publicación de *Mundos virtuales: Un relato de primera mano sobre el mercado y sociedad en la frontera cyberiana*, artículo considerado un canon en el tema, a pesar de no haber aparecido en ninguna revista científica. En él su autor, el profesor de Telecomunicaciones de la Universidad de Indiana Edward 'Ted' Castronova, estudia un mundo medieval de fantasía llamado Norrath, que forma parte del videojuego online *EverQuest*, para formular lo que serían los tres pilares de lo que hoy se conocen como metaversos.

Para empezar, habla de la "interactividad" de estos espacios, entendida como su cualidad de tener a varias personas distanciadas entre sí conectadas a un mismo ordenador, y de la "fiscalidad", que se refiere al hecho de que estas mismas personas "acceden al programa a través de una interfaz que simula un ambiente físico en primer persona en la pantalla". Ese ambiente, agrega, "generalmente está regido por las leyes naturales de la Tierra y se caracteriza por la escasez de recursos" (Castronova, 2001: 6). Hasta ahí no hay nada distinto a lo que se podría encontrar en un LAN gaming center, un local en que se alquilan PC para videojuegos online, de manera que el punto diferenciador, la cereza del pastel, lo pone el tercer pilar, la "persistencia". Este, explica Castronova, es el atributo que consiste en que "el programa siga funcionando ya sea que alguien lo esté usando o no", y que además de eso "recuerde la ubicación de las personas y las cosas, así como la propiedad de los objetos" (Castronova, 2001: 6).

"Persistencia" y recordación del último lugar en que uno estuvo, antes de desconectarse un momento, para volver a aparecer ahí una vez que esté de regreso, con todas las cosas que tenía antes de irse. No hay puntos de partida ni de llegada. Todo es una continuidad perpetua. Como en la vida misma, no hay un final a la vista. Es un precepto formulado por Castronova en su época, pero cavilado mucho más atrás, incluso antes de que hubiese prueba de la existencia de algo semejante.

"Metaverso" proviene de la unión del prefijo "meta", que por lo general significa "después de" o "más allá", con la palabra "universo", de manera que lo que tenemos aquí viene a ser "más allá del universo". El concepto y todo lo que representa, expuesto aquí en líneas anteriores, fue acuñado no por alguna rama de la ciencia para describir el presente, sino por la ciencia ficción para adelantarse al futuro que fue Second Life. Y el vidente, en esta ocasión, fue Neal Stephenson con su novela *Snow Crash* (1992). Es la más popular de un subgénero literario conocido como ciberpunk y narra las peripecias de Hiro Protagonist en una sociedad distópica, en la que la tecnología de más alto nivel convive con la calidad de vida más empobrecida.

Por este detalle y muchos otros más (piénsese en gente pobre que tiene televisión por cable y modernos smartphones), la novela fue el vaticinio de lo que estamos viendo por estas épocas, incluyendo la cotización de terrenos virtuales. Hiro Protagonist es repartidor de pizzas en un mundo en que eso significa trabajar para la mafia, pero una vez que está en su casa, un diminuto habitáculo en lo que fue un almacén de desechos tóxicos, se conecta al metaverso y se desempeña como uno de los mejores hackers del mundo. Ahí es considerado un reputado ciudadano, alguien que vale la pena conocer, y tiene acceso a las zonas más exclusivas del mundo virtual, entre ellas La Calle, que vendría a ser la versión digital de la Quinta Avenida de Nueva York.

“Como cualquier lugar de la Realidad, La Calle está en proceso de crecimiento. Los constructores pueden crear callejones que se alejen de la calle principal, construir edificios, parques, carteles y cosas que no existen en la Realidad, como vastos espectáculos luminosos flotantes, barrios especiales donde las reglas del espacio-tiempo tridimensional no son válidas y zonas de combate donde la gente puede ir a matarse entre sí” (Stephenson, 1992: 30).

Second Life fue creado en 2003 por la compañía Linden Lab, formada en 1999 en San Francisco (Estados Unidos), y aparte de ropa, vehículos, muebles y otras chucherías, dentro hay terrenos en venta que están clasificados de acuerdo a su tamaño. Primero están las parcelas, con un tamaño que va de los 16 m² a más; luego están las regiones, que son un conjunto de parcelas que forman una isla de 65,536m² exactos; después vienen los estados privados, que son varias regiones con un mismo dueño (pero no necesariamente contiguas), y finalmente los continentes que, está de más decirlo, son estados privados bajo una misma jurisdicción (Linden, 2011a). De estos espacios, solo las regiones, por tener un tamaño invariable, tiene un precio fijo: 195 dólares mensuales. Es como pagar el alquiler de un cuarto o, si se tiene un poco de visión empresarial, como ser el arrendador de un complejo habitacional o emporio comercial.

Algunos usuarios compran vastas extensiones de tierra para urbanizarlas sin ceñirse a una estética u orden en particular (ni siquiera a las leyes de la naturaleza), dividir las en porciones pequeñas y alquilar cada una de ellas. De ahí que, para promover su mercado inmobiliario, Second Life lance la invitación: “Instálate hoy mismo en el castillo, la base lunar o la casa o cabaña de tus sueños” (Linden Lab, s/fd). Y así, mientras unos encuentran el lugar en el que siempre fantasearon vivir, otros amasan fortunas.

El 30 de abril de 2006, la revista Business Week publicó una nota titulada *Mi vida virtual*, informando que en Second Life hay “unos 3,100 residentes ganan un beneficio neto promedio de 20 mil de dólares en ingresos anuales, y eso es en dólares estadounidenses reales” (Hof, 2006a). Destacó sobre todo el caso de Anshe Chung, una usuaria que obtuvo 250 mil de dólares comprando y vendiendo inmuebles virtuales; y en un segundo artículo, publicado en noviembre de ese mismo año, anunció con bombos y platillos que se había coronado como la primera millonaria de este mundo que no se encuentra en ningún lado, de este metaverso (Hof, 2006b).

Lo que Neal Stephenson imaginó en *Snow Crash* se ha hecho real y Second Life es solo una de sus tantas manifestaciones, pues metaversos hay varios. OpenSim y OSgrid son dos ejemplos claro muy similares a la creación Linden Lab, pues surgieron a partir de ella, luego de que se volviera software libre o de código abierto (Bosco, 2007). Pero existen también casos más autónomos como Entropia Universe y Google Lively, este último hijo pródigo de ‘La Gran G’ que murió de forma prematura. Fue lanzado en 2008 y desconectado a los pocos meses, convirtiéndose en un capítulo breve en la historia de los metaversos, pero un capítulo al fin y al cabo. Aunque hoy, más que una historia, es una profecía.

¿Sin contacto físico no hay sociedad?

He visto cosas que los humanos ni se imaginan: naves de ataque incendiándose más allá del hombro de Orión. He visto rayos C centellando en la oscuridad, cerca de la Puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán... en el tiempo... como lágrimas... en la lluvia. Es hora de morir.

ROY BATTY EN *BLADE RUNNER*

Con la teletransportación, no hay nada en Second Life que no esté a mi alcance, de manera que, potencialmente, cualquier lugar es mi lugar y cualquier otro usuario, mi vecino. Sería perfecto si no fuera porque, al momento de activar esta función, no logro ver el lugar exacto en que iré a caer. De repente puedo aparecer dentro de una pileta, en medio de dos personas que están bailando o encima de la fogata alrededor de la cual un grupo de amigos que departía felizmente hasta que los interrumpí. Fue así como, sin querer, llegué al patio trasero de una casa cuyo dueño se encontraba ahí justo en ese momento, observándome. Temí una reprimenda y hasta un castigo violento (aunque todo fuese virtual) por invadir propiedad privada, pero en lugar de eso recibí la mejor de las atenciones por parte de un anfitrión sin igual.

Tuvimos una agradable conversación que duró horas, jugamos fútbol en una cancha que tenía al otro lado de la casa y después me invitó a pasar adentro, donde continuamos con la plática, esta vez sentados frente a un bar, sorbiendo unos tragos con un sabor que solo podíamos imaginar. Fue entonces que tuvo la confianza de decirme que era adulto mayor, que él y su esposa estaban jubilados y que pasaban la mayor parte del tiempo en Second Life. Supuse que era su forma de revivir sus años mozos.

Tras agradecer tanta hospitalidad, me retiré para continuar mi travesía con la sensación de haber experimentado algo así como un encuentro cercano del tercer tipo. Una sensación que me acompañó, por lo menos, en los primeros dos días posteriores, a medida que fui llegando a más lugares e interactué con más usuarios, bailarinas de discotecas, seres interestelares, gladiadores romanos o gente sin rumbo como yo.

En 2013, por el décimo aniversario de Second Life, sus creadores publicaron una infografía detallando que en este mundo virtual hay 36 millones de usuarios registrados, que hay un millón de ellos activos al mes y que en ese mismo periodo de tiempo se crean más de 400 mil cuentas nuevas (Linden Lab, 2013). Cifras comparables a las del estudio demográfico de una ciudad o incluso un país, cierto, pero a fin de cuentas de lo que hablamos es de personas aisladas entre sí y que, en la mayoría de los casos, jamás se han visto en persona. Un aspecto que pareciera dificultar la posibilidad de hablar de una auténtica sociedad de usuarios de Second Life, más aún si se toma en cuenta que, tras estudiar las relaciones laborales entre trabajadores que se comunican a distancia con Internet, el científico estadounidense Vinton Cerf sostuvo que “la presencia física es necesaria para propiciar el espíritu de equipo y compañerismo entre los colegas” (Cerf, 2003: 34).

“Sociedad” es un término muy amplio y con múltiples acepciones (cuatro, según el Diccionario de la lengua española, sin contar a las personas jurídicas de derecho privado; es decir, a las sociedades civil, cooperativa, comanditaria, la de responsabilidad limitada, etc.), pero la que brinda Georg Simmel de algún modo las abarca todas:

“La sociedad consiste en el estar con otro, uno para otro, uno contra otro, por medio de los cuales los contenidos e intereses individuales experimentan una formación o fomentación a través del impulso o finalidad... todas las socializaciones van acompañadas de un sentido por ellas, de una satisfacción por el hecho de estar sociabilizado, por el valor de la formación de la sociedad como tal... el “impulso de sociabilidad”, en una actividad pura, desprende de las realidades de la vida social el puro proceso de socialización como un valor y una forma de felicidad, y a partir de ellos constituye lo que llamamos sociabilidad en sentido más estricto” (Simmel, 2002: 82).

Simmel hace hincapié en la satisfacción que sienten las personas al juntarse y compartir experiencias, algo que justamente ocurre en los grupos de apoyo social en Second Life. El Journal of Computer-Mediated Communication publicó una investigación sobre dos de ellos, uno de alcohólicos anónimos y otro dirigido a pacientes con cáncer. Entrevistó a 23 de sus miembros, comprobando que la gran mayoría manifiesta estar complacida con su participación.

“En una escala del 1 al 7 (con 7 indicando satisfacción), los participantes calificaron su satisfacción como alta, con puntuaciones que van del 3 al 7 y una calificación promedio de 6.5. Varios miembros calificaron su satisfacción como 10. Estas calificaciones fueron recodificadas a 7” (Green-Hamann 2011: 474).

Hacia tiempo había escuchado de estos grupos, pero conocí uno por primera vez en 2009, cuando mi experiencia en este mundo virtual era ya lo suficientemente vasta como para colaborar en investigaciones afines con la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Así como yo hubo otros, juntos nos hicimos llamar Grupo Avatar (<http://avatar.inf.pucp.edu.pe>) y lo que hacíamos, al menos al principio, era convivir con otros usuarios y tomar nota de toda información relevante, como exploradores en una tribu apartada de la civilización. Entre quienes me acompañaron en esta faena hubo una estudiante de Derecho que, al igual que yo, entró básicamente por diversión, pero después halló un propósito más elevado.

–Creé un grupo de chicas llamado Power Woman (<http://slpowerwomen.blogspot.com>), un grupo que utiliza esta plataforma virtual de Second Life para, digamos, incentivar el derecho de las mujeres, evitar la violencia de género, comunicarme con ellas –me dijo esta estudiante que, bajo el resguardo que provee este mundo 3D, se hace llamar Evita Diavolo.

Nos encontramos en la cafetería central de la universidad en medio de un bullicio que no podíamos controlar, que penetraba nuestros oídos sin que hubiese audífonos o parlantes de por medio. Ya antes nos habíamos visto en persona, pero esta ocasión fue especial pues la entrevisté para mi tesis y, como nunca, despojados de nuestras máscaras digitales, desnudamos nuestras identidades (ver Anexo 6).

–Me he dado cuenta que en este mundo virtual la gente se toma las cosas muy a pecho, algunos que son tan sensibles que no pueden separar el mundo real de Second Life. Yo

me encontré en esa situación en un momento de mi vida, pero dije no, esto es un mundo virtual, esto no puede estar así –confesó Evita.

–¿De qué forma uno se toma a pecho Second Life y lo confunde con el mundo real? – pregunté.

–Este mundo virtual da la posibilidad de que desarrolles sentimientos por otros –me comenzó a explicar Evita–.Somos chicas y chicos de diversos países y se da este tipo de enamoramiento, el amor por Internet, el flirteo en el aire o algo así. Y bueno, todas las chicas o la gran mayoría se ilusionan muy fácilmente con el tema. ¡Ay, me enamoré virtualmente! Siempre se da, siempre se da. Este mundo virtual también te permite esa posibilidad, a pesar de que no sientes a la persona.

Comprendí mejor a qué se refería cuando me contó que su experiencia en Second Life le valió ser convocada por la Universidad Autónoma de Guerrero (México), que al igual que la PUCP construyó un pequeño campus virtual en este mundo paralelo. Desde su PC en Perú, enseñó a usuarios mexicanos cómo desenvolverse en él y, en el ínterin, conoció a un chico de aquella casa de estudios, un matemático con el que empezó a pasar mucho tiempo e hizo planes educativos... y de otros tipos también.

–Pero eso quedó en nada cuando terminé mi relación con ese chico –dijo Evita.

–¿Con “relación” te refieres a una amistad o en realidad estuvieron juntos?

–Yo me casé con ese chico, ja, ja, ja.

–¿En Second Life?

–En Second Life.

Por cierto, no había dicho hasta ahora que este lugar permite a las personas unir sus vidas a las de otras en el sagrado matrimonio, y sin necesidad de trámites engorrosos o prolongados tiempos de espera. Basta que los tórtolos hagan clic en una solicitud, desembolsen una suma insignificante de dinero y listo, ahora comparten los mismos apellidos, su unión está oleada y sacramentada por el registro de parejas de Second Life. Aunque algunos igual prefieren una ceremonia, para lo cual reparten invitaciones, alquilan trajes y una iglesia, y contratan a un párroco (o, mejor dicho, a alguien vestido de uno), tarea que es facilitada por agencias especializadas en este tipo de ceremonias. Y así, suben a un altar y prometen amarse y respetarse hasta que los separe la muerte... o un virus, o una falla en la corriente eléctrica de la computadora, o el simple y llano hecho de haberse aburrido y preferir el divorcio, que también es una opción por la que hay que pagar (de hecho, cuesta más del doble que el matrimonio). Mientras tanto, suenan las campanas y el párroco exclama “Yo los declaro marido y mujer. Puede besar a la novia”.

Esta es solo una de las tantas cosas que uno puede hacer aquí en Second Life en compañía de otros. Pero, aun estando solo, las posibilidades son también descomunales.

El todopoderoso avatar

*¿Y si Dios fuera uno de nosotros?
tan solo un patán como nosotros
tan solo un extraño en el autobús
intentando volver a casa
como un divino Rolling Stone
de vuelta al Cielo solo
Tan solo intentando volver a casa
Nadie le Llama al teléfono
excepto, quizás, el Papa en Roma*

ERIC BAZILIAN, *ONE OF USE*

No hay nada como ser un trotamundos, arribar siempre aun sitio nuevo e irrepetible, y sin itinerarios, de manera que todo te sorprenda. Así estuve en Second Life hasta que, de un momento a otro, sentí nostalgia por un lugar al cual volver y sentirme parte de. ¿Habría algo así, un sitio en todo este vasto universo al que podría llamar hogar? Regresé en mis pasos su búsqueda y caí en Phat Cat's, que en la página web de Second Life es descrito como "uno de los sims de jazz más populares" en el metaverso, adecuado para "escoger un(a) compañero(a) y bailar, relajarse, escuchar música o comprar entre una variedad de proveedores". "Disfrute de un ambiente de moda y de una conversación amistosa, así como de los trajes", reza la invitación (Linden Lab, s/fe). La primera vez que estuve ahí no tuvo problema alguno, pero la segunda vez, cuando me disponía a ingresar al local, fui paralizado.

No podía mover mi avatar; la administradora de Phat Cat's, Melah Carter, se encargó de ello usando un mecanismo de seguridad que en el metaverso poseen todos aquellos que están a cargo de un sim, con el cual no solo se congela los usuarios irrespetuosos e incómodos, sino también se les 'banea'.

–Hola, Ronn, Phat Cat's es un club formal/semiformal. Tenemos trajes y esmóquines gratuitos. Hay un TP justo a tu izquierda –me escribió Carter en un IM.

–¿Es necesario vestir ropa formal aquí? –pregunté.

–Sí –respondió.

Entonces me envió un *landmark*, hice clic y aparecí en una tienda de ropa a pocos metros de la pista de baile de Phat Cat's, en la cual, en su mayoría, había camisas, pantalones y ternos. Y, lo más importante, eran gratis. El Viernes Negro fue un juego de niños, un verdadero frenesí por adquirir cosas de manera compulsiva se desató conmigo ahí, escogiendo un traje para probarlo, modificarlo, en algunos casos descartarlo y repetir el mismo proceso con otro artículo de vestir. Y después con otro, y con otro, y con otro...

Max Senges ya había advertido que todo residente de Second Life "puede modificar elementos corporales como la silueta, la piel, el pelo, los ojos, el mentón, las cejas, el

torso, etc. Además, existe una función de generación aleatoria que compone el aspecto automáticamente” (Senges, 2007: 25). De este modo, unos ojos chicos y rasgados podían ser grandes y expresivos, una nariz afilada se tornaba ancha o aguileña, piernas y brazos fornidos se volvían blandengues, un abdomen plano y marcado se abultaba, el cabello rubio ahora era negro, castaño o rojizo, o incluso azul, morado o multicolor. La piel ya no es blanca sino oscura, cobriza o amarilla, arrugada, lozana o pecosa. El gordo ahora es flaco y el chato, alto.

Hasta ese momento en Phat Cat's, no había alterado en nada la apariencia de mi avatar, salvo en uno que otro detalle ínfimo. Básicamente, era la misma que Second Life me otorgó cuando creé mi cuenta. El proceso no es muy distinto al que exigen Gmail o Facebook para los que están por entrar por primera vez: llenas tus datos personales y escoges un nombre de usuario, que no necesariamente corresponde al que figura en tu documento de identidad, cédula de ciudadanía, registro civil o como quieran llamarlo. Pero, en el caso de Second Life, se escribe un nombre y se selecciona un apellido entre una serie de opciones que se ofrecen (por eso hay muchos residentes con el mismo apellido y, en broma, dicen ser familiares), y después se elige la apariencia. Hay lo que podríamos llamar avatares prefabricados, cuya imagen no se restringe a la de un ser humano, sino que se extiende a la de animales (algunos de ellos fantásticos), robots, vehículos o vampiros como en *Twilight*, que por alguna razón son muy populares en este mundo virtual. Estos, además, pueden ser modificados según el capricho del propietario, algo que Neal Stephenson también pudo prever en su momento.

“Tu avatar puede tener el aspecto que desees, según las limitaciones de tu equipo. Si eres feo, puedes hacer que tu avatar sea atractivo. Aunque acabes de salir de la cama, tu avatar puede lucir ropas hermosas y un maquillaje profesional. En el Metaverso puedes ser un gorila o un dragón o un enorme pene parlante. Si recorres el Metaverso durante cinco minutos, verás ejemplos de todas esas cosas” (Stephenson, 1992: 40-41).

¿Quién soy finalmente con semejante don? ¿Qué es el avatar entonces? Es la única representación de mi ser allá donde todo es permutable de forma antojadiza, desde el color del cielo hasta las fallas geológicas, incluso el mismo avatar. Así como me personifica a mí, puede ser la tarjeta de presentación de cualquier otro. Es todos y nadie al mismo tiempo, una incógnita; y la persona que está detrás de él, un sujeto imposible de identificar, un NN, un anónimo absoluto. ¿Y qué ocurre cuando alguien es consciente de ser uno?

En el *Libro II* de *La República*, Platón cuenta, a través de un diálogo entre Glaucón y Sócrates, el mito del anillo de Giges, que trata sobre un pastor llamado así, Giges, que encuentra una joya de ese tipo mientras apacentaba el rebaño. Al colocárselo se vuelve invisible y, sin meditarlo demasiado, va hacia los aposentos del rey de Lidia, lo mata, enamora a su esposa y se corona como el nuevo soberano.

“Ahora bien; si existiesen anillos de esta especie, y se diesen uno a un hombre de bien y otro a uno malo, no se encontraría probablemente un hombre de un carácter bastante firme para perseverar en la justicia y para abstenerse de tocar los bienes ajenos, cuando impunemente podría arrancar de la plaza pública todo lo que quisiera, entrar en las casas, abusar de todas las personas, matar a unos, libertar de las cadenas a otros y hacer todo lo que quisiera con un poder igual al de los dioses” (Platón, 1974: 40).

Ese era el siglo VI a.C., damas y caballeros. Nicolás Maquiavelo no nacería sino hasta 2 mil años después y, sin embargo, una idea que se le atribuiría ya rondaba las mentes de los hombres. Es un argumento repetido una y otra vez a lo largo de la historia, a veces de forma explícita como en la novela de ciencia ficción *El hombre invisible* y sus múltiples adaptaciones, y en ocasiones expuesta de una forma tan sutil como un susurro. El mejor ejemplo es otro clásico de la literatura, en este caso fantástica: *El señor de los anillos*. No por nada el llamado Anillo Único, forjado por Sauron para controlara los demás anillos de poder y esclavizar a los pueblos de la Tierra Media, tiene la cualidad de desaparecer a su portador a la vista de todos. Puede que se trate solo de una metáfora incluida por el autor, J. R. R. Tolkien, sin mayor repercusión en la historia, pero no deja de tener un potente mensaje sobre la naturaleza humana. El 'precioso' pudo sobrevivir, pasando de mano en mano, gracias a la codicia del hombre. Por eso, aun con la mejor de las intenciones, no puede ser usado para el bien; por eso Frodo Bolsón debe ir hasta la Montaña de Fuego, Orodruin, para destruirlo. Y aun él, un inofensivo hobbit, termina siendo seducido antes de completar su misión.

El avatar de Second Life vendría a ser como el Anillo Único, no desapareciendo al usuario ante la mirada de los demás, pero sí cubriendo su rostro con un velo virtual, lo que es casi igual. Porque ¿qué sucede cuando alguien sabe que no puede ser reconocido? Pues por algo los criminales se ocultan con pasamontañas y otras prendas, ¿no?, al igual que algunos superhéroes. Ellos también quebrantan la ley al hacer justicia con sus propias manos, siendo jueces, fiscales y jurado, los tres al mismo tiempo. ¿Qué es Batman si no un paramilitar? Solo hay dos opciones, héroe o villano, y en el metaverso no pocos han sido los que se inclinaron por ser el Joker.

Tuve la oportunidad de conocer a algunos de ellos y ninguno caló tanto en mi memoria como GuerreiroMisteriosoNazgul Darkflod. Ese es el nombre de un residente que llegó sorpresivamente a un juego de rol en el que participé en 2009, el cual se realizó en Gotham City. No es esta la ciudad de Batman, sino una isla o región de Second Life que fue bautizada así y se convirtió en el punto de reunión de los fans de las historietas de DC Comics y Marvel. Ahí estaba la gente simulando ser su superhéroe o villano favorito hasta que apareció el residente en cuestión, llevando un traje totalmente negro, como de látex, con capa, capucha y un cetro en la mano del cual salieron unas burbujas que encerraban a los demás usuarios y los paralizaba. El tal Darkflod hizo este y otros trucos que parecían de mago y, tras los desmanes, se retiró. La administradora de Gotham City 'baneó' al sujeto y, cuando le pregunté qué fue lo que ocurrió, ella me lo resumió todo con una sola palabra: "griever".

Esta proviene de *grief*, que en inglés significa "dolor" o "pena", y ha sido traducida al español como "cibermatón" o "ciberacosador" en páginas de noticias como 20minutos.es y de otras índoles también (20minutos.es, 2007). Por tanto *griefing*, que es el verbo que describe lo que hacen estos malos sujetos, es definido por Dorothy Warner y Mike Raiter como una conducta que "utiliza aspectos de la estructura o la física del juego de maneras imprevistas que provocan malestar en otros jugadores" (Warner y Raiter, 2005: 47). Es un término mayormente asociado con los videojuegos online, generalmente, para señalar con el dedo acusador a quien insulta o hace ruidos obscenos en medio de una partida, no haciendo más que hacer pasar un mal rato a otros. Pero este simple acto puede conllevar serias consecuencias, más aún si hablamos del metaverso o, más precisamente, de Second Life.

P. Candace Deans, investigadora de la Universidad de Richmond (Virginia, Estados Unidos), sostiene que “los comportamientos que causan problemas en los mundos virtuales a veces son similares a los de la vida real, como el asesinato, la violación, el robo y asalto” (Deans, 2008: 108), y recuerda el caso de un hombre en China que fue asesinado porque se pensó que robó una espada en un mundo virtual (Deans, 2008: 109). Culpable o no, el cargo del que se le acusó iba más allá que transmitir improperios a través del teclado o el micrófono que está incorporado a las auriculares, comprende técnicas o tecnologías capaces de vulnerar las reglas de un sistema, y son representados con scripts. Estos son códigos de programación que contienen órdenes que un software interpreta para ejecutar una acción. En este caso específico, estos códigos están hechos con LSL, el lenguaje de programación que se utiliza en Second Life (Rymaszewski, 2007: 164). Gracias a ellos es que todo en este universo, desde los objetos, el medio ambiente y hasta los propios avatares, tiene movimiento en este universo. Cuando uno hace clic en una puerta y esta se abre, emitiendo el sonido de una cerradura siendo manipulada, esos son los scripts haciendo su trabajo. Y, así como están ahí, se encuentran también en la lluvia que cae en algunas regiones sin mojar a nadie, en una bandera que simula flamear con un viento que en verdad no existe, en las olas del mar y en las gaviotas que vuelan cerca de ellas, marcando siempre la misma ruta sin detenerse, así pasen días, meses, años, la eternidad. Podría decirse, entonces, que los scripts son lo más parecido que hay a la Fuerza que describe el maestro Yoda en *Star Wars: El Imperio contraataca*.

“Mi aliada es la Fuerza y una poderosa aliada es. De la vida es la creadora, crecer la hace. Su energía nos rodea a todos y nos une. Luminosos seres somos, no esta cruda materia. Debes sentir la fuerza a tu alrededor aquí, entre tú y yo, el árbol, la roca, en todas partes. Sí. Y también entre la tierra y la nave”.

Por eso, quizás, los scripts también poseen un lado oscuro y se manifiesta cuando son usados para sobrepasar los controles de seguridad en Second Life, por ejemplo, creando esferas de poder que aprisionan gente, como pasó en Gotham City. El ‘griever’ que atacó aquella vez se valió de eso y de su ‘Anillo Único’, es decir, su capacidad de mantener oculta su identidad.

En una investigación de la que hablé anteriormente, acerca de grupos de apoyo social virtuales, el Journal of Computer-Mediated Communication sostiene que, en quienes recurrieron a la ayuda de estas instituciones, “el anonimato de Second Life permitió una discusión más profunda de los problemas en una atmósfera más abierta” (Green-Hamann, 2011: 474). Y más adelante, el autor agrega: “El relativo anonimato de estas redes proporciona una sensación de seguridad, fomenta una mayor autorrevelación, ofrece acceso a la experiencia de primera mano y el consejo de otros, y facilita el apoyo emocional a través del intercambio de historias con otras personas que realmente entienden” (Green-Hamann, 2011: 467).

Son muchos quienes han hablado de esto, por lo que se ha convertido en una verdad universal y el hecho de repetirla es casi una perogrullada. Pero, como recalca Victoria Bescós, no fue sino con Platón que “aparece el primer argumento del porqué es más fácil entablar una relación (comunicación) por Internet con una persona a la que no ves y a la que no has visto nunca y a la que probablemente nunca verás, que con una persona a la que ves en la vida real (IRL), sobre todo cuando lo que se quiere transmitir son afectos y sentimientos amorosos” (Bescós, 2002). Platón lo hizo, una vez más, a través de su maestro Sócrates, con un diálogo entre él y Fedro, en el libro que lleva el nombre de este mismo personaje. “Voy a hablar con la cabeza tapada, para que, galopando por las

palabras, llegue rápidamente hasta el final, y no me corte, de vergüenza, al mirarte”, es lo que dice Sócrates ante su interlocutor (Bescós, 2002).

Si la palabra tiene poder, la que se transmite desde las sombras del anonimato, en casos como este, puede ser un alarde de fuerza sobrenatural. Entonces el avatar, por esto y por su capacidad de volar, es Superman; y Second Life, que está repleto de ‘supermanes’, vendría a ser el planeta Krypton. La mala noticia es que este terminó destruyéndose a sí mismo.



¡Second Life vive!

–Pensé que estabas muerto.
–Técnicamente nunca estuve vivo, pero aprecio su preocupación.

DIÁLOGO ENTRE EL DETECTIVE DEL SPOONER Y SONNY, YO, ROBOT

Éramos solo yo, mi moto crucero BMW de aspecto rudo y, sobre todo, realista –una auténtica joya de la arquitectura virtual, construida cuidadosamente hasta el más mínimo detalle y, aun así, adquirida gratis–, y una carretera zigzagueante que se extendía, hasta donde alcanzaba la vista, por un desierto rocoso similar al del sudoeste de los Estados Unidos. Yo era el correccaminos, entonces, y, como si hubiese un coyote detrás de mí, avance a toda velocidad. Bip-bip. No había otra alma a kilómetros a la redonda, nadie podría verse perturbado con este andar desenfrenado, aun si chocaba, así que estaba a mis anchas para hacer lo que quisiese. Aceleré lo más que pude, como no podría hacerlo en el mundo real –entre otras cosas, porque ahí no tengo moto– y como no podría hacerlo en Second Life en cualquier otra circunstancia. Tenía todo ese vasto desierto para mí solo, y el solo hecho de pensar en ello deleitaba mi mente y me hacía evocar a Tony Montana en la película *Scarface* y su famosa frase que, escrita con luces de neón, adornaba la piletta que se convertiría en su lecho de muerte: “El mundo es tuyo”. En aquel momento, el mundo era mío pero, por más cautivador que eso pudiese ser, terminé por sucumbir ante la ansiedad que me generaba la pregunta: ¿a dónde se han ido todos?

En 2009, el tiempo que dedicaba a Second Life había disminuido, por un lado, porque había comenzado a trabajar y, por el otro, la fascinación que sentía por el metaverso había menguado un poco; ahora era un libro viejo que de vez en releía porque, al hacerlo, descubría un detalle interesante que antes había pasado por alto. Pero, al navegar nuevamente por estos parajes en 3D como si fuesen palabras, me invadía una sensación de soledad. Tenía el presentimiento de que había menos gente a mi alrededor y mis mayores temores parecieron confirmarse con una nota que leí en el diario *El País* de España, cuyo titular bastaba para estremecerme: *Second Life está desierto*.

Esta fue publicada en agosto de 2007, pero yo la descubrí mucho después, buscando una explicación para la eremofobia⁶ que creía estar desarrollando al entrar a este universo y verme convertido en un naufrago, en Adán sin Eva, en el sobreviviente de un apocalipsis zombi. El diagnóstico era difícil de asimilar, decía que “los visitantes de SL [Second Life] más que virtuales son inexistentes” (Muñoz, 2007).

“El pasado mes de julio, el sitio oficial (Secondlife.com) anunciaba a bombo y platillo que había superado los ocho millones de usuarios registrados (o residentes, como prefieren llamarlos). Pero esas cifras esconden una ciudad fantasmal. Porque, en realidad, apenas un millón de usuarios se *logaron* para jugar en el último mes y, lo que es aún peor, si alguien entra ahora mismo en Second

⁶ Miedo a estar solo.

Life encontrará a lo sumo entre 30.000 y 40.000 usuarios *on line*, según cifras de la página oficial. Es decir, que los usuarios se registran, lo prueban, se aburren y no vuelven”, continúa El País de España (Muñoz, 2007).

Protesto –pensé–, exijo una segunda opinión. Esta vino por parte de la revista Wired, en un artículo publicado también en 2007, y recurrí a ella esperando una buena noticia, que me dijeran que no todo estaba perdido, que aún había esperanzas de vida. Pero no fue así. Esta vez, de la categoría de paciente en cuidados intensivos se pasó a la de enfermo terminal. Wired no pudo ser más despiadado con su diagnóstico:

“Una vez que dedicas varias horas moviéndote alrededor, aprendiendo cómo funciona Second Life, no hay mucho que hacer. Eso podría explicar por qué más del 85% de los avatares creados han sido abandonados. El recuento del tráfico en el mundo de Linden, que toma en cuenta tanto el número de visitantes y el tiempo que dedican, muestra que los principales atractivos para los que regresan son el dinero gratis y el sexo pervertido” (Rose, 2007: 142).

Dos noticias, la de El País de España y la de Wired, que podrían figurar en el obituario. Son casi partidas de defunción. Y los actos fúnebres continúan con lo que parece ser el entierro de The Alphaville Herald (alphavilleherald.com), página web de noticias que originalmente se llamó The Second Life Herald pero que cambió de nombre en 2009, según explicó en una nota, “como parte de una reestructuración corporativa” y “para incluir una cobertura significativamente mayor de los mundos y comunidades más allá de jardín amurallado de Linden Lab” (Wellman, 2009).

“El cambio de nombre trae a The Herald de vuelta a sus raíces. El periódico fue fundado originalmente como The Alphaville Herald, pero fue rebautizado después de su fundador fuese ‘baneado’ de The Sims Online en represalia por cubrir el lado oscuro de la vida en el metaverso”, continúa el texto.

A ese fundador se le conoce como Urizenus Sklar pero, mientras no se aparta de la vida – su primera vida– sentado frente a una computadora, es el profesor de Filosofía de la Universidad de Michigan Peter Ludlow; y el periódico que fundó, en un libro que escribió el mismo Ludlow con el periodista Mark Wallace, fue calificado como “el tabloide virtual que fue testigo del amanecer del metaverso”⁷. Este, pues, fue creado en octubre 2003, el mismo año en que Second Life vio la luz por primera vez. Sin embargo, con el pasar de los años, la cantidad de notas que publicaba fue disminuyendo, de tal forma que en 2012 apenas tuvo 13, distribuidas de enero a diciembre, mientras que en 2013 hubo también 13, pero puestas recién desde agosto. Y en 2014, de acuerdo a los archivos de The Alphaville Herald (The Alphaville Herald, s/f), no se escribió absolutamente nada. Es el cero absoluto, el frío más intenso, una Era del Hielo que pareciera acarrear la extinción para los habitantes de este universo pero, ¿qué tal si entre tantos glaciares, representados por terrenos no poblados de este mundo virtual, hubiese paraísos primaverales, con gente activa, construyendo cosas, haciendo civilización?

En párrafos anteriores mencioné que en 2013 Second Life reportó 36 millones de cuentas registradas, así como un millón de usuarios activos al mes. Una cifra que no se compara a

⁷ El libro en cuestión es *The Second Life Herald: The Virtual Tabloid that Witnessed the Dawn of the Metaverse*, que fue publicado en 2007 y cuyo título en español sería traducido como *El Herald de Second Life: El tabloide virtual que fue testigo del amanecer del metaverso*.

los 8 millones de jugadores de *Dota 2* que se conectan en el mismo periodo de tiempo (Peña González, 2014), pero aun así es significativa y demuestra que el metaverso sigue perenne; languideciendo un poco, probablemente; conectado a un respirador artificial, puede ser, pero todavía con signos vitales. Quien realmente murió fue *The Alphaville Herald*, que por mucho tiempo fue uno de los mayores voceros de este universo, relatando lo que acontece en él y, de paso, brindando un testimonio acerca de cómo es este lugar y su gente.

Aunque sin noticias nuevas, la página web de este llamado tabloide continúa en línea y, al entrar en él, uno puede ver las seis secciones en que están divididas sus noticias, las cuales, a su vez, están subdivididas en otras más restringidas. En algunos casos, sus nombres son poco específicos, pues hasta hay uno llamado 'Misceláneo', que es como decir "de todo un poco". Y además está 'Sexo, cibersexo y más allá', otra subcategoría cuyo nombre pareciera darle la razón a *Wired* al pintar a *Second Life* como una orgía interminable y, al mismo tiempo, autodestructiva.

Es la visión de un mundo proveída por una voz que ya se apagó, pero existen otras que continúan hablando, otros medios de comunicación del metaverso, y el mensaje es que no todo está perdido, que en él hay mucho más que sexo y dinero fácil. ¿Cómo es este espacio en 3D? ¿Qué hay en él que no se encuentra ni en el rincón más apartado de la Tierra y cómo estas cosas atraen a tanta gente y los hace actuar de un modo que sería imposible estando entre seres de carne y hueso? Son preguntas a las que podemos hallar respuesta recurriendo al que, a pesar de todos los cuestionamientos e innovaciones tecnológicas, sigue siendo el medio de comunicación por excelencia: la televisión.

A large, faint watermark of the university seal is centered in the background. It contains the Latin motto "ET LUX IN TENEBRIS LUCEAT" at the top and the year "MCMXXVII" at the bottom.

Capítulo III
Second Life en la televisión... su propia
televisión

Reportando directo en directo para Metaverse TV

Todo es cierto. Todo es real. Nada es falso. Nada de lo que aparece en este show es falso, solo está meramente controlado.

CHRISTOF EN *THE TRUMAN SHOW*

Al principio todo era oscuridad, así como cuando se creó el universo, hasta que alguien dijo “hágase la luz”. Con un difuminado, la pantalla se va aclarando y revela unas tres barras azules colocadas, dos de las cuales están inclinadas en direcciones opuestas y descansando sobre la tercera, que está ubicada en el medio. Las tres juntas forman una especie de M dibujada en la silueta negra de un televisor antiguo, con antena, y debajo de esta se lee “Metaverse TV”. Estas mismas palabras reaparecen tras un fundido en negro, y uno más ocurre y entonces lo que se ve es el mensaje “presenta”. “The B Report”, dice a continuación con letras grandes y más abajo se lee: “Con Baliuscabel Ashby”. Después, un nuevo difuminado nos trae la primera escena con un personaje y movimiento: un avatar tocando el piano cual músico de cantina. La melodía no se detiene continúa y una gruesa voz en off irrumpe: “Lunes, 11 de junio de 2007”. Ahora se aprecia al avatar desde otro ángulo y se pone en evidencia el lugar donde se encuentra: está en un espacio abierto y a su derecha hay un mural multicolor en que resaltan lo que parecen cuatro personas completamente envueltas a excepción del rostro, que en los cuatro casos es pálido o, en todo caso, está cubierto por una máscara blanca como la porcelana. “Desde la capital de los Estados Unidos, desde Washington D.C.”, prosigue la voz en off, mientras que se nos muestra una imagen del gran obelisco que es el Monumento a Washington. “Desde la dorada costa este del South Mainland de Second Life, desde Yuja, este es The B Report”, dice la voz en off al mismo tiempo que aparece en la pantalla un imponente edificio, el mismo en que se encuentra el avatar pianista y que ahora se muestra a plenitud. Está hecho de varios cubos y superficies planas puestos una encima de otro de forma desordenada, como si fuesen los bloques del juego de mesa Jenga a mitad de una partida, o también flotando en el aire o adheridos a otras piezas de una manera arquitectónicamente imposible en el mundo real. La primera transmisión de Metaverse TV comenzó así, con una sucesión de elementos fantasiosos tan repentino e imprevisto, para quienes recién se aventuran por estos lares, como una explosión.

Metaverse TV es un canal de televisión por Internet, aunque en su página web oficial (metaversetv.com), en la sección Sobre Nosotros, se presenta como una “compañía de radiotransmisión” (Metaverse TV, s/f) que abarca otro medio más, un diario llamado Metaverse Tribune (metaversetribune.com), y que posee sponsors. No se equivoquen, ah, no es un bloguero que se sienta a escribir sus vivencias, la mayoría de las cuales no le interesan a nadie más que a él. Es una compañía y, más precisamente, una casa televisora que, como cualquier otra, cuenta con una sede en cuyo interior se pueden encontrar sets, utilería, cámaras, invitados... Todos estos no son más que objetos virtuales, claro está, pero funcionan igual que sus contrapartes reales y están ahí listos

para cuando comience el show. Todos a sus lugares. Salimos al aire en tres, dos, uno... ¡Acción!

Con el surgimiento del *streaming* a fines de la década del 2000, que permitió la realización de transmisiones en vivo como los *live events* de YouTube, cada ser humano se convirtió en un *broadcaster* es potencia, lo que dio origen al vocablo “youtuber” para designar a aquellas personas que logran altos índices de sintonía, comparables a los de un programa televisivo tradicional. En Second Life sucede algo similar, solo que computacional no solo es el proceso de proyección de material audiovisual, sino también la creación del mismo y –lo que es más importante– su recepción.

En su libro *Second Life, Media, and the Other Society*, Phylis Johnson cuenta acerca de un avatar llamado Carlobodia Popstar que “retrocede en su sillón reclinable y hace clic en la pantalla de alta definición y 60 pulgadas de su televisor de pared para sintonizar su programa de comedia favorito de la semana en la cadena Treet TV” (Johnson, 2010: 161). Es una persona sentada observando un monitor en el que aparece—oh, madre de todas las ironías— una persona observando un monitor. Déjà vu. Es una jocosa repetición, como cuando uno se coloca en medio de dos o más espejos y se ve a sí mismo multiplicado infinitamente, o la forma de hacer la misma actividad dos veces en simultáneo. Es soñar dentro de un sueño, como en la película *Inception* con Leonardo DiCaprio. Pero por más surrealista que esto pueda parecer, es el panorama más común en el metaverso pues, así como Carlobodia Popstar, son varios los usuarios que se sientan frente al televisor en sus casas, condominios o departamentos virtuales. Y lo que ven, según Johnson, es a otros avatares ofreciendo un *stand-up comedy*; dando un concierto en el cual, por momentos, dejan el escenario para volar encima del público; entrevistando o siendo entrevistados; compitiendo en concurso de belleza en los que los vestidos de noche cambian de color del mismo modo en que lo hace un camaleón. Todo eso y más queda perfectamente encuadrado para las cámaras.

“La televisión es popular en Second Life como lo es en la vida real. El baile y la música es relevante para los intereses de los residentes, para socializar es uno de los objetivos principales de los residentes de SL. Pero la televisión sirve como un escape privado para llenar el tiempo de inactividad en SL, para compartir lo que está pasando a través de la red y para permitir que los amigos vean juntos programas similares” (Johnson, 2010: 161).

El estudio de Johnson está enfocado en el canal de televisión Treet TV (treet.tv), así que yo, para no ser repetitivo, centré mi atención en Metaverse TV, que también ofrece un interesante abanico de programas, cada uno de los cuales, por sus contenidos, nos dicen algo sobre lo que hay dentro de Second Life.

Yo he recorrido este lugar y he constatado, al igual que muchos de los autores citados aquí, que es completamente distinto al mundo real, por más que en apariencia asemejen mucho. Queda claro que ocurren cosas muy distintas en él pero, más allá de toda esa pompa o fastuosidad virtual, todas esas fantasías hechas realidad pero solo en bytes de memoria, ¿qué es lo que lo más caracteriza a este universo alterno? ¿Cuáles son esos temas, intereses o preocupaciones que están perennes en él y que están presentes, aun de forma implícita, en medios como Metaverse TV? Responder esta pregunta es el primer objetivo de esta investigación, mientras que el segundo es conocer la idiosincrasia de los usuarios de Second Life. ¿Qué gustos, temores o actitudes puede asumir alguien en un lugar en el que puede hacer lo que sea, verse como sea, ser quién más haya anhelado

ser? ¿De verdad solo el sexo más depravado y el dinero fácil son sus únicos móviles? Y así, al describir y comprender ese cúmulo de ideas y comportamientos que atañen a este mundo y sus residentes, habré hallado solución a la interrogante principal de este estudio: ¿cómo es hoy en día la sociedad de Second Life?



Haciendo zapping en el metaverso

El futuro es ahora. Pronto podrás visitar el Museo del Louvre en un canal o ver lucha de mujeres en barro en otro. Podrás comprar desde tu casa o jugar Mortal Kombat con un amigo de Vietnam.

ERNIE 'CHIP' DOUGLAS EN *THE CABLE GUY*

Era la primera vez que nos veíamos. Aunque, claro, en sentido estricto jamás lo hemos hecho, y a menos que uno de los dos esté dispuesto cruzar el Océano Atlántico, eso nunca sucederá. Pero bueno, estamos lo más cerca que podemos estar, nuestras voces viajan miles de kilómetros a través de cables de fibra óptica y, junto a nuestros avatares, se reúnen y se escuchan dentro de un servidor ubicado quién sabe dónde. Para mi buena suerte, ella estaba tal cual la vi por primera vez y las veces siguientes también. Esos inconfundibles labios carnosos, piel morena y cabello rizado por fin estaban delante de mí; se encontraban ahí dispuestos no para una gran teleaudiencia, sino solo para mí. Ella es Dousa Dragonash, presentadora de televisión y directora de Operaciones de Metaverse TV.

Pasé semanas intentando contactarme con ella, escribiéndole e-mails y buscándola en la sede de Metaverse TV, y fue en una de estas visitas relámpago encontré a su asistente, Tawny Dienzeo, quien dejó mi recado y así pude concretar una fecha de encuentro. Aquel día me conecté a Second Life y al poco tiempo vi aparecer, a un costado de la pantalla, una ventana de chat. Era Dousa Dragonash saludándome con un IM; y luego de que devolviera el gesto, compartió conmigo un *landmark* para que me teletransportara hacia donde ella se encontraba. Hubiésemos podido conversar como estábamos hasta entonces, cada uno desde su respectiva ubicación, porque, total, de por sí ya estamos bastante alejados. No importa qué tanto se aproximaran mutuamente nuestros avatares, nuestros cuerpos, nuestros verdaderos cuerpos, seguían estando frente a computadoras frías e insensibles. Sin embargo, y por una razón que para algunos puede parecer más una enajenación, verla a ella –o, más precisamente, a esa representación gráfica en 3D de ella– bastó para que tuviese la sensación de estar acompañado. De alguna manera, realmente estábamos ahí, en esa región de Second Life escogida por Dousa para nuestra primera reunión, una pradera tan vasta como llana, sin ningún arbusto un poco más alto o más bajo que otro. Casi todo es parejo y rebosa en perfecta armonía silvestre, salvo por una pantalla enorme, como de cine, y la fogata alrededor de la cual nos sentamos. Vi el fuego expeler humo, pero sin extinguirse en lo más mínimo, por más que pasaran las horas, y sin quemar o producir calor. Pero aun así sentí calidez a su lado, quizás porque escuchaba el sonido de brasas ardiendo, una grabación que se activaba al mismo tiempo que la animación de las llamas gracias a los scripts. Es igual como ocurre con los dibujos animados: audio y video son creados por separado, no tienen nada que ver el uno con el otro, pero al ser combinados engañan a los sentidos del espectador, haciéndole creer que los personajes de verdad hablan. De todas formas, en lo que a mí respecta, aquella fogata en la pradera era lo más próximo que existe a la zarza ardiente que Moisés vio al subir al monte Sinaí, según la Biblia.

“Y se le apareció el ángel de Jehová en una llama de fuego en medio de una zarza; y él miró y vio que la zarza ardía en fuego, mas la zarza no se consumía. Entonces Moisés dijo: Iré yo ahora y veré esta gran maravilla, por qué causa la zarza no se quema” (Éxodo 3: 2-3).

En mi caso, obviamente, no fue Dios sino Dousa quien se apareció; y lo que se me reveló no fueron diez mandamientos o algún otro tipo de mandato celestial, sino la programación de Metaverse TV. Ella me explicó que los programas se emiten en vivo, y que el número de episodios y la fecha de transmisión se coordinan con los sponsors. Por eso, agregó, hay shows que pueden haberse emitido solo una vez, mientras que otros ya tienen más de 20, 30 o hasta 100 capítulos. Le pregunté entonces si tenían un registro de los niveles de audiencia de cada transmisión, para así saber qué programas son los más vistos y, por tanto, representan lo que al público de Second Life más le interesa. Dousa me dijo que no tenía esa información pero, afortunadamente, antes de que procesara su respuesta y me pusiera a maldecir mi mala suerte, compartió conmigo algo igual de relevante: el archivo completo de Metaverse TV, en el cual figuran desde el primero hasta el último de los shows que se han realizado.

Aquella histórica primera emisión del canal, con la voz en off gruesa dando un reporte que parecía radial antes que televisivo, ocurrió el 11 de junio de 2007, y mi primer contacto directo con Dousa fue en setiembre de 2013. Dos fechas entre las cuales se realizaron 97 programas distintos, un total de 617 episodios amontonados sin ningún orden más que la fecha de publicación, desde el más reciente hasta el más antiguo, en la sección Navegar de la página web de Metaverse TV (metaversetv.com/browse). Ninguno está clasificado en alguna que categoría que permita identificarlo con un tema o género televisivo, así que me correspondió a mí hacer ese trabajo, revisando todos y cada uno de los shows (ver Anexo 2). Manos a la obra, pues, con palomitas de maíz y gaseosa en mano para hacer más amena esta maratón. La función va a comenzar.

Clasifiqué los programas según sus temas y formatos, es decir, según de qué tratan y de qué manera son presentados, si como reportaje, como entrevista, infomercial o lo que fuere. Y así, después de muchas semanas de persistente escrutinio, este fue el resultado. Hubo shows que no tenían un tema en concreto, igual que la serie noventera *Seinfeld*, por lo que las agrupé en una categoría llamada Misceláneos. En su mayoría, apenas tuvieron un solo capítulo. Luego, hay otro grupo al que llamé Experimental, pues son producciones que no siempre se ciñen al lenguaje audiovisual que comúnmente vemos en el cine o la pantalla chica. Otro tema que hallé es Educación que, como su propio nombre lo dice, reúne programas dedicados a iniciativas pedagógicas en Second Life, y después siguen Acontecimiento Institucional y Deportes. El primero está enfocado en eventos hechos por y para empresas virtuales, como esos cocteles para anunciar al nuevo presidente del directorio, mientras que el segundo se explica por sí solo. El metaverso propició en estos años el desarrollo de disciplinas como el fútbol, al punto de que existen asociaciones como la Liga Española Fútbol Virtual (LEFV), pero Metaverse TV, al igual que cadenas como FOX Sports o EPSN, exhibe las competencias de una federación deportiva con la que ha llegado a un acuerdo; en este caso, la Digital Championship Wrestling Federation (DCWF), el más importante torneo de lucha libre entre avatares. Hay un grupo más de shows al que llamé Destinos, pues está orientado hacia lo que es la promoción de lugares turísticos y sus atractivos, tal cual lo hace el canal Discovery Travel & Living, con la diferencia de que aquí todos esos lugares están a un solo clic de distancia. Un séptimo tema es aquel al que bauticé como Sexo y Relaciones de Pareja, en el cual los programas tratan, precisamente, de esas dos cosas. Las o los conductores de estos espacios vienen

a ser como la versión virtual de la famosa sexóloga Alessandra Rampolla y sus consejos no atañen solo a parejas conformadas en Second Life, sino también en el mundo real. Y con eso acaba la primera lista de temas, a los que podría catalogar de secundarios, o sea, de menor relevancia pues la cantidad de capítulos ha sido ínfima. En el mejor de los casos, el de Destinos, solo hay 36, lo que significa que no ha concitado tanto interés como para que haya más. Por eso, son solo una primera llamada de atención, un aperitivo; el plato fuerte viene después con lo que podríamos llamar el *prime time* de Metaverse TV.

Este comienza con Famosos, un tema en el cual hay programas que, si bien pueden tocar los asuntos más diversos, poseen un mismo ingrediente: uno o varios invitados que son considerados celebridades. Son la *crème de la crème* de este universo. Sus nombres resuenan en los medios de comunicación del misma manera en que lo harían los de las estrellas de Hollywood, aunque en una escala y arraigo. menores, pues el mundo en el que se desenvuelven es más pequeño. Por eso y porque no son actores multimillonarios envueltos en escándalos; más bien destacan por otras actividades, actividades que más adelante daré a conocer. Al siguiente grupo de programas, por eso que los hace distintos a los demás, les puse el rótulo de Emprendimiento. El meollo del asunto aquí es dar a conocer proyectos en pos de un fin no necesariamente empresarial –aunque muchas veces sí lo es–, sino también altruista, como brindar apoyo a usuarios de Second Life sordomudos. Luego, con un número mayor de episodios, está el tema Mundos Virtuales, en el cual la discusión gira en torno a estas plataformas como tecnología: ¿de qué forma están evolucionando?, ¿qué nuevos aditamentos poseen?, ¿será que están perdiendo adeptos o, por el contrario, comienzan a ganarlos otra vez? La lista continúa con un grupo de shows a los que puse la etiqueta Arte por razones que deben ser más que obvias para el lector. Estos shows promueven el arte, sí, pero, ¿qué significa eso en un mundo en que el pincel y el cincel son reemplazados por Photoshop y 3ds Max, respectivamente; en el que cualquier obra, por más detallada que sea, se reproduce infinitamente con un ‘*copy & paste*’; y en el que la belleza es un bien común, pues todos pueden cambiar su aspecto como quieran y cuantas veces quieran? Es una interrogante que también dejaré para más adelante. Más importante ahora es dilucidar el último de estos temas, Noticias, que a su vez es el que tiene la mayor cantidad de episodios, lo que lo pone por encima de los demás. Como uno podrá imaginar, de lo que hablo aquí son programas en los que se emiten noticias, es decir, informes –narrados o presentados en video– sobre un hecho puntual que no requiere mayor profundización y cuya relevancia expira en cuestión de horas. Un atropello, un robo a mano armada en un conocido supermercado o la visita del presidente a una zona marginal del país son algunos eminentes ejemplos de ello, mas no si hablamos de Second Life, donde los autos son meros adornos y la muerte parece un cuento de hadas, pues no deja rastros; donde las armas de fuego, en el peor de los casos, molestan solo por la bulla que ocasionan, y las fronteras nacionales y sociales son como el recuerdo de un mal sueño. Entonces, ¿a qué podemos considerar una noticia en un mundo así? La respuesta se encuentra en los programas de Metaverse TV, basta con aproximarse a ellos con la herramienta de investigación correcta, prestando atención a los elementos que para el espectador común, generalmente, pasan desapercibidos.

Al inicio de esta investigación, me referí a dos tesis de periodismo, las de Víctor Arbaiza Huaranga y Luz María Aguinaga, que examinaron la cobertura periodística de importantes acontecimientos políticos. Una labor para la cual utilizaron el análisis de contenido. Esta herramienta es definida por Renate Mayntz, Karl Holm y Paul Hübner como “una técnica de investigación que identifica y describe de una manera objetiva y sistemática las propiedades lingüísticas de un texto con la finalidad de obtener conclusiones sobre las

propiedades no-lingüísticas de las personas y los agregados sociales” (Mayntz, 1985:198).

La idea fue aplicar el análisis de contenido a los programas de Metaverse TV, pero no a los 97 y, menos aún, al íntegro de sus 617 episodios, algunos de los cuales llegaban a tener una duración superior a dos horas. Escogí nueve programas, aquellos que tenían la mayor cantidad de episodios, y aun así el corpus siguió siendo demasiado grande, por lo que hubo que sacar una muestra más simplificada recurriendo al punto de saturación, una metodología que se usa mayormente para el estudio de colectivos humanos y que es definida por Julio Mejía del siguiente modo:

“El punto de saturación del conocimiento es el examen sucesivos de casos que van cubriendo las relaciones del objeto social, de tal forma que, a partir de una cantidad determinada, los nuevos casos tienden a repetir –saturar– en contenido del conocimiento anterior. La saturación del conocimiento supone que se han establecido las pautas estructurales que subyacen a un determinado conjuntos de procesos sociales, y los nuevos casos no introducen correcciones ni complementos al conocimiento de la realidad estudiada, solo repiten el contenido de la pauta social definida” (Mejía, 2000: 171).

La atención en este tipo de estudios se centra no solo en lo que se dice, en las palabras textuales, sino en también en lo que no se dice y en lo que no se ve y, se supone, debería estar ahí, a la vista de todos. Hasta esas ausencias podrían tener un significado y eso, como lo recuerda Daniel Chandler, es uno de los principios de la semiótica:

“Los análisis paradigmáticos se pueden aplicar a cualquier nivel semiótico, es decir, desde la elección de una palabra, una imagen o un sonido en particular hasta el nivel de la selección de un género o medio. El uso de un paradigma en lugar de otro es basado en factores tales como los códigos, las convenciones, las connotaciones, los estilos, los propósitos retóricos y los constreñimientos del repertorio de los mismos individuos” (Chandler, 1998: 63).

O sea, poniéndolo más simple, la idea es identificar en los shows de Metaverse TV esos mensajes que se van repitiendo una y otra vez por medio de palabras o gestos claves que pueden sonar o ejecutarse distinto, pero que en el fondo esconden el mismo significado (ver Anexo 3). Esos mensajes, por ser tan reiterados, deben ser de vital importancia tanto para el emisor como para el receptor, lo que significa que representan temas, intereses o preocupaciones para ambos. Y hallar eso, justamente, es el primer objetivo de esta investigación. Es como lo afirma Chandler:

“La estructura del texto funciona para posicionar al lector para que privilegie a una serie de valores y de significados sobre el otro, y frecuentemente estas posiciones son resueltas a favor de las ideologías dominantes... las oposiciones textuales forman parte de un discurso ideológico más amplio” (Chandler, 1998: 67).

En cuanto al segundo objetivo que me planteé, conocer la idiosincrasia de los usuarios de Second Life –es decir, sus creencias, preferencias o comportamientos–, nada mejor que acudir a fuentes de primerísima mano para decir “misión cumplida”. Los mismos periodistas de Metaverse TV aclararon mis dudas, para lo cual pasaron de entrevistadores a entrevistados. Fue mi turno de hacer las preguntas utilizando la llamada entrevista de investigación social, cuya meta principal es “la construcción del sentido social de la

conducta individual o del grupo de referencia de ese individuo” (Blasco, 2008: 1). Es una herramienta con múltiples variantes, cada uno de los cuales está diseñada para cierta clase de estudios, pero de ellas yo escogí la entrevista semiestructurada por tener las siguientes características:

“Al igual que las anteriores preguntas están definidas previamente –en un guion de entrevista– pero la secuencia, así como su formulación, puede variar en función de cada sujeto entrevistado. Es decir, el/la investigador/a realiza una serie de preguntas (generalmente abiertas al principio de la entrevista) que define el área a investigar, pero tiene libertad para profundizar en alguna idea que pueda ser relevante, realizando nuevas preguntas. Como modelo mixto de la entrevista estructurada y abierta o en profundidad, presenta una alternancia de fases directivas y no directivas” (Blasco, 2008: 3).

Pues a ver qué nos dicen estos periodistas y el canal para el que trabajan. Por mucho tiempo se escuchó a James Earl Jones, la voz de Darth Vader, diciendo “Esto es CNN” en la cuña de uno de los programas de esta cadena internacional. Es tiempo de ver conocer a profundidad a una de sus contrapartes virtuales. Esto es Metaverse TV.



¿Qué noticias hay en el País de las Maravillas?

–Tú y Érica se separaron.
–¿Cómo lo supiste?
–Está en tu blog.

DIÁLOGO ENTRE EDUARDO SAVERIN Y MARK
ZUCKERBERG, *LA RED SOCIAL*

Cuán importantes son los modales cuando se es un personaje público y se está sometido al escrutinio sagaz y a veces perverso de las multitudes. Por eso, en esas circunstancias, antes de iniciar cualquier comunicación es menester empezar con un cordial saludo, uno con el cual a esa masa se le haga sentir bienvenida y en confianza, algo más que un simple y vacío “hola”. Pero ¿cómo hacerlo cuando esos otros no están en un lugar sino en muchos y la hora del día en que se les está hablando son todas las horas? Porque una cosa es que el mensaje de uno sea emitido en un horario específico y para un público determinado y que después, al ser subido a YouTube, prescindiera de estas características; y otra cosa muy distinta es que no las haya tenido desde el principio. Un saludo apropiado para tal ocasión es, sin duda, el de Malburns Writer: “Buenos días, buenas tardes, buenas noches o incluso buen mañana, dependiendo de dónde y cuándo se encuentre”, son las palabras con las que inicia cada una de las transmisiones de MBC News, el noticiero de Metaverse TV.

Malburns aparece siempre, siempre en el lado izquierdo de la mesa de conducción, ataviado con su característico terno púrpura, que incluye un sombrero y una corbata de ese color, además de una camisa guinda. Y a eso habría que agregarle su rizos pelirrojos que, sumados a todo lo anterior, lo hacen ver como el Joker. De vez en cuando, ese conjunto varía en pequeños detalles, se le añaden lentes oscuros o su portador puede estar con un cigarrillo en la boca, y aun así conduce el noticiero. ¿Inapropiado? Para muchos, sí, aquellos cuyo comentario podría ser: “¡Qué horror! Insolencia, descaro. ¿No le dice nada Dousa Dragonash como directora de Operaciones de Metaverse TV?” Pero ella –óiganlo bien, ingenuos– se encuentra sentada a la derecha de Malburns, también presentando las noticias, siempre con sus labios carnosos, piel morena y cabello rizado, look que complementa con un maquillaje gótico o un atrevido escote que, de ser real, escandalizaría a los espectadores más puritanos. Y más a la derecha, en el otro extremo de la mesa de conducción, está Sigmund Leominster: cabello rubio y corto peinado con raya al costado, lentes gruesos y una barba estilo candado, detalles que complementa con una camisa sport o un suéter y lo hacen ver como el más serio y refinado del grupo, lo cual es cierto hasta que, por obra de un arrebató de locura o lo que fuere, tiene gestos como aparecer con la cabeza dentro de una caja mientras las cámaras apuntan hacia él. Esa misma locura o afán irreverente está presente en los otros dos conductores, porque de otro modo no se explica que, antes del fin de una transmisión, hagan cosas como tomar unos enormes mazos y golpear con ellos a diestra y siniestra por todo el set.

Así es MBC News, una arenga con puño alzado en contra del formalismo protocolar o rigurosa etiqueta de los noticieros comunes, lo que no resta seriedad a la información que brinda. Porque, de que es seria, lo es, sobre todo en los primeros minutos del programa. Mi vocación de monje escribano, de ensimismarse en un claustro para estudiar ingentes cantidades de documentación –en este caso, de terabytes–, me permitió indagar lo suficiente en las noticias de MBC News como para poder clasificarlas, alcanzando el punto de saturación que define Julio Mejía.



El resultado de este trabajo es el cuadro que figura arriba, que representa, desmenuzado, al concepto de lo que es una noticia dentro de Second Life. Como señala Mohammad Naghi Namakforoosh acerca de la metodología de la investigación científica, “los conceptos son abstracciones que representan fenómenos empíricos” y “para pasar de la etapa conceptual de la investigación (marco conceptual) a la etapa empírica, los conceptos se convertirán en variables” (Namakforoosh, 2005: 65). Entonces, lo que aquí se encuentra es el concepto convertido en variable, es decir, la variable Noticia. Y al ser tal, continúa Namakforoosh, debe ser considerado “dentro de una serie de valores” que reciben el nombre de categorías (Namakforoosh, 2005: 65). Por tanto, las categorías que están en el cuadro, Internacional, Tecnología, Metaverso e Información de Servicio Público, son subdivisiones de la variable Noticias. En otras palabras representan los tipos de noticias que ofrece Metaverse TV.

Noticias internacionales son lo mismo en cualquier medio de comunicación, tanto aquí como en la Conchinchina, ya sea que hablemos de MBC News o de NBC News: son reportes de hechos que ocurren en algún otro país y cuyas repercusiones, generalmente, afectan también a quienes están de este lado de la frontera. La estructura del noticiero de Metaverse TV tiene bloques muy bien definidos, cada uno de los cuales aparece en un orden ya establecido e inalterable. La cuña del programa llega a su fin, Dousa y compañía hacen las presentaciones de rigor y, como si de una práctica religiosa se tratara, lo que hacen inmediatamente después es contar qué es lo que pasa en el mundo real. Un día hablan de la llegada de la Primavera Árabe a Trípoli, capital de Siria, y de las hostilidades en la Franja de Gaza; y en la siguiente edición el tema a tratar son los eventos conmemorativos por el atentado contra las Torres Gemelas, que incluyen la participación de Al Gore. En una tercera ocasión, los avatares encienden sus televisores virtuales y lo primero que se enteran de boca de Dousa es del arresto en Reino Unido de Kweku Adoboli, el funcionario del banco suizo UBS que en 2011 se llevó 2 mil millones de

dólares a través de operaciones no autorizadas. Pero ¿por qué informar sobre un mundo (el real) cuando los televidentes, en ese instante en que prestan atención a la pantalla, pertenecen a otro (el virtual) y, probablemente, no quieren saber nada del anterior? Y lo que es más importante saber: ¿cómo elegir una noticia internacional en un lugar que está poblado por gente de todas las naciones?

–Eso era algo que se hacía de acuerdo a mi opinión –me explica Dousa–, no se podía separar a Second Life de los acontecimientos mundiales. Y si se había presentado algún acontecimiento de este tipo, lo incluíamos porque ese es el soporte de nuestro programa. Todos somos afectados por esos acontecimientos mundiales.

En ese momento, como parte de una de las entrevistas semiestructuradas que me tocó hacer, Dousa y yo nos encontrábamos conversando vía Skype, medio que nos facilitaba un diálogo con pocas interferencias, y junto a nosotros estaban también Tawny Dinzeo y Foxxe Wilder, otras dos trabajadoras de Metaverse TV (ver Anexo 4). Primero nos reunimos en Second Life. Ellas tenían la apariencia de siempre, la misma que mostraron la primera vez que las vi, en especial Dousa, mientras que yo estaba convertido en Starscream, uno de los Transformers. Una vez que establecimos la conexión en el otro lado, abandonamos a nuestros avatares sentados alrededor de una fogata, una que había sido sumergida varios metros bajo el mar pero, aun así, despedía un fuego resplandeciente e interminable.

–Te entiendo, pero en Second Life hay gente de todas partes del mundo –repuse ante la explicación de Dousa–. Así que, ¿cómo puedes saber si esta noticia es...?

–Me refiero a noticias de interés mundial, por ejemplo, un tsunami en el Océano Índico –me interrumpió Dousa–. Este es un acontecimiento de interés mundial, entonces lo incluiríamos en las noticias. Ese es un ejemplo. Si hubiese una guerra en alguna parte del mundo y ocurriera algo extraordinario, lo incluiríamos porque eso afecta a todo el mundo.

–Ok, porque...

–El desastre nuclear de Chernóbil, en Rusia, nos afectó a todos como planeta, no solo a un país u otro, sino que fue algo que nos afectó a todos–dijo Dousa, nuevamente antes de que pudiese culminar mi pregunta.

–Bueno pero, tú sabes, tú eres de un país y yo de otro. Algunas veces, lo que es una noticia internacional para ti no es una noticia internacional para mí –repliqué.

–Bueno, entonces, si una planta nuclear como la de Chernóbil explotará, ¿me vas a decir que eso no es una noticia para ti? ¿Que no te afecta?–contestó Dousa.

Había dicho que la estructura de MBC News tiene bloques definidos y cronológicamente inalterables, de manera que, después de las noticias internacionales, lo que sigue son las de tecnología, que tratan de cualquier innovación de este tipo que afecte la vida de las personas. Porque hoy, a diferencia de hace 30 años o más, no solo a científicos incumbe el desarrollo de un nuevo microprocesador, aunque para el común de la gente esa no sería la noticia, sino el hecho de que ese microprocesador se traduzca en un nuevo iPhone, un televisor inteligente o Smart TV que descargue películas más rápido, o una tablet capaz de correr los más avanzados videojuegos. Eso es precisamente lo que se ve en MBC News en el bloque en cuestión. En un primer día, la noticia fue que Robio, la

compañía creadora de *Angry Birds*, preparaba una inversión de 1.2 billones de dólares para desarrollar una nueva versión del popular videojuego; y en la semana siguiente se informa acerca de Pottermore, un portal de juegos basado en la saga de *Harry Potter*; la compra de Motorola Mobility por parte de Google; que HP Touchpad es el más vendido de los touchpad, y el hecho de que el Oxford English Dictionary ha reconocido palabras que se usan en Second Life y en Internet en general.

–Dime, ¿el público de Second Life está interesado o necesita saber sobre tecnología?–le pregunto a Dousa, no tanto esperando una respuesta (pues ya intuía cuál era), sino un dato adicional sobre este tema que abonara a la investigación.

–Sí, ambas situaciones son ciertas, están interesados y necesitan saber sobre tecnología–me responde, confirmando mis sospechas. Y a continuación detalla algo en lo que había reparado someramente: O están interesados o necesitan saber de tecnología. Tenemos muchos expertos técnicos en Second Life. Recuerda que este uso no es solo para Second Life. MBC news no se trata solo de Second Life, es para toda la Internet, así como para Second Life. Second Life era parte de lo hacemos, no todo lo que hacemos.

En efecto, Second Life no es lo único que hacen o, entendido de otro modo, no es el único ámbito en el que hacen o se desenvuelven, tanto ellos como su público. Mundos virtuales hay muchos y lo que acontece en ellos, de una u otra forma, interesan a quienes habitan en el que fue creado por Linden Lab, quizás del mismo modo en que un jugador de *Dota 2*, mientras están en un LAN gaming center, se asoma por un costado de su monitor para ver qué de nuevo hacen aquellos que están enfrascados en *League of Legends* y *SMITE*, que son videojuegos de la misma clase que *Dota 2*. Aunque otra explicación del afán de saber lo que pasa con otros mundos virtuales sería el tan presagiado final de Second Life, porque, de llegar a cumplirse, los usuarios de este espacio se verían en la obligación de migrar a otro, en lo que constituiría un éxodo 2.0 de proporciones bíblicas. No hay que olvidar que son más de 36 millones de avatares registrados por Linden Lab y que cada mes hay 400 mil más.

Destinada a satisfacer esa necesidad informativa está la tercera categoría de noticias, Mundos Virtuales, representada por un bloque de MBC News en el que Dousa, Malburns y Sigmund presentan como titulares: “Second Life hace 100 millones de dólares al año, según la revista online Launch”, “La venta de objetos virtuales es de 53 millones de dólares, lo que representa un incremento del 28% respecto a al año pasado” y “Arrancó la Second Life Community Convention (SLSS)”. En otra fecha el reporte puede ser el lanzamiento de Blue Mars, un mundo virtual que interactúa con Google Street View, o que Home, otra plataforma del mismo tipo, fue rediseñada tras ser atacada por hackers.

–¿Por qué también ponen noticias de otros mundos virtuales? –le pregunto a Dousa para comprobar si detrás de esto, como supuse, hay un plan de escape de Second Life en caso llegue el apocalipsis.

–Bueno, originalmente no hablábamos de otros mundos virtuales porque no existía ningún otro –responde Dousa, añadiendo una risita cómplice al final–, pero comenzó a llegar OpenSim, por ejemplo, convirtiéndose en un gran suceso, porque ya había personas interesadas en los mundos virtuales. Fue emocionante porque cuando comenzamos había pocas. Comenzamos con MBC News hace muchos años atrás, cuando había pocos eventos fuera de Second Life que fuesen virtuales. Pero los pocos mundos parecidos a Second Life estaban desarrollando plataformas, estaban experimentando con

plataformas, y eso ha sido posible gracias a Linden Lab, porque gastó todo su dinero en investigación y desarrollo. Así que la virtualidad es un tema de interés para las personas en Second Life y, en una amplia forma, también para las personas fuera de Second Life.

–¿Eso quiere decir que tu público ahora no solo es de Second Life, sino también de otros mundos virtuales? –pregunté.

–Sí –interviene Foxxe Wilder–. La verdad es que el nombre de Metaverse TV tiene una connotación multiuniversal. Un universo más amplio nos incluye a todos.

–No tenemos un pensamiento obtuso, no miramos un solo objetivo –comentó Dousa, complementando la respuesta de Foxxe.

Es así, respetadísimo público, que una nueva edición de MBC News llega a su fin, con los tres bloques de noticias habiendo sido presentados. Buenas noches, se cerró el quiosco. Hasta la próxima. Aunque no, esperen, de vez en cuando hay un segmento adicional y es, justamente, la última categoría que concierne a este apartado de la tesis, la Información de Servicio Público. Por su nombre, pareciera referirse a esos pequeños momentos de responsabilidad social de los noticieros, en los que se da aviso, por ejemplo, sobre la desaparición de una persona o la urgencia de otra de obtener donaciones para tratarse un mal congénito, divulgando también un número telefónico para contactar a los familiares o apoderados del infausto, o un número de cuenta bancaria para apoyarlo. Pero lo que MBC News exhibe como colofón o gran final está lejos de tener ese carácter filantrópico y luctuoso; por el contrario, está revestido de luz, color y mucho júbilo. Como Información de Servicio Público, lo que en este caso aparece son los resultados del certamen de moda Youth Fashion show en Second Life; el anuncio de la próxima realización de Metastock, que es la versión virtual de Woodstock, y también de Burn2, otro festival de música y arte para avatares; y finalmente está la promoción del segundo episodio de *The Real Desperate Housewives*, una serie producida por Metaverse TV. Este bloque puede quedar fuera una o dos semanas, y entonces regresa con el resumen de BOSL Virtual Hero Fashion Show, un reality de moda hecho por el canal de Dousa, o una presentación de Unity Productions, un grupo de baile de Second Life que hace un pequeño show en el set de MBC News para luego anunciar en qué región se podrá ver su próxima función. La Información de Servicio Público no parece enfocada a un tema en particular, al menos no con un primer vistazo, pero sí al recapitular todos esos eventos, tan enmarañados como una arboleda, y comprobar que juntos hacen un solo bosque. Ese bosque es el arte, porque todos esos anuncios tienen que ver con expresiones artísticas, principalmente la música y la moda. Pero ¿por qué estas disciplinas y no otras? ¿Cuál es la razón de ser de este segmento del noticiero?

–Se llama Información de Servicio Público y es una parodia– dice Dousa, dejándome intrigado, con el ceño fruncido, con esa última palabra, “parodia”. Pero antes de que pudiese manifestar mi inquietud, ella pone los puntos sobre las íes–, es una parodia sobre algunas cosas que sucedían en el pasado en las películas. En los cines antiguos había películas de servicio público, por ejemplo, sobre cómo cruzar una pista o cómo hacer un pudín. Es una parodia sobre eso, pero también tiene el propósito de que las personas se queden enganchadas con los eventos. Cosas como celebrar tu cumpleaños en Second Life no existían en ese entonces. Dar esa información a personas que no están interesadas en buscarla por sí mismas o quizás no necesariamente conocen de esto es algo que hay que hacer y es algo que incluimos.

–Entonces, como dices tú, estas noticias son una parodia, pero la información es real, ¿cierto? –pregunto.

–Sí, la información es real, y era ideal para el segmento y diseñada para la comunidad –repone Dousa.

–Para la comunidad –remarco, y después vuelvo a preguntar–: Pero entonces, ¿los otros tipos de noticias no son para la comunidad, solo la Información de Servicio Público?

–Los otros tipos de noticias son para todo el mundo, la Información de Servicio Público es para la comunidad de Second Life, aunque indirectamente también les dice a las personas qué es lo que está sucediendo en el mundo virtual –sostiene Dousa–. Así que, si escuchan MBC News fuera de un mundo virtual, muchas personas dicen “los mundos virtuales no son para mí, no tienen mis mismos intereses, son muy técnicos, son aburridos, son solo un juego o ¿qué puedo hacer yo en ellos?” Entonces, indirectamente, se informa al público en general qué está sucediendo en este mundo y que hay una comunidad.

–¿Hay personas que no tienen contacto con los mundos virtuales pero ven Metaverse TV? –fue la duda que me vino después y puse de manifiesto.

–Sí, porque estamos en Internet–dice Dousa.

–Eso es interesante.

Lo era, en efecto. Aunque, con la entrevista vía Skype en marcha, la importancia de un punto menguaba a medida que pasábamos a otro. Ya conocía a todas y cada una de las piezas de esta variable llamada Noticias, ahora faltaba conocer la valía de cada una de ellas dentro de todo el rompecabezas.

–Tienes cuatro tipos de noticias: Internacional, Tecnología, Mundos Virtuales e Información de Servicio Público. Pero, dime, ¿cuál de ellos es el más importante? –fue mi siguiente pregunta para Dousa.

–Creo que eso varía día a día. Si te refieres a qué sección es más importante, creo que recibirías una respuesta diferente de cada persona –respondió, para después invitar a Foxxe y Tawny a compartir sus opiniones al respecto.

Tras un silencio que pareció más largo de lo que en verdad fue, ellas se dejaron escuchar con notorio sobresalto, como si hubiesen sido sacadas de un trance o un sueño plácido del cual no querían despertar, y solo para pedir que les repitan la pregunta. Dousa dejó salir una carcajada y yo cumplí la petición que hicieron. Sus respuestas fueron iguales que las de su jefa: que no existe un tipo de noticia más importante que otro, que eso depende de cada uno. La conversación no tomó nuevos rumbos hasta que Dousa hizo que intercambiáramos roles: de repente ahora ella era la entrevistadora y yo me vi sometido a mi propia interrogante.

–No estoy seguro, pero tuve la impresión de que la Información de Servicio Público es lo más importante, porque es acerca de música, moda y esas cosas. Y, no sé, parece que la moda y la música son lo más estimado en Second Life –respondí.

–Si tu pregunta es por qué todas las noticias no son de moda o música, te cuento que tuvimos un canal dedicado enteramente a la música en Second Life –comenta Dousa–. Teníamos muchos programas de moda y, en cierto modo, era el área más activa para trabajar con redes sociales animadas. Tú sabes, es natural que aquellos que tienen esos shows quieran ser filmados.

Luego me cuenta que estos y otros programas, muchas veces, surgen por recomendación de la gente y que, si no llegaron a realizarse o apenas tuvieron uno o dos capítulos, fue por falta de recursos, no solo económicos sino también humanos, porque se requieren muchas horas de grabación y, para el caso de los realities, una celebridad dispuesta a colaborar. Foxxe Wilder mencionó entonces que Metaverse Island Local News y MBC News, los dos noticieros que ha tenido Metaverse TV a lo largo de su historia, son al mismo tiempo los programas más exitosos del canal. Pero, si es así, ¿por qué dejaron de producirse?, le pregunto. Dousa tomó la palabra para señalar que MBC News no ha sido cancelado, solo se encuentra en pausa por falta de auspiciadores, ya que tres se retiraron y, para no generar conflictos entre su línea editorial e intereses ajenos, prefirieron no buscar otros. Por eso, añadió, a veces ellos mismos han tenido que solventar los shows o dejar uno para iniciar otro, generalmente de un formato distinto, tal como pasó con MBC News, que fue reemplazado por Metaverse Live, en el cual, más que noticias, lo que hay es un panel conformado por Dousa, Malburns Writer y Sigmund Leominster hablando de aquello que es la comidilla del momento en Second Life, siempre en compañía de uno o más invitados especiales.

Dousa había dicho que, si existe un programa más importante que otro, eso dependía del criterio de cada quien, pero por otra parte ella misma emprendió un canal exclusivamente dedicado a la música, y señaló que privilegiar a la moda dentro de la programación trajo como resultado un público más animado y activo. Supuse que era un reconocimiento tácito de que estas dos materias, así como el arte en general en Second Life, sí están por encima de las demás después de todo. Constatarlo requería una jugada sutil de mi parte, replantear la pregunta de manera que parezca otra distinta y haya chance de que mis entrevistados digan lo que esperaba oír.

–Tengo el presentimiento de que los personajes más importantes en Second Life son los músicos y los diseñadores, pero preferiría que eso lo decidan ustedes. ¿Quiénes creen que son los personajes más importantes? –fue la consulta que puse sobre la mesa, como un jugador de póker mostrando una escalera real, la mejor mano de su vida.

Mis tres interlocutoras reiteraron el consabido alegato de que, ante una pregunta así, no había una verdad absoluta, que cada quien tendría una opinión diferente. Perdía la esperanza de corroborar mi conjetura hasta que Foxxe Wilder se mandó con un discurso que pareció inspirado en una epifanía.

–La creatividad, manifestada en la construcción de una casa o en el arte gráfico, puede ser llevada del mundo real a Seond Life y viceversa. Creo que esas personas son la sangre que le da vida a Second Life. Sin sus creaciones, creo que estaríamos en un campo árido sin nada en él.

–Todos contribuyen de diferentes formas–añadió Tawny–, ya sea que estas estén relacionadas con la música, la moda, la creación de ropa y casas, la decoración o la recolección de dinero para la caridad. Siento que todos nuestros personajes en Second Life hacen que este mundo sea lo que es hoy.

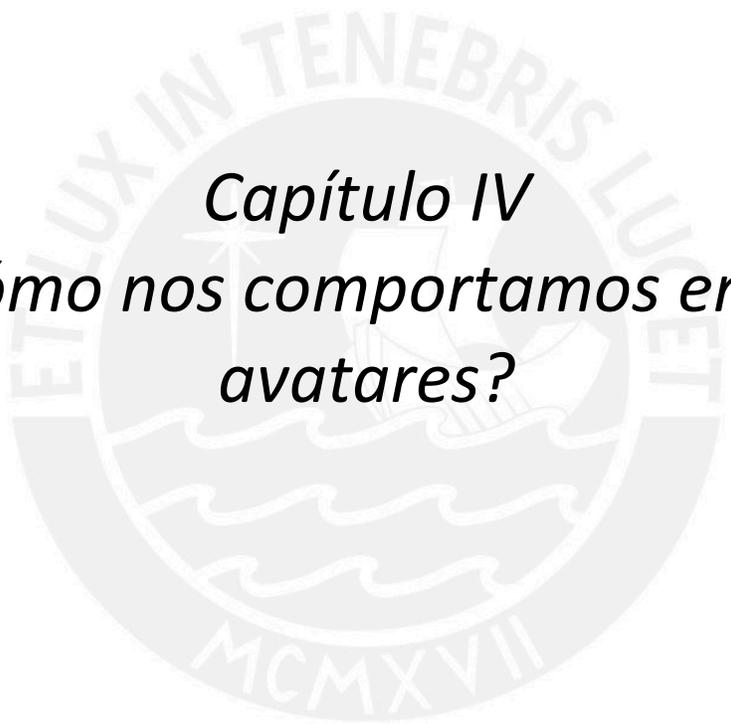
–Ambas mencionaron a diseñadores, supongo que están admitiendo que ellos son los personajes más importantes de Second Life –comenté.

–Bueno, ellos hacen que las cosas se vean más bonitas. Es bonito sentarse en medio de un campo verde, pero también es bonito que ese campo tenga unas cuantas flores–dijo Foxxe.

–Aquí todo ha sido diseñado, todo residente en Second Life construye cosas, y eso es lo que los ha atado a este mundo, eso es lo que les atrae de él–sostuvo Dousa.

En esta tierra habitada por hombres lobo, Transformers y otras quimeras, hay una mano responsable de todas estas cosas y son los diseñadores. Son alquimistas, dioses, y todo lo que hagan tiene una relevancia mayor a cualquier noticia internacional, de tecnología o de mundos virtuales. Si no, que lo diga uno de ellos.



A large, faint watermark of the university seal is centered on the page. It contains the Latin motto "ET LUX IN TENEBRIS LUCEAT" at the top and the year "MCMXXVII" at the bottom.

Capítulo IV
¿Cómo nos comportamos entre
avatares?

Dime qué haces y te diré qué tan popular eres

La fama cuesta y aquí es donde vas a empezar a pagar con sudor

LYDUA GRANT, *FAMA*

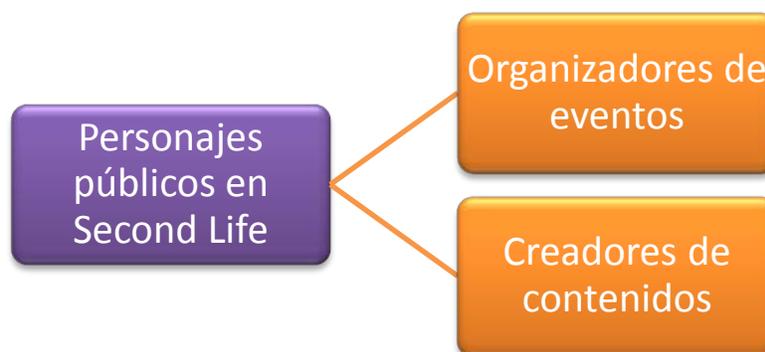
¿Qué es lo que más anhelamos en esta vida? Unos dirán más dinero del que se pueda gastar y otros, el verdadero amor. Pero, seamos sinceros, nada se compara a la deleitosa sensación de saberse importante para los demás, que las personas sepan quiénes somos y que, al percatarse de nuestra presencia, sean invadidas por una euforia incontrolable y un deseo irreprimible por llevarse algo de nosotros. Un autógrafo por aquí, un *selfie* por allá. Y qué mejor medio para obtener ese poder sobre los demás que la televisión. Están YouTube, los blogs y el Internet en general, es cierto, la prueba fehaciente de que ahora todos tenemos nuestros 15 minutos de fama mundial, como vaticinó Andy Warhol. Pero son 15 minutos, al fin y al cabo. Un video gracioso en la red puede recibir millones de visitas y su protagonista, uno de esos llamados *youtubers*, volverse noticia durante los próximos dos o tres días, y después de eso regresa al llano junto con el resto de mortales. La televisión, en cambio, es más perenne y pública. Esa es una verdad inexorable hasta en Second Life.

En 2009, Metaverse TV produjo *I Wanna Be A Celebrity*, un reality cuyo atractivo, como su mismo nombre señala, son las celebridades. O debería decir: gente que aspira a ser una. Hubo 15 participantes quienes, a lo largo de seis episodios, fueron siendo eliminados a medida que eran sometidos a pruebas que iban desde responder preguntas sobre personalidad, al mismo estilo de las reinas de belleza, hasta construir objetos virtuales como bóvedas de estilo romano, con muchas aristas, o realizar *machinimas*, que son cualquier pieza audiovisual, generalmente cortometrajes, hechos con gráficos 3D, como los de los videojuegos. No había oído hablar de ellos hasta vi algunos ejemplo en Metaverse TV, con producciones como *Machinima Room*, *Working Girl* o *Neves Give Up* – que en su mayoría son videoclips–, así como una definición, proveída por otro programa de la misma casa televisora llamado *Virtual Videos For Social Good*. Son el séptimo arte del metaverso.

En fin. *I Wanna Be A Celebrity* concluyó con Lucy Eberhart como ganadora y su premio fue tener su programa propio, *Lucy Listens*, en el cual se convirtió en una consejera en asuntos del amor y trató, por ejemplo, el caso de un usuario que dijo ser virgen a los 26 años. El reality, sin embargo, fue también semillero para otras estrellas televisivas como Numbers Rossini, quien no se llevó el triunfo pero sí quedó entre los finalistas y, quizás por ello, también llegó a recibir su propio espacio, *The Late Show*. Ahí, al mismo estilo desenfadado de David Letterman o Jay Leno, da la bienvenida a los televidentes sentado frente a un escritorio a la diestra del cual hay un sofá en el que están el o los invitados, en su mayoría gente que ya goza de cierta popularidad en Second Life. Numbers Rossini también forma parte de esta lista o, por lo menos, aspira a estarlo. No pierde oportunidad de evidenciarlo cada vez que puede, con algún comentario suelto de huesos durante el programa.

“Gracias a todos por sintonizarnos y ayudarme en mi misión de convertirme en el hombre más famoso de Second Life (...) Todos quieren ser celebridades, todos quieren ser conocidos, queremos ser alguien, hay que empezar en algún lado”, dice al comienzo del episodio 28 de *The Late Show*.

Pero este es un mundo de corte distinto al real y, por eso, sus celebridades también lo son respecto a las que habitan en la tierra que gira alrededor del Sol. Porque famosos, en este otro lugar, pueden ser un futbolista y un político, pero en el metaverso el fútbol es más una pantomima y la política, un mal recuerdo sobre las fronteras nacionales y todo aquello que separa y hace distinta a las personas cuando no están conectadas con sus avatares. En este segundo caso, son otros los personajes que se ganan el afecto de los demás y están descritos en el siguiente cuadro:



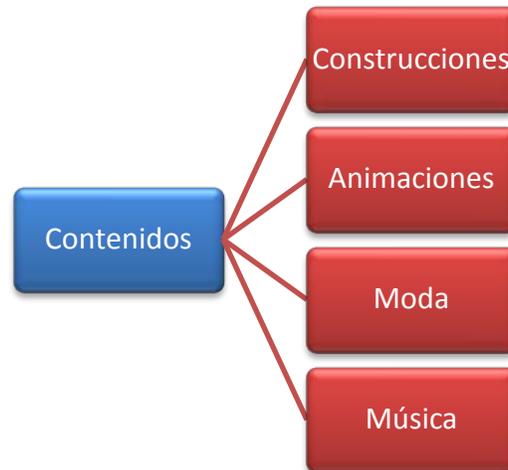
Los organizadores de eventos son los promotores de actividades públicas en Second Life y tienen asidero, principalmente, en shows como *GRIDwrap*, otro inquilino dentro de la programación de Metaverse TV. En él han aparecido como invitados Annie Milestone y Lislo Mensin, dos usuarios que administran regiones de Second Life alusivas a su Alemania natal (Virtual Cologne y Munich Sim) y que, movidos por un fuerte ímpetu patriota, replicaron en estos dos sitios el Carnaval de Colonia, uno de los acontecimientos culturales más importantes de ese país. Y así como ellos, quien también estuvo en el set de *GRIDwrap* fue Selina Greene, propietaria de Book Island, un lugar que, además de tener alrededor de 60 tiendas de libros, es escenario de encuentros entre escritores, editores, agentes literarios e incluso blogueros, todos unidos bajo una única pasión llamada Second Life.

Incluso Numbers Rossini figura dentro de esta categoría de celebridades pues, si bien es conductor de *The Late Show*, no es tanto por esto que se le reconoce, sino porque es además el presidente de la Digital Championship Wrestling Federation (DCWF). Es la mente maestra detrás de las peleas que se realizan cada semana en el coliseo de esta organización y, para dejar constancia de ello, disfruta de estos eventos desde un sitio privilegiado, la mesa de locución, cual rey en su trono. Según pude comprobar una vez, mientras narra los combates su voz es apacible y denota cierta calidez, lo que contrasta con el aspecto de su avatar, de imponente tamaño, enormes músculos, mirada ceñuda, calva y una barba densa. Él, pues, de vez en cuando también se sube al ring, de manera que no solo vela por el desarrollo del show, también forma parte de él. A nadie le gusta permanecer tras bambalinas, aunque en ocasiones para los organizadores de eventos no

queda de otra. Para los creadores de contenidos, en cambio, los reflectores y los flashes casi siempre están ahí, listos para captar sus mejores ángulos.

Sé que la frase “creadores de contenidos” es un tanto intrincada y ambigua, y que decir simplemente “diseñadores” habría sido más fácil y me habría ahorrado algunos párrafos. Pero esta otra denominación, a diferencia de la anterior, no sintetiza lo que hacen estos otros personajes públicos que busco presentar. Ellos no diseñan, crean en el sentido más puro de la palabra, de la misma forma en que lo haría Dios. Hacen aparecer objetos de belleza indiscutible donde antes no había nada, ninguna madera que tallar o arcilla que moldear. Además, en lo que respecta a la expresión “contenidos”, no encontré otra mejor para englobar todo lo que en Second Life es inventado, porque “contenidos” también se le llama a otra gama de creaciones multiforme.

Contenidos, contenidos, contenidos... la palabra aún retumba en mis oídos, como el eco del estallido de una granada o de una ráfaga de metralla, transportándome entre mis recuerdos al lugar donde ocurrió la batalla. Soy soldado en servicio en ese campo minado y con trincheras que son las redacciones online de algunos de los diarios de Lima, Perú. En ellas no existe la tormentosa hora de cierre, esa en la cual todos los periodistas de un medio impreso deben haber acabado sus textos o, de lo contrario, aguantar estoicamente una fuerte reprimenda por parte del director con mentada de madre incluida. Para la casta de redactores a la que pertenezco, el momento de la penitencia no es uno en particular, sino todos, cualquiera que puedan marcar las manecillas del reloj. La producción de noticias nunca acaba. Ocurre un asesinato, este debe ser publicado en el acto en la página web del diario, antes que en la de cualquier otro, antes que la propia policía esté al tanto del caso. Si es antes de que el cuerpo toque el suelo después de recibir el impacto de bala, mejor. El tiempo apremia, pues, y, como en el viejo oeste, aquí gana el más rápido. La primicia es de quien la saca primero y la comparte en las redes sociales. Así es el periodismo online, también conocido como electrónico, web o digital, aunque el término más apropiado a efectos de esta investigación sería multimedia. Antonio García Jiménez sostiene que una de las características esta variante de la profesión es, precisamente, la “multimedialidad”, entendida como “la capacidad para procesar y difundir mensajes que integran diversos códigos –textuales, visuales y sonoros– y gozan de unidad comunicativa” (García Jiménez, 2007: 90). O sea, son mensajes transmitidos por múltiples medios, múltiples formatos o presentaciones. El periodista de estas lides ya no solo escribe, también graba y edita un video (muchas veces con su propio celular, que incluso sirve como cámara fotográfica o grabadora de voz), realiza una entrevista telefónica y la transmite por Internet para que sea escuchada en tiempo real, crea una galería de fotos del último incendio forestal, tomadas por él mismo y publicadas en el lugar de los hechos, nuevamente con su celular, sin necesidad de volver a la redacción. O, mejor aún, utiliza todo ese material, audio, video y demás, para elaborar una infografía digital, que además puede incluir animaciones en 2D y 3D, valiéndose de conocimientos en programación y diseño gráfico. Publicar tiene otro significado, no se trata de hacer una cosa sino varias, incluso a la vez, y de distinta índole. Son varios los formatos posibles y un nuevo término para englobarlos a todos fue indispensable. Por eso ya no se habla de textos, fotos, audios o videos, basta con decir “contenidos” para aludir a todos ellos al mismo tiempo.



Igual pasa en Second Life: son tantas y tan distintas las cosas que se crean ahí, que no encontré mejor palabra para designarlas a todas. Cosas que he podido clasificar en el cuadro que está arriba. Contenidos por aquí, contenidos por allá. El primero de ellos es la música, que puede no parecer algo intrínseco a los mundos virtuales, pero lo es por la enorme presencia –o debería decir omnipresencia– de cantantes en discotecas y otros espacios públicos dentro de los dominios de Linden Lab. De ello puede dar fe Metaverse TV porque, si no fuera así, no habría explicación de por qué su quinto programa con más episodios es *The Stream Scene*, que está dedicado a este arte. Por él han desfilado, en los capítulos 20 y 23, respectivamente, Nance Brody y Evamoon Ember. Una cuenta que solo se presenta en Second Life, no en el mundo real, y la otra, además de relatar lo que han sido sus dos años de experiencia haciendo música en el metaverso, presenta su más reciente videoclip (o *machinima*, como ella prefiere llamarle), *Spring Me Up*. Ellas, al igual que el resto de invitados del programa, terminan con la entrevista y, acto seguido, suben a un escenario a demostrar de lo que son capaces. Unos solo cantan, otros más bien tocan instrumentos como la guitarra y el piano, y también están los que hacen las dos cosas al mismo tiempo y los DJ, manipulando sus consolas y haciendo vibrar al auditorio con sus innumerables combinaciones de sonidos.

Es verdad, las cuerdas de esas guitarras y pianos no son reales, solo simulan serlo en un entorno virtuales, así que no suenan. Y en cuanto los micrófonos, consolas y parlantes, bueno, su funcionalidad es como la de un juguete sin pilas. Pero eso no significa que los conciertos no sean auténticos. No se trata de una grabación hecha de antemano, no es un playback descarado, es voz en vivo sonando en tiempo real. Descubrí el secreto detrás de estas presentaciones en 2009, cuando acompañé a Caroline Cruz, cantante y docente de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), a ofrecer una en un evento para la comunidad peruana en Second Life, el cual fue organizado por el Grupo Avatar, el equipo de investigación del que hablé antes, por motivo de las Fiestas Patrias, el aniversario de la Independencia. Ese día hubo un avatar con su nombre en la tarima pero ella, además de no estar ahí realmente, ni siquiera era la persona que lo contralaba detrás del teclado. Caroline se encontraba conmigo y otros músicos en un estudio de grabación en Lima. Ellos estaban en la sala de captación, cerrada herméticamente para evitar el ingreso de bulla exterior. Ella, con guitarra en mano, interpretó temas propios, algunos de la gran Chabuca Granda y unas versiones musicalizadas de los poemas de Blanca Varela, mientras que sus acompañantes le seguían el ritmo con el cajón peruano, la batería y el bajo acústico. Yo, por mi parte, era quien velaba porque no faltara nada para que el show

siga su curso: telefonee al taxi que debía traer y llevar de nuevo a casa a los músicos, me aseguré que el servicio de catering llegue justo a tiempo. Podría decirse que fui productor por un día aunque, en el instante mismo del espectáculo, mi función se limitó a ser el enlace entre Caroline y la persona que operaba a su avatar. Con esta última, que se encontraba conectada a Second Life desde su casa, me comunicaba por medio del ya extinto Windows Live Messenger y me pasaba recados para Caroline, para que mande saludos a alguien entre los asistentes, por ejemplo.

La melodía era transmitida del estudio de grabación a Second Life mediante un servicio de streaming auditivo—no recuerdo si SHOUTcast o Icecast—y se escuchaba en el evento igual para todos los presentes, con el mismo volumen y nitidez, sin importar qué tan cerca o lejos estuviesen del escenario. Es como el tinnitus, ese zumbido o campanilleo que a veces uno percibe, sin saber por qué ni poder hallar su procedencia, y no puede acallar por más que intente, porque en verdad no hay ruido, todo está en la mente. La única diferencia, en el caso de Second Life, es que estar a merced de esa prisión sonora es una elección.

“Como muchos de ustedes saben, Second Life está lleno de música en vivo las 24 horas del día. Si quieren encontrar música en vivo en SL, solo hagan clic en el botón azul de búsqueda, hacer clic en ‘Avanzado’ y cambiar la categoría ‘Música’”, explicó el conductor de *The Stream Scene*, Lance Rembrandt, en el episodio 28 del programa.

Lance es músico al igual que sus invitados, por eso es que entre los comerciales de su show se ve uno de él mismo, en el que promociona su página web, donde los interesados pueden descargar sus canciones, entre ellas la que fue su más reciente producción en ese momento, *I Wish You Were Here*. En el spot aparece el verdadero Lance, es decir, la persona y no el avatar, aunque ambos son prácticamente lo mismo: los mismos ojos azules, labios delgados, mentón cuadrado... Incluso usan el mismo tipo de gorra. Ya lo había dicho Dousa Dragonash: “Es natural que aquellos que tienen esos shows quieran ser filmados”.

Continuando con la clasificación de *contenidos* en Second Life, el siguiente en la lista son las construcciones, que en resumidas cuentas son todo lo que ha sido creado dentro de este mundo por los usuarios. Todo, desde las más colosales edificaciones que el hombre haya podido ver —de repente una réplica del desaparecido World Trade Center o la Gran Muralla China— hasta la más minúscula —digamos, uno de esos mini departamentos de 3 m² tan populares en Japón—, pasando por artilugios cotidianos como electrodomésticos o insólitos como collares de ajo para repeler vampiros, muy solicitados en Second Life, hasta vehículos, los habituales (autos, aviones o helicópteros) y los que aún no existen físicamente (el Halcón Milenario y otras naves intergalácticas capaces de viajar por el hiperespacio), y los animales, que están estratificados en esa misma línea: los que tienen presencia en el mundo real y los que no (extraterrestres, monstruos, mutantes y otras elucubraciones). Todos ellos están hechos están cortados de la misma tela, tallados del mismo árbol. Están hechos de un mismo material, una suerte de elemento primordial o piedra filosofal al que llaman prims.

Estos, según explica Max Senges, “son objetos geométricos y tridimensionales básicos”, son “bloques de construcción irreductibles y constituyen una forma tridimensional básica: una caja, un cilindro, un prisma, una esfera, un toro, un tubo o un anillo” (Senges, 2007: 28). Están en todas partes, salvo en la hierba y los árboles, y no crecen ni se hallan en ningún lugar, aparecen y desaparecen de la nada a entera voluntad de los avatares, ante

el chasquido de sus dedos digitales. Este acto de prestidigitación comienza cuando un usuario cualquiera, una vez conectado, hace clic derecho con el mouse, con lo cual se despliega un menú de opciones, el mismo que apareció cuando pretendí sentarme. Pero aquí la acción a escoger no es ‘Sentarse’, sino ‘Crear’.

“Con esta opción podrá elegir uno de los prims básicos. Haga clic en la ubicación donde quiera crear y verá aparecer a su primer prim. Ahora se encuentra en el modo de edición”, explica Senges (Senges, 2007: 31).

Este modo o menú de edición se ve representado en una ventana compuesto de un sinfín de botones, atenuadores, cajas de texto, entre otros comandos que permiten modificar los prims, aumentando o reduciendo sus tamaños, torciéndolos, ahuecándolos, modificando sus proporciones, uniéndolos con otros prims, dándoles otro color o, más importante aún, otra textura. Esto de acá es, por así decir, la piel, fachada o recubrimiento de los objetos creados en Second Life. Es una imagen que se calza encima de ellos, como si se tratara de la envoltura de un regalo de Navidad, nuevamente con la ayuda del menú de edición. Cuando se les hace aparecer por primera vez, los prims tienen una textura como de madera color arce, la cual después puede ser reemplazada por otra, la de un piso de baldosa, la de un metal liso u oxidado y con rajaduras, una con la apariencia de tejas para recubrir el techo de una casa virtual o una que se simule ser mármol para hacer una reproducción del Panteón de Agripa.

Las texturas también pueden revestir a otros dos materiales de construcción de Second Life un tanto menos usados que los prims, pero no por eso menos importantes. El primero de ellos son los sculpts, que son un tipo de prim mucho más elaborado, cuyo aspecto trasciende cualquier forma geométrica básica. Ya no son cajas, cilindros o esferas, puede ser la carrocería de un auto, una hoja de trébol, una mano, un cuerpo humano entero o cualquier cosa imaginable. Son creados en programas de modelado 3D como Blender o 3ds Max para después ser exportados a Second Life, del mismo modo en que uno abre un archivo de un programa en otro diferente. La razón de ser de los sculpts es, además de permitir realizar creaciones más complejas y majestuosas, reducir la cantidad de prims necesarios por construcción. Así, en vez de requerir uno por cada peldaño, un solo sculpt puede ser toda la escalera, con baranda incluida y hasta barrotes con diseño barroco. La finalidad de esto es reducir el lag, ese retraso engorroso que se produce en Internet cuando sobrecargamos el ancho de banda, abriendo varias páginas web o programas, o descargando varios archivos a la vez. Lo mismo ocurre en Second Life: a más prims, más lag. Por eso, a la hora de construir, menos es más.

El tercer y último material de construcción de este universo son los meshes , también llamados mallas poligonales y que, según Wikipedia, se trata de “una superficie creada mediante un método tridimensional generado por sistemas de vértices posicionados en un espacio virtual con datos de coordenadas propios” (Wikipedia, s/fa). Son algo parecidos a los sculpts porque son creados primero en programas de modelado en 3D para después ser exportados. La diferencia, refieren en foros de Second Life, está en que los meshes “permiten la creación de objetos más reales y con mejor definición”.

“Los meshes permiten ver los movimientos de un avatar de forma más natural. De igual forma, la ropa que se diseña con meshes se ajusta más al cuerpo del avatar y, además, eliminan algunos errores de diseño. Por ejemplo, al bailar o caminar, la ropa algunas veces traspasa el cuerpo del avatar, o se ve como acartonada o se pierda con algunos

movimientos. Con los diseños en mesh no pasa eso”, explica un usuario identificado como DJURANUS Oppewall (Oppewall, 2011).

Este elemento, junto con los otros dos y las texturas, componen la parte visual o ‘física’ (entre comillas porque todo es virtual, al fin y al cabo) de Second Life, pero no serían cuerpos sin alma si no fuera por el tercer integrante de la lista de contenidos de este universo: los scripts. Ya hablé de ellos anteriormente, son esos códigos de programación que le dan movimiento a los objetos virtuales, incluso a los avatares.

Técnicamente, los contenidos acaban ahí, no hay más. Técnicamente. Pero en la práctica hay uno más, uno que también consiste en prims, sculps, meshes y texturas, por lo que debería figurar entre las construcciones. Sin embargo, se ha hecho acreedor a una mención aparte porque los mismos avatares lo toman por algo distinto. Si hasta han creado exclusivamente para él toda una industria, la más dinámica de todas en Second Life, caracterizada por una especial atención en el cuidado de la imagen personal. Hay belleza, glamour y refinamiento por doquier. Alfombras rojas, reflectores, y trajes y otros accesorios para vestir que parecen hechos por Coco Chanel. Esa industria es la industria de la moda.

Pero de eso ya habrá tiempo para hablar más adelante, ahora más bien, habiendo dilucidado qué son los *contenidos* y cada una de sus variantes, toca presentar a aquellos sin los cuales nada de esto existiría, los creadores de *contenidos*. Son los artesanos, la mano de obra, la fuerza trabajadora de Second Life y, tal como pasa en el mundo real, están divididos según su especialidad, aunque con algunas diferencias. Los carpinteros se dedican a la carpintería, los alfareros a la alfarería; por eso en este mundo virtual la responsabilidad de las construcciones recae en los constructores, los primeros ocupantes de este nuevo cuadro de categorías y variables.



Los he llamado “constructores”, así tal cual, de una forma que puede parecer bastante genérica, pero es precisa por la naturaleza de su trabajo. No hay distinción entre quien fabrica un televisor o una maceta, un auto o una escopeta, un rascacielos o un dragón de

seis patas y cuatro alas: todos se valen de prims, sculpts, meshes y texturas para cumplir su cometido. Todos son constructores.

En ese mismo sentido, he de afirmar, aun a riesgo de cometer una perogrullada, que los espectáculos de música en Second Life vienen por cortesía de los músicos. Ya lo argüí líneas arriba: no hay diferencia entre ser uno en este mundo o el real.

Los scripts son de entera autoría de los animadores, a quienes podríamos calificar como los artistas de la programación, y por otro lado tenemos a los fotógrafos. Ese es el nombre que se les ha otorgado en Second Life, y podría decirse que fue un acto de injusticia y mezquindad, porque lo que hacen es más que oprimir el disparador de una cámara luego de calibrar luz, sombras y composición. Ese es solo el principio de su labor. Lo que viene después es retocar el retrato para embellecerlo, igual que se hace con los catálogos de ropa para borrar las imperfecciones físicas de las modelos, y también para darle un tono más realista a la imagen. Los avatares, de ser figuras que parecen sacadas de un juego de PlayStation 2 (3, en el mejor de los casos), comienzan a asemejarse a cualquiera de los protagonistas de la más reciente entrega de Final Fantasy y, por momentos, nos dan la sensación de que pueden ser tocados y olidos. Esos son los fotógrafos de Second Life, unos auténticos maestros del engaño. Por eso son también los autores de algunas de las más selectas texturas: el acero más reluciente, un vidrio que luzca empañado y con grietas, una piel con poros de los cuales parece que podría brotar sudor. ¿Podría Mario Testino decir que es capaz de algo similar?

Sin embargo, aun con los fotógrafos en el mapa, no hay mayor voz autorizada para hablar de lo que es el buen gusto en Second Life que los personajes que vienen a continuación. Ya había dicho que en este universo no había industria más boyante que la de la moda, por eso es que en ella trabajan prácticamente todos los *creadores de contenidos* que he mencionado, incluidos los fotógrafos, pero son principalmente dos sus más conspicuos exponentes. Unos son los diseñadores de moda, aquellos que confeccionan las prendas de vestir en este mundo, aunque, claro está, no con aguja e hilo. Un detalle insignificante que no los exime de ser el equivalente de Calvin Kleino Giorgio Armani. Y en segundo lugar, con el solemne propósito de poner esas vestimentas a la vista de todos, están los modelos. Sí, modelos, avatares modelos. Algunos de ellos también son diseñadores de moda, pero básicamente su único deber es ser hermoso y encantador. Pero eso, como demostraré más adelante, es casi un mandato divino en Second Life.

¿Espejito, espejito, quién es el avatar más bello de todo el metaverso?

–*La moda no se basa en la utilidad. Un accesorio es una pieza de iconografía que expresa una identidad individual.*
–*Y es bonito.*
–*Eso también.*

DIÁLOGO ENTRE MIRANDA PRIESTLY Y ANDREA SACHS, *EL DIABLO VISTE A LA MODA*

El telón por fin se dignó a subir al mismo tiempo que mi coraje comenzó a venirse abajo. Las luces se encendieron y una música trance se apodera del lugar con su repiqueteo rápido y constante. ¡El programa comenzó! Ya era hora, pensé, porque de lo contrario seguro que habría cometido una insensatez, con el mismo ánimo exacerbado de quien golpea el televisor porque este solo capta estática, hartado de ver lo mismo; en este caso, el mismo panorama con estructuras de inusitada arquitectura, que parecen sacadas de un cuadro de Salvador Dalí y que, más que construidas, aparentan haber sido plantadas. Abundan como árboles en este bosque tan blanco como la nieve, que se asemejaba a la Fortaleza de la Soledad de Superman. Son los exteriores del Auditorio Patch Thibaud, llamado así en honor a su creador, uno de los constructores más afamados de Second Life. Fue aquí donde se desarrolló más de media hora de antesala como la de los Premios Oscar, con entrevistas, semblanzas y alfombra roja incluida, para después dar pase al verdadero show al interior del auditorio. El contraste era sobrecogedor, era mudarse de una atmósfera nívea, pulcra y casi celestial a un festival saturado de colores. Estaban todos los del arcoíris y más, presentes en cada rincón de la escenografía, en las banderas de España, Turquía, Argentina, Francia y demás países que asomaban en la parte alta del recinto, y en especial en los cuerpos que se deshacían en excéntricos pasos de baile en medio de todo ese fulgor, algunos de ellos levitando en el aire. Ya para entonces la música trance que sonó desde el principio se volvió reconocible para mí: era *Alegría*, compuesta para una producción del Cirque du Soleil del mismo nombre, una que fue descrita como “una introspección operística de la lucha por el poder y la energía vigorizante de la juventud” (Wikipedia s/fb). Lucha, poder y juventud. No debe haber mejores palabras para reseñar lo que es este espectáculo que se desenvolvía en enfrente de mí, a medida que seguía activado el botón ‘Play’ del reproductor de video que estaba abierto en la pantalla de mi laptop. Yo era uno de los espectadores de la transmisión del Miss Virtual World 2012.

Es el certamen de belleza y moda más importante de Second Life, lo cual deja como resultado una inusitada combinación entre el Miss Universo y el Paris Fashion Week, que al parecer no tiene nada que envidiarle nada a estos dos eventos en lo que a seguidores respecta. Persia Bravin, una de las presentadoras del Miss Virtual World 2012, afirmó durante la antesala de este show que “tenemos una audiencia masiva, tenemos a cientos de personas mirando todos los días, eso significa que el arte en SL tiene nueva audiencia”; mientras que Carolyn Ohare, quien fue su compañera durante esta faena, mencionaría, una vez transcurrida la mitad de la gala, que “más de 2 mil mujeres audicionaron para el Miss Virtual World este año y menos de 30 fueron escogidas”. Cada

una de estas afortunadas representaba a un país, de manera que no solo usaron bikinis y vestidos de noches que ya son costumbre en estas contiendas, también trajes basados en la cultura de sus respectivos lugares de origen. Y así transcurrieron más de hora y media de desfiles y shows musicales, luego de lo cual fue momento de conocer a la ganadora, no sin antes dar a conocer a los jueces, la mayoría de ellos dueños de tiendas de ropa, y en especial al más importante de ellos, el responsable de que todos estuviésemos ahí prendados a nuestras pantallas. Este emerge desde el fondo del escenario, que para entonces había dejado su colorida fachada para convertirse en una inmensa concha acústica blanca y luminosa, compuesta de varios pisos o niveles en los que las modelos están apostadas en orden irregular, asemejándose a las luces de un árbol de Navidad. Y en el punto medio de toda esa parafernalia está su amo y señor, convertido primero en una silueta negra que, envuelta en un halo, camina con dirección a los espectadores, adquiriendo todas las condiciones de una aparición angelical o un encuentro cercano del tercer tipo. Cuando se detiene, con la cámara ponchándolo de la cintura para arriba, las formas de su rostro se vuelven identificables y su nombre es revelado para la audiencia por Persia Bravin. Es el promotor general del Miss Virtual World, Frolic Mills.

¡¡¡Frolic Mills!!! Había tenido oportunidad de verlo antes y tenía la certeza de encontrarlo ahí también, aunque no en estas circunstancias, como la mano que hace y deshace. Es el conductor de *The Frolic Mills Show* y *Styling Forward*, que son, respectivamente, el octavo y el noveno programa de Metaverse TV con la mayor cantidad de episodios, y tiene en común el hecho de que están enfocados en la moda. Pero a raíz de este inesperado descubrimiento averigüé que él, además, que es el director de la revista BOSL Magazine –nombre que es el acrónimo de Best of Second Life o Lo Mejor de Second Life, en español–, patrocinador principal del Miss Virtual World. Con pergaminos como esos, no hay voz más autorizada para hablar de moda virtual y, más aún, contraponerla a la real (ver Anexo 5).

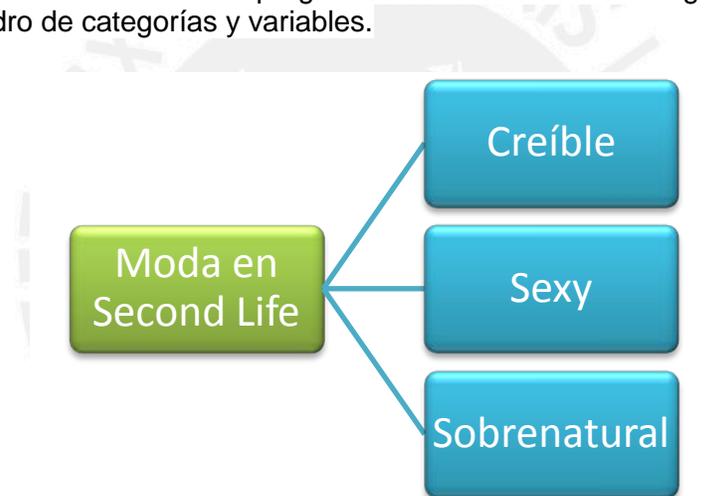
–Igual que en el mundo real, Ronn, nada vende más que cualquier cosa que enaltezca tu belleza física–comienza a desenmarañar Frolic para mí–. ¿Por qué el mundo de la moda, el de las cirugías plásticas, el de las peluquerías y el maquillaje son industrias multimillonarias? Es porque todo el mundo quiere verse bien, todo el mundo quiere ser atractivo, y no es distinto en el mundo virtual. Aquí, lo primero que empiezan a hacer las personas es acomodar su avatar, y te garantizo que tú también lo has hecho, te garantizo que lo primero que hiciste fue buscar cabello, ponerte una camisita, un mejor trapito, ¿entiendes? Y es por eso que florece tanto el mundo del *fashion* dentro de este *grid*. Es la misma razón por la que florece tanto en el mundo real también.

No hace mucho que le di el encuentro para llevar a cabo mi tercera y última entrevista semiestructurada, esta vez no en el impersonal y vacío Skype con webcam apagada, como en el caso de Dousa Dragonash, sino Second Life, para que palabras no fueran lo único que intercambiáramos. Frolic me envió un *landmark* para que me teletransportara y, al hacerlo, me vi ante él. O, mejor dicho, ante ellos, porque había más de uno. Su imagen se multiplicó a más no poder, como si estuviésemos dentro de una habitación repleta de espejos. Pero no se trataba de eso sino de... ¿retratos? Eso pensé al principio hasta que una mirada más acuciosa me permitió concluir que en realidad eran portadas de revistas, todas con Frolic como protagonista, y que estaban flotando en el aire, perfectamente alineadas unas con otras, empotradas en una pared ilusoria, marcando el límite del lugar en que nos encontrábamos. De hecho, este también desafiaba a la gravedad al ser una plataforma situada por encima de las nubes, completamente quieta y decorada con

estatuas, mueblería de fino acabado, una alfombra roja y otras comodidades propias de un exclusivo penthouse. Es el paraíso personal de Frolic.

–Yo soy la única persona que ha podido entrevistar a Philip Linden, el fundador de Second Life, para mi revista–me cuenta Frolic, señalando la portada de la edición respectiva con la imagen del susodicho. Y así fuimos caminando por el borde del recinto, repasando otros más de estos cuadros flotantes, seguramente los más importantes logros editoriales de mi interlocutor–. Esta otra mujer es cantante de Broadway en la vida real y, sin embargo, me dio una entrevista. Cari Lekebusch es considerado el DJ más famoso de Europa en música house. Aquí tengo a Durand Durand, la banda más famosa del mundo en los años 80.

Mi curiosidad, sin embargo, no iba por ese lado; más bien me encaminaba a explorar los vericuetos de la moda y la belleza virtuales, los bienes más preciados del metaverso, y desentrañar sus misterios: ¿quién aquí es *fashion*, quién no y por qué? Solo la persona detrás del avatar que tenía ante mí podía ayudarme. Él era Obi-Wan Kenobi y yo la Princesa Leia. “Ayúdame, Frolic Mills, eres mi única esperanza”. Después de todo, fue gracias a sus intervenciones en los programas de televisión a su cargo que pude esbozar el siguiente cuadro de categorías y variables.



Básicamente, lo que hay aquí son términos para calificar si un avatar y la prenda que lleva puesta son considerados atractivos, al menos para los estándares de los certámenes de belleza de Second Life. Son términos que, consciente o inconscientemente, el propio Frolic ha acuñado y utilizado sistemáticamente una y otra vez durante sus shows, en especial *Styling Forward*, un reality de competencia que consistió en hallar al mejor estilista de este mundo, estilista en el sentido más puro de la palabra: alguien que vela por la perfecta presentación del cabello, la ropa, el maquillaje, todo.

Aunque Frolic, sometido a mi interrogatorio, tratase de convencerme por momentos de que, en lo que respecta a la moda, “tú puedes tener tus propias inclinaciones y yo las mías”, que un “programa de televisión no refleja lo que es todo Second Life” o que en este universo “yo puedo hacer una caja y ponérmela encima”, hay criterios por los cuales una modelo se ve mejor que otra. Uno de ellos es la verosimilitud.

En el episodio 14 de *Styling Forward*, una de las concursantes apareció en el estudio vistiendo una bufanda que recorría todo su cuello y cubría parte de su cabeza, como una capucha, un top grueso y sin tirantes, unas mangas de piel aún más anchas que iban de

la muñeca hasta el antebrazo, y finalmente unos shorts. O sea, estaba bien abrigada solo de la cintura para arriba, algo que fue pasado por alto por los jueces del programa hasta que Frolic intervino.

“Amo los colores, amo la combinación de todo lo que tienes pero, ¿qué pasó con el resto de tus pantalones? Querida, en el frío tú no quieres estar caminando así, ¿sabes? ¡Te congelarías! Y entonces, ya sabes, deberías extender esos pantalones. Si fueran más largos, pienso que te verías hermosa y creíble”, fueron sus palabras.

A continuación, más modelos desfilaron por el set, todas ellas muy regias, podría decirse, pero a los ojos de Frolic la mayoría de ellas pecaba del mismo error que la primera. Por eso, a mitad del show, lanzó una recomendación que más sonó a reprimenda. “Más real, necesito que sea más real, necesito ver más real por una razón. Como sea, esa mi particular forma de ver”, dijo.

–¿Una prenda, para que sea considerada *fashion*, tiene que ser creíble? –le pregunto a Frolic aprovechando que estábamos juntos, departiendo alegremente mientras que bajo nuestros pies, a cientos de metros de distancia, hay un mundo entero haciendo su vida sin saber que estamos ahí, tratando cosas que lo incuben. Nuestra posición es como la de dioses del Olimpo.

–Yo diría que sí. Bueno, yo no sé cuál es tu definición de la palabra “*fashion*”, cualquier cosa que te pongas encima es lo es. Ahora, si con “*fashion*” te refieres a “buen gusto”, a que imita la vida real, a que es elegante, ese es otro criterio –responde Frolic.

Pertenezco a una generación que, desde el principio, creció bombardeada de series y películas animadas que, por su nivel de sofisticación, despertaban las mismas emociones que las producciones con seres de carne y hueso. De los dibujitos –diminuto usado por nuestros mayores, generalmente, en un sentido despectivo– pasamos al anime japonés moderno y sus movimientos más fluidos, trazos menos rígidos y más contorneados, pero sobre todo estilizados. Los personajes pueden conmovernos o indignarnos, encarnar el bien o el mal. Nos parecen justos, valientes, repudiables, sacrificados y... ¿sexys? A más de una chica de mi edad o más joven oí decir, en parte en broma y en parte en serio, que estaba enamorada de un ser bidimensional, a pesar de que por obvias razones, jamás podrían tocarlo y menos tener una cita con él. ¿Enajenado? Quizás no si se toma en cuenta que este es un gusto generalizado (¿acaso un fetiche?) y que se extiende a los seres tridimensionales.

En el episodio nueve de *Styling Forward*, oí a Frolic Mills decirles a algunas modelos “me gusta la expresión del rostro” o “me matas con esos ojos”, estoy seguro, con la misma motivación por la cual en el Miss Virtual World 2012 las concursantes se lucieron en trajes de baño, mientras un radiante sol hacía resplandecer sus siluetas, como oro recién pulido, en una playa paradisíaca. Pero donde sí se desbandaron con señalamientos al carácter sensual de los avatares fue en el Mr. Virtual World 2012, es decir, la versión masculina del certamen anterior. Una de las presentadoras del show afirmó que “nunca había visto un duende sexy” al ver al Mister Irlanda ataviado con un terno verde, un arcoíris en la espalda que lo sigue a todos lados, como la funda de una espada, y una especie de arco dorado con forma troncocónica, igual que los collares isabelinos que les ponen a los perros, que posee unas cuerdas como de arpa y rodea su cabeza de las orejas para atrás, dejando expuesto su rostro.

Las presentadoras de la gala parecieron entrar en un estado de efervescencia cuando una de ellas anunció que “vamos a tener un ardiente, ardiente round de trajes de baño y los caballeros, en estos momentos, van a bailar para nosotros, y les garantizo que se van a sentir muy ardientes y entretenidos”. El telón se abre nuevamente pero, en vez de los habituales shorts, bóxers o sungas, lo que cubre ínfimamente la anatomía de estos adonis de computadora son ajustadas piezas de látex que incluyen adornos metálicos que dejan expuestos, sobre todo, piernas, abdomen y pectorales, con lo cual, más que representantes nacionales de la belleza, parecen fervorosos practicantes de hábitos sexuales como el sadomasoquismo. Una impresión que se refuerza con tan solo escuchar el tema musical con el cual contornean sus esbeltas figuras: *I wana fuken you* (una forma ligeramente más suave de decir “quiero follarte”, en español), cuyo contenido está de más explicar.

Entonces sí, un avatar puede ser sexy cualesquiera sean los gustos –incluso carnales– del usuario; y no solo puede, sino que está en la necesidad de. Así ocurre con quien desee deslumbrar a otros usuarios, es decir, con casi todos. Pasa en la vida real, pasa en el metaverso.

–¿Qué se está buscando en una modelo? ¿Qué es una modelo? Una mujer que puede hacer que cualquier prenda se vea hermosa. Por eso Gisele Bündchen, en el mundo real, cobra millones y millones de dólares, porque esa mujer se pone lo que sea y se le ve bello y vende ropa para el diseñador. En Second Life es la misma cosa– sostiene Frolic Mills durante nuestra entrevista.

No se lo dije a Frolic de inmediato, pero eso de que la moda aquí tiene que ser “creíble” me sonó a sarcasmos puro porque, seamos sinceros, ¿quién o qué ente que pertenezca a estas estancias podría pasar inadvertido, como uno más del montón, si por obra y gracia de una inconcebible tecnología pudiese salir de la pantalla y vivir entre nosotros? No son más verosímiles que Edward Scissorhands o Jack Skellington de la cinta *The Nightmare Before Christmas*, y ya sabemos qué fue lo que pasó con estos personajes cuando tuvieron el atrevimiento de venir a nuestro mundo: fueron devueltos al suyo por una horda enardecida, deseosa de verlos bajo tierra porque su presencia rompía con el statu quo. Pero al menos Jack era prácticamente un rey cuando andaba entre los suyos, y lo mismo pasa con los avatares estando en cónclave. Solo entonces ser sobrenatural es *cool*.

El baile antigravitacional del Miss Virtual World 2012 y el pequeño arcoíris movedido que llevaba puesto el Mister Irlanda, cual capa del estilo de los ferreruelos, son solo un primer atisbo de todo cuanto ofrecen estos eventos. Mister Grecia hace su aparición portando una toga transparente y diminuta, además de joyería dorada y un centro que despidió rayos y truenos; Mister India luce turbante y pantalones bombachos, muy característicos de ese país, y remata el look con una alfombra mágica sobre la cual está sentado y lo mantiene suspendido en el aire; y finalmente estaba Mister España, quien habría lucido como un torero común y corriente, con capote en mano, de no ser porque en su cabeza destellaban unos cuernos de bronce. No eran un accesorio; más bien un implante porque nacían de su cráneo.

Este espectáculo de lo inconcebible también se puso de manifiesto en el episodio 12 de *Styling Forward*, cuando, como parte de un nuevo ejercicio, a los competidores se les hizo confeccionar atuendos bajo el concepto “superhéroes”–dicho así, a secas, sin la más mínima instrucción– para después lucirlos en la pasarela. El resultado no solo fueron capas, mallas ajustadas y antifaces, sino también –y por sobre todo– colmillos como de

vampiro, prótesis robóticas reemplazando extremidades, tentáculos que se sacuden erráticamente, alas en lugar de brazos, piernas reemplazadas por garras de ave de rapiña o colas de serpiente, y cuerpos que son mitad carne y mitad máquina. Una integrante del jurado se mostraba, muy oronda desde su sofá, con esta última apariencia, con una piel metálica que la recubría por completo, a excepción de parte de la cara. Dousa Dragonash, quien también estaba ahí para dar su veredicto, no se apartaba mucho de este estilo, luciendo totalmente gris, tanto en cabello como ropa y piel, y un brazo biónico. El presentador del concurso llevaba puesta una armadura medieval, que incluían unas alas desplegadas en su espalda, y Frolic Mills traía una consigo también, pero reemplazando este último detalle por una capa.

¿Una incongruencia acaso? Primero se exigen atuendos “creíbles” y, un par de episodios después, nada de lo que aparece en la pantalla lo es. *Styling Forward* parece ser como el papel que lo aguanta todo, en este caso, todas las tendencias de la moda. Desafiar a la realidad o no son opciones que terminan siendo eso, tendencias, dos que están ubicadas en las antípodas, como dos continentes ubicados en hemisferios opuestos, separados por un inmenso mar. Te acoges a una o a otra. Se puede estar en una orilla o en la otra y, en el ínterin, abrazar corrientes artísticas que están en el medio, islas situadas en el trayecto que separan a esas dos grandes vertientes, y que se acoplan a ellos. Mostrar todas estas posibilidades ha sido, en parte, el propósito de *Styling Forward*, a decir del propio Frolic.

–Ese fue un concurso al que se me invitó y, básicamente, el ejercicio que les ponía a las personas era, por ejemplo, que se vistieran inspiradas en Coco Chanel o en la elegancia de David Beckham—afirma mientras compartimos ideas sobre Second Life.

Entonces le pregunto si un avatar necesariamente debe ceñirse a una de estas corrientes, ser David Beckham, acomodarse a los límites que impone el mundo físico o, por el contrario, sublevarse ante ellos.

–Ah, no, no, no. Estos eran ejercicios que eran asignados a los concursantes, era parte de un concurso. Pero no, para nada. Yo respeto todas las tendencias dentro de Second Life —respondió.

Un extraño con rostro conocido

No es quién soy por dentro, lo que hago es lo que me define.

BATMAN EN *BATMAN BEGINS*

No me di cuenta en qué momento esta había dejado de ser una rígida entrevista con fines académicos para convertirse en una cháchara amena, relajada y, especialmente, franca. Aunque, pensándolo bien, creo que nunca lo fue del todo. Frolic y yo nos tuteamos desde el principio, intercambiamos risas además de palabras, y cuando le pregunté por su vida, no ésta sino la que lleva fuera de este reino de lo inimaginable, me la contó sin el más mínimo asomo de retraimiento. Supe entonces que es venezolano y, una hora después de que nuestra conversación llegara a su fin, lo tenía agregado a mi lista de contactos en Facebook, donde vi una foto suya, de su verdadero ser y no de su avatar. Con Dousa Dragonash fue casi la misma historia, compartimos experiencias y hasta me invitó a formar parte de Metaverse TV, trabajando lado a lado, yo desde mi país, Perú, y ella desde el suyo, Reino Unido. De repente, de ellos averigüé más de lo que esperaba y viceversa. De repente, ya no éramos tan desconocidos todos.

Sorprendido por este nivel de confianza no estaba, había entrado en la cuenta de que es una práctica común en Second Life al revisar algunos de los programas de Metaverse TV, en los que los entrevistados o exponían una fracción de sus vidas reales por voluntad propia o se mandaban con un discurso, a manera de cátedra, sobre la importancia de saber quiénes son los que manejan a los avatares con los que uno se rodea. Esta práctica o actitud parece estar bastante generalizada entre los usuarios, así como otras más, y juntas todas conforman mi siguiente cuadro de categorías y variables.



A la primera de estas la llamo 'Identidad real conocida al menos parcialmente', nombre que se explica por sí mismo, más aún con la introducción de hace un momento. Es una conducta presente en casi todos los programas que he tenido ocasión de ver, pero en especial en uno, aquel que tiene más episodios que cualquiera, a excepción de *MBC News*, y por tanto es un muy buen referente de lo que ocurre en este universo. Es el

espacio predilecto de aquellos que quieren hacer algo por otros en él. Es el ya antes citado *GRIDwrap*.

Al igual que otros shows a los que otorgué la categoría Emprendimiento, en este de acá aparecen como invitados usuarios deseosos de llevar a cabo algún proyecto que bien puede ser lucrativo, aunque otras motivaciones más nobles pueden estar detrás también. Fue en el episodio 43 de *GRIDwrap* que se presentaron los responsables de reproducir en Second Life el famoso Carnaval de Colonia. Lislo Mensin, uno de ellos, no solo revelaba su nacionalidad alemana al estar sentado en el set, vestido con capa y mallas negras, igual que el integrante de una tuna universitaria, sino que hizo una exhortación que resonaría una y otra vez en los programas de Metaverse TV, a través de otras voces, otras palabras.

“Si quieres hacer negocios, es muy importante para todos ustedes saber quién es su socio, quién es la persona real detrás del avatar. Si están aquí para tener diversión, hacer fiestas o si tienes proyectos, es muy importante saber quién es la persona en verdad”, dijo.

En el episodio 42 del mismo show, Selina Greene, la propietaria de Book Island de la que hablé anteriormente, comulgó con esta perspectiva al señalar que “creo que mucho tiene que ver, para tener un negocio exitoso en Second Life, el hecho de tener un equipo estable, como en el mundo real”. Y otra entusiasta partidaria de este planteamiento es Mini Juneau, quien estuvo como invitada en el episodio 41 para contar sus peripecias como propietaria de Mini’s Choice, una tienda de ropa virtual –principalmente de gala– cuyo éxito fue tal que llegó a tener una sucursal en Open Sim, otro metaverso basado en el código fuente de Second Life, el cual fue liberado en 2007, motivo por el cual ambos son tan parecidos tanto visual como estructuralmente.

“Obviamente, hay un nivel de confianza involucrado. Eso significa ‘tengo todo en mi servicio y puedo directamente tomar tu stock y esparcirlo por todo el metaverso’. Sin embargo, la confianza comienza en alguna parte, es una historia de trabajar en Open Sim, es el hecho de que nunca he escondido mi nombre real y mi identidad real fue pública desde el inicio”, expuso Juneau.

Al revisar otros programas, encuentro más vidas personales abriéndose como un libro, permitiendo que otros usuarios puedan leer sus líneas. Pero nadie parece haberlo hecho más que Keiko Takamura, una cantante que se hace llamar así tanto dentro como fuera de Second Life y que, en el capítulo 17 de *The Stream Scene*, hizo público un muy bien nutrido anecdotario y un video de sí misma cantando en un escenario real.

Así que eso de esconderse y ser anónimo, que planteé cuando hablé del avatar como un ser todopoderoso, no se aplica aquí, en nadie que se haya asomado enfrente de las cámaras de Metaverse TV. No parece ser una regla general de este mundo o, por lo menos, no para aquellos que desean ser alguien en él. No hay anillo de Giges o Único ni de ninguna especie. Y eso va también para los reyes y reinas de belleza.

Al comienzo nomás de Mr. Virtual World 2012, una de las presentadoras informa que los concursantes “fueron entrevistados por la revista BOSL y todos han pasado por una entrevista con voz, lo que es muy aterrador, creo, especialmente para aquellos que no hablan mucho por voz”. El porqué de este requisito para el concurso solo me podía ser dilucidado por una persona, Frolic Mills.

–Quería preguntarte por qué es importante escuchar a la persona que está detrás del avatar–, le digo, proponiendo un nuevo tema en nuestra amigable tertulia.

–Bueno, porque, justamente, una de las cosas que a nosotros nos pareció importante no solamente es la apariencia de un avatar, sino la persona detrás del *keyboard*. Queríamos saber su personalidad, si era confiable, si era alguien que está dispuesto a ayudar, una persona que sea responsable, porque no queríamos tener cualquier embajador del mundo virtual que sea irresponsable o malhumorado o malhablado o maleducada. Entonces, las entrevistas para mí son vitales, muy, muy importantes.

–¿Básicamente, qué les preguntaban en estas entrevistas?

–Uy, yo preguntaba cualquier cosa: qué hacía la persona, a qué se dedicaba, por qué quería ser modelo, por qué quería ser Miss Virtual World. Le preguntaba si pensaba que tenía chances de ganar. Hay muchas maneras de sacar la personalidad básica de una persona a través de preguntas. Yo creo que lo hago bastante bien.

–¿No hay un poco el temor de que esa persona mienta al dar su información, que no diga quién es en verdad y cosas por el estilo?

–Bueno, sí, pero eso es algo que te puede pasar en vida real también. Tú cuando entrevistas a una persona para un trabajo, esa persona te puede estar mintiendo, pero si el entrevistador es bueno eventualmente se va dando cuenta si sí o si no.

Ok, entonces. Pero, ¿si no hay anonimia, qué hay de la naturaleza cambiante del avatar? ¿Se puede ser una personalidad, alguien reconocible a donde vaya, con un aspecto que cambia de un día para otro? ¿Aun si esa transformación implica dejar de ser humano para convertirse en bestia, máquina o la más absurda de las entelequias? ¿Qué es el avatar si no una máscara, al fin y al cabo, como sustenté en pasajes anteriores de esta tesis? Aunque, según pude constatar al escudriñar los programas de Metaverse TV, es una máscara permanente por voluntad de su portador.

Dousa Dragonash aparece en cinco de los diez programas con más capítulos del canal y en todos, a pesar de sus múltiples metamorfosis, logro identificarla, incluso antes de escuchar su voz o ver, en la parte inferior de la pantalla la barra informativa o *scroll* con su nombre. No importaba qué tanto cambiara, sus labios carnosos, piel morena y cabello rizado siempre estaban ahí, así como otros rasgos de su cuerpo que parecían perennes. Y no solo ella, todos tienen los suyos. Esta es una constante, así que una incluir una variable más fue inevitable.

A esta la llamé ‘Apariencia estilizada y constante’ justamente por ese detalle y porque los conductores e invitados de los shows, sin excepción, bien podrían figurar en la portada del siguiente número de la revista Vogue. Rostros simétricos, narices proporcionadas, cutis lozano, cabello perfectamente arreglado, cuerpos esbeltos y marcados por músculos. El sobrepeso o la escualidez, así como las espaldas encorvadas o la alopecia, son mitos o, en el mejor de los casos, estados a los que uno ingresa voluntariamente, casi siempre con la intención de hacer chacota, y después sale velozmente. Eso ocurre con todos los conductores de Metaverse TV, incluido el buen Frolic.

Cabello plateado, piel cobriza reluciente, facciones tan finas que parecen haber sido esculpidas (aunque prácticamente lo son) y que harían sentir envidia hasta a los más cotizados galanes de Hollywood. La imagen de Frolic es inagotable; no varía sin importar en qué programa esté y nos observa desde todos los flancos, en las portadas de revistas que tiene colgadas como cuadros a nuestros alrededor, mientras conversamos en su morada flotante. No varía. Aunque él sostiene que sí lo hace, al menos un poco.

–He visto que todos, por más cambios que se hagan, de trajes o incluso de cabello, mantienen siempre el mismo *shape*. ¿Tú has notado eso? ¿Por qué crees que ocurre?–le pregunto a Frolic.

–Bueno, yo no lo he notado. Yo me he cambiado de *shape* por lo menos unas 7 mil veces. No sé de qué me estás hablando. Yo pienso que a la gente sí le gusta mantener una identidad, porque si tú todos los días te cambias el avatar, Ronn, a las finales no eres nadie, no tienes un ser, no tienes una segunda vida, todos los días eres una persona diferente. Yo pienso que una vez que una persona tiene una vida y empieza a tener logros –qué se yo, se casa, tiene un novio, tiene hijos–, pues eventualmente va a querer quedarse con esa vida. Imagínate, Ronn, que un día te casas con una avatar, una novia que es rubia y de ojos azules, y que el día de la boda aparezca una negra con los pelos plateados. Tú vas a decir “quién es esta mujer”, ¿entiendes? Yo pienso que la gente toma sus avatares con cierta seriedad y les dan vida propia.

–Dices que has cambiado de *shape*, pero yo te veo igual que en tus programas: el cabello plateado, la piel bronceada. ¿Tú dirías que lo que permanece es el look o algo más importante o transcendental que eso? No sé, ¿quizás lo que tú llamabas “esencia” en tus programas?

–Ven por acá un momento–dice Frolic, conduciéndome nuevamente hacia donde están las portadas, y cuando estamos junto a ellas, comienza a señalarlas todas una por una–: Mira este avatar, mira este otro, ahora mira a este otro avatar. Todos son diferentes. Sí, como que tú dices, todos mantienen una esencia, pero son *shapes* diferentes, *skins* diferentes, pelos diferentes. Entonces, yo respeto la esencia de mi avatar, pero puedo jugar con él como me dé la gana.

Generalmente, eso de que ‘El dinero no es lo más importante’ suena a consuelo de quien no se llevó el premio gordo de la lotería, a mentira de político en plena campaña o a la excusa de aquel que desea gastar en sí mismo y no en los demás, pero cuando son palabras transmitidas por medio de un avatar, ya sea por voz o con un IM, parecen cobrar autenticidad. Es una consigna generalizada en Second Life, la síntesis de un estilo de vida en una sola frase. La han dicho o parafraseado usuarios de toda índole y sin ningún tipo de ligazón en los programas de Metaverse TV, por lo que constituye otra más de las categorías de este apartado de mi investigación.

Volviendo al episodio 43 de *GRIDwrap*, uno puede escuchar al muchas otras veces citado Lislo Mensin decir que “escogí crear compañías sobre ideas y actividades en Second Life. Las compañías ya no existen, pero dos de los proyectos que creé en 2006 y 2007 siguen aquí”. Uno de esos proyectos, ya se sabe, fue promover la cultura alemana reproduciendo el Carnaval de Colonia. Cinco capítulos más atrás, Sher Salmson cuenta que en este mundo “encontraba gente que era víctima de violencia doméstica” y que esa fue el motivo por el cual abrió en él un centro de rehabilitación contra esta forma de abuso.

Otro notable ejemplo se encuentra en el capítulo 28 de *The Late Show*, cuando Numbers Rossini, otro viejo conocido de estas páginas, hace una reunión de reencuentro, mismos exalumnos de escuela secundaria, de los participantes del reality *I Wanna Be A Celebrity*. En eso, una de las ahí presentes menciona que “todos los que han entrado (a Second Life) lo han hecho por una razón. Yo no construyo en Second Life, soy una persona, soy una trabajadora neta. Me gusta ayudar a las personas”.

Ese espíritu altruista y desinteresado también se hizo sentir en *The Frolic Mills Show*, por ejemplo, cuando en el capítulo 12 la diseñadora Kimmera Madison, la invitada del momento, dijo que “hay una diferencia entre hacer esto por tu libro de bolsillo, por tu ego o por tu pasión. Lo que hago aquí es por mi pasión. No me interesa el resto”. Frolic también es un confeso seguidor de esa senda y lo demuestra al finalizar la entrevista con ella con un discurso con sabor a moraleja:

“Creo que hemos aprendido algo de este show. Yo creo que no importa realmente cuántos lindens estás ganando cada día o en un mes, creo que todo el asunto sobre Second Life es encontrar tu segunda vida, vivirla en lo absoluto. Si obtienes lindens, eso es genial, pero eso nunca debe ser tu inspiración. Encuentra lo que quieres hacer, encuentra tu pasión, hazlo con amor y estarás bien”.

Como parte de esa devoción, el BOSL Fashion Week Final Show, otro certamen de belleza organizado por Frolic y televisado por Metaverse TV, tuvo ganancias que, según dijo una de las presentadoras, fueron destinadas a la Fundación de Michael J. Fox (MJFF, por sus siglas en inglés) para la investigación del Parkinson. Más adelante, en juntos en nuestra entrevista, él me diría que llegó al metaverso sin saber nada, perdido como un turista sin equipaje ni dinero, y que aprendería a valerse por sí mismo aquí, así como el arte la confección virtual, gracias a muchas manos amigas que no le pidieron nada a cambio. Y por eso, continúa Frolic, ahora que gana los suficientes lindens como para hacer de Second Life su sustento de vida real, devuelve el favor apoyando a noveles avatares que quieren seguirle los pasos, volviéndolos rutilantes estrellas en las páginas de BOSL Magazine o en sus concursos.

–¿Sientes que el dinero es lo más importante aquí? O, bueno, ¿quizás no lo más importante, pero sí lo que mueve a los usuarios a hacer cosas?–mi nueva interrogante para Frolic es un tanto necia, pues ya puedo intuir la respuesta.

–Tiene que ser otra cosa más. Yo pienso que el que abre un negocio acá en Second Life solo por dinero siempre fracasa. Yo pienso que es el artista apasionado el que tiene éxito. La curva de aprendizaje dentro de este mundo es muy alta, es muy empinada, y solo una persona apasionada, que aprenda, que esté dispuesta a probar, a fracasar, a ser un poquito mejor, a seguir insistiendo, esa es la que logra vivir en Second Life. Así que yo creo que el amor y la pasión van por encima del dinero. El dinero es la recompensa al esfuerzo, no al revés.

Llegado a este punto, la categoría ‘El dinero no es lo más importante’ y sus implicancias han sido desentrañadas –pienso yo– sobradamente, pero igual no podría cerrar este capítulo sin un testimonio más, el de aquellos sin los cuales esta investigación no sería posible. Dousa Dragonash, al igual que sus entrevistados, se desvive por su trabajo sin esperar que eso se traduzca en dinero para su bolsillo. Y junto a ella, el resto del staff de Metaverse TV.

–¿Para ustedes Metaverse TV no es un negocio, hacen todo esto simplemente porque les gusta?–compartí una intriga que rondaba en mi cabeza desde que, en esta conversación vía Skype, Dousa me dijo que a veces no tienen auspiciadores y ha solventado algunos programas con su propio dinero.

–Metaverse TV es un negocio, no tendríamos este negocio si no nos apasionara lo que hacemos–responde Dousa–. Este es mi trabajo en el mundo real y en Second Life. Metaverse TV es lo único que hago en cuanto a medios de comunicación, porque soy escritora y trabajo en otras áreas de los medios de comunicación. Es una extensión de lo que ya hacemos, pero no todos en Metaverse TV tienen ese enfoque.

–Mi pasión con Metaverse TV tiene que ver con el hecho de que me está dando direcciones nuevas que nunca había considerado tomar, como la actuación–interviene entonces Foxxe Wilder–. Nunca había considerado la actuación, a no ser por una vez que estuve en el escenario, lo que no necesariamente se podría considerar actuación porque, bueno, tienes que ser un poco actor para ser músico. Pero debe existir pasión; si tu corazón no está ahí, probablemente no harás un buen trabajo. Entonces, la pasión es una necesidad, una fuerza.

–Como me dijeron que a veces ponen su propio dinero para producir los programas, pensé que quizás este no sería un real negocio para ustedes– comenté, esperando no haber sido impertinente.

–Cierto, no es un gran negocio, tienes mucha razón porque es muy nuevo–sostiene Dousa–. Tú sabes, Metaverse TV es nuevo, pero es una nueva idea para la gente. Ves alrededor, buscas auspiciadores y haces ofertas. Para comenzar, negocias con otras personas, se invierte menos dinero de lo normal, y algo así es lo que nos sucedió a nosotros. Pero esta compañía recién está iniciando como tal, principiante debemos buscar inversión de alguna parte y así se va mejorando.

>>También tenemos que ver cómo trabaja el equipo, porque todos los que trabajamos en Metaverse TV invertimos en él. A menos que estén ganando un salario semanal, están invirtiendo en él sus tiempos y sus talentos. Es una inversión. Si alguien viene a nosotros a mostrarnos su propuesta de programa de televisión, por supuesto que lo miramos, sin duda alguna, pero no nos ofrece ningún dinero. Esta compañía tiene un valor y ese valor está formado por la experiencia, por un equipo, un equipo de expertos. Esa experiencia es muy escasa, hay muy pocas personas con esa experiencia en la actualidad. Y es mucho, mucho trabajo el que hay que hacer, y para que hagamos tanto trabajo con poca recompensa debemos tener una gran motivación. Esa motivación es nuestra pasión. Cuando hacer algo, no puedes comenzar sin pensarlo. No es que digas “voy a seguir mi pasión y voy a ver si funciona” y se convierte en un negocio.

La esperanza de un mundo virtual puesta en todos los demás

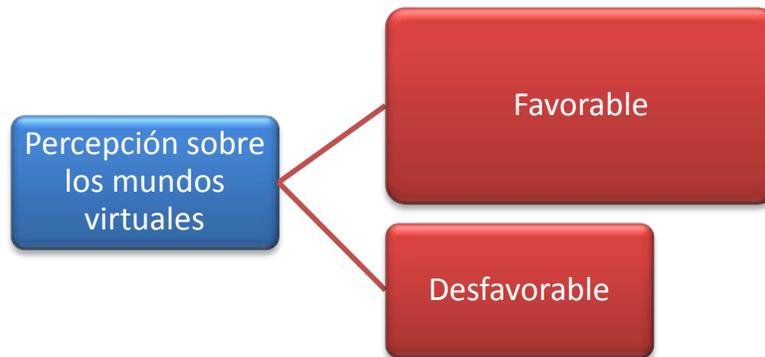
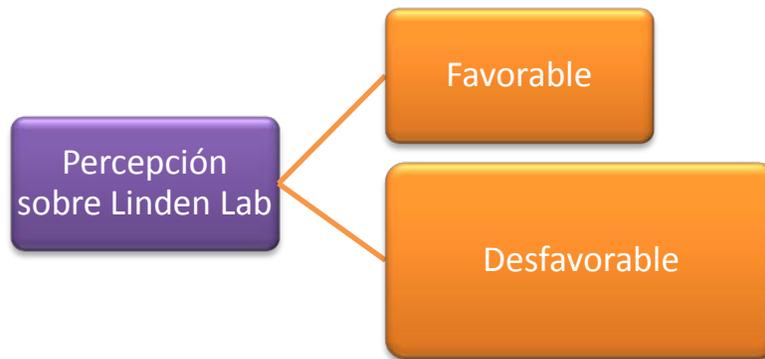
No estoy de acuerdo con lo que dices, pero defenderé con mi vida tu derecho a expresarlo.

FRANÇOIS MARIE AROUET, VOLTAIRE

Nadie es infalible, ni siquiera las empresas más serias o las que juran serlo realmente, con una mano alzada y la otra puesta en la Biblia. Por eso existe el buzón de quejas, sugerencias y reclamaciones, ese en el cual la persona disgustada hace saber su molestia, ya sea presencialmente, metiendo su formulario por la ranura, o virtualmente, enviando un e-mail. El cliente siempre tiene la razón, ¿no? ¿Y en el caso de Second Life, a dónde voy si el *lag* no me deja en paz, el servidor en la que está alojada mi isla se para desconectando o no encuentro satisfactorios los beneficios de tener una cuenta premium? Un e-mail terminaría perdiéndose entre otros miles, escribir en un foro equivale a hacerlo en un papel para después meterlo en botella y arrojarlo al mar, y hablar personalmente no es viable a menos que uno esté o tenga posibilidad de ir a las oficinas de Linden Lab, en San Francisco. Entonces, mejor llevar nuestro descontento a *Grumpy Old Avatars*, otro de los programas de Metaverse TV. Porque, aunque el problema siga sin solución, por lo menos habremos hecho un poco de desahogo y nos sentiremos mejor por dentro.

Este show es el sexto con la mayor cantidad de episodios, con un total de 25, y es conducido por un panel encabezado por Malburns Writer. Sí, el compañero de Dousa Dragonash en MBC News, nuevamente con su look estilo Joker con terno y sombrero púrpuras y camisa guinda. Pero en esta ocasión, además, presenta la cara arrugada y con manchas, como si 50 años hubiesen pasado desde la realización de aquel noticiero. Esta, sin embargo, no es más que una careta para el programa, un muy necesaria porque de lo que se trata aquí es de ser viejo (*old*), pero sobre todo malhumorado (*grumpy*).

“Lo que queremos al final del show, porque no por nada se llama *Grumpy Old Avatars*, es que nuestros invitados olviden todo lo que hablamos sobre educación y todo lo demás. Solo queremos que den sus palabras de clausura. ¿Tienen algo más que quieren sacar de su pecho sobre la última semana? ¿Qué los ha dejado malhumorados esta semana?”, dijo Malburnsa los invitados de turno en el capítulo tres del programa. Mismo comentario y pregunta que repite una y otra vez en cada nueva entrega porque ese es el meollo del asunto aquí, sin importar qué otros temas se toquen antes o después, y por eso fue menester un último cuadro de variables y categorías.



Estos tienen que ver con la percepción que tienen los usuarios sobre Linden Lab y sobre los mundos virtuales en general, y aunque en ambos casos las alternativas eran dos (o están a favor o está en contra), a la hora de la verdad las opiniones fueron unánimes. Todos se expresaron a favor de uno y en contra de otro.

“Cómo demonios esperan que respetemos a una organización que se toma cinco o seis días en responder el estado de ánimo que se generó por el anuncio del fin de semana”, es el reclamo de Malburns en el episodio dos de *Grumpy Old Avatars*. Siempre es así. Él comienza y después el resto suelta comentarios del mismo calibre, todos en contra de Linden Lab.

“Algo que me pone muy malhumorada es el hecho de que los dueños del software que utilizamos no puedan reunirse y hacer que funcione. Quiero decir, ¿por qué no pueden hacer que funcione?”, opina una de las invitadas del primer capítulo. Y en el quinto, la queja tiene que ver con que “el Visor de Second Life es muy, pero muy difícil” de operar y que antiguamente, en dos conciertos realizados por una banda que imita a U2 en este universo, “tuvimos 90 personas en un solo sim”, hecho ahora irreplicable a causa del *lag*. “¿Por qué no podemos hacer más eso?”, increpa otra residente disconforme.

Pero no hay críticas más demoledoras que las vertidas en el episodio tres, tras la habitual pregunta del viejo Malburns. “Nos piden que nos quedemos en una plataforma que está muriendo, y puedo garantizar que en diez años más Second Life probablemente no estará

aquí”, son las palabras de alguien con alma de profeta, uno de corte subversivo, porque más adelante añadió: “Seamos realistas, hay mejores plataformas que están siendo desarrolladas”.

Metaverse TV parece compartir parte de ese mismo pensamiento sedicioso, pues uno de sus programas –uno que, además, es conducido por Dousa Dragonash, la directora de Operaciones del canal, lo que hace aún más comprometedor la situación– tiene como auspiciador a un mundo virtual distinto a Second Life y que, por tanto, es su competencia. El programa en cuestión es *GRIDwrap* y el dichoso rival, SpotON3D, que al igual que el ya antes mencionado Open Sim fue creado con el código fuente liberado de Second Life. Esa es la razón por la que juntos son como trillizos idénticos.

La cuña de *GRIDwrap* incluye una breve aparición del logo de SpotON3D y, una vez que el show comienzan, Dousa aparece sentada en un sillón de una plaza, mientras que al lado opuesto hay uno de tres con los invitados. En un extremo, al momento en que la cámara se inclina, se aprecia un frondoso valle y, girando en la dirección contraria, una especie de palacio de cristal. Y, coronando la escenografía, por encima de los presentes se despliega un gigantesco cartel, con un marco de metal, que muestra el distintivo del programa y a su costado, una vez más, está el de SpotON3D.

Por eso, en *GRIDwrap* no han faltado elogios hacia esta plataforma que, al mismo tiempo, son reproches contra la que fue creada por Linden Lab. “Pienso que SpotON3D es una muy, muy buena alternativa a Second Life e, incluso, en algunos casos, tiene un mejor solución a los problemas. Pienso que mi seguridad, y no solo mía sino la de la gente en general, incluido niños, está más protegida aquí”, dicen en el capítulo 40 del show.

Esto podría interpretarse como un llamado a abandonar el barco o Second Life, que en este caso viene a ser lo mismo. Iceberg a la vista. A los botes salvavidas. Mujeres y niños primero. Pero esa es solo una parte del mensaje, la otra se encuentra ahí, solapada, y discernirla es cuestión de afinar el oído, prestar atención a otras declaraciones dadas a la par de las que he mostrado en esta sección de la tesis. El mejor ejemplo es el diálogo que sigue a continuación, acontecido en el episodio 36 de *GRIDwrap*:

–“Creo que es evidente que tenemos que empezar la expansión más allá de un solo *grid*, pero también más allá para llegar a la gente que está fuera de nuestro nicho, traer gente de afuera que probablemente nunca ha oído sobre Second Life, SpotON3D o OpenSim.

–O que incluso no sabe lo que es un mundo virtual.

–Exactamente. Ellos piensan que es un juego y que es solo para algunas personas, pero es mucho más que eso”.

El aire de descontento y desesperanza de hace un rato parece disiparse, al menos un poco, cuando el tema de discusión no es el universo creado y aparentemente venido a menos por Linden Lab, sino sus congéneres. En otras palabras, el optimismo está a flor de piel si de lo que se habla es de los mundos virtuales; no de uno, sino de todos en su conjunto, cuando uno se refiere a ellos como una unidad, una sola tecnología. De otro modo, no hay forma de que Second Life reciba alguna clase de elogio, consideración o al menos una muestra de compasión por parte de los entrevistados de Meaverse TV.

En el ya proverbial capítulo 43 de *GRIDwrap*, Lislo Mensin, aún con sus mallas de jugar, contó que al principio, al oír acerca de esta clase de los metaversos, pensó que solo eran como una especie de chat, pero “después de algunas semanas me di cuenta que Second Life es más que un chat, es una plataforma abierta donde todo es posible”. Más adelante agrega que “es un lugar donde la gente de todo el mundo se junta y donde es todo lo que siempre quiso ser”, mientras que Annie Milestone, quien estaba sentada a su costado, sostuvo que, “cuando hicimos un recorrido en Second Life, nos percatamos rápidamente que quizás no Second Life, pero sí los mundos virtuales en general son el futuro”. Aunque eso no eximió a Lislo de decir al final de la entrevista que “quizá le dé una segunda oportunidad” a Second Life, posición que fue compartida por los demás invitados.

Comentarios en ese tono hubo también en otros show, pero *GRIDwrap* es, poniéndolo en términos que usaría un ecologista, su hábitat natural. Aquí abundan como en ningún otro espacio, en unos capítulos más que en otros, pero en ninguno como el número 39. En él, Dousa Dragonash, como de costumbre, está en su sofá lista con las preguntas en la punta de la lengua, mientras que en el otro extremo, también pensando en lo que va a decir, está Tessa Harrington, su ocasional compañera en la conducción del programa. Y en el medio de las dos, alguien que en realidad no necesitan entrevistar, pues lo conocen muy bien. Sin embargo, el público no y por eso, haciendo una excepción a su regla general de mantener un perfil bajo, se sentó frente a una cámara. Rara vez se le ha visto dando declaraciones. Yo nunca pude arrancarle una directamente para esta investigación. Es Robustus Hax, el hombre, el mandamás, el CEO de Metaverse TV.

Él no pierde tiempo en pomposos preámbulos, de frente va al tema medular, que en este caso es lo que en su opinión son los metaversos. Más que dar una definición, lo que hace es enumerar sus virtudes, las mismas que han repetido otros entrevistados, y entonces Tessa, como la representante de SpotON3D que es dentro del programa, exclama que con estas plataformas “estamos tan cerca de replicar la funcionalidad del mundo real”. Luego añade que “pienso que todo esto puede ser la solución a muchos, muchos de nuestros problemas” y Robustus, por su parte, sostiene que “a los mundos virtuales los encuentro muy educativos, más que a un videojuego de consola”.

Como dije, hablan de una tecnología, de todos los mundos virtuales habidos y por haber, así como de sus bondades, como si fueran un solo individuo con nombre y apellido. Pero en el caso de Robustus, por momentos, pareciera que sus cavilaciones están enfocadas en algo distinto y más elevado, una especie de mundo ideal, la Tierra Prometida o un paraíso alejado de las penurias mundanas, al cual se puede ir sin necesidad de morir. “Lo maravilloso del metaverso es que le da a la gente una sensación de realidad al jugar. Es el sueño americano hecho realidad, donde nadie es juzgado por el color de su piel, su nacionalidad, su sexualidad o cualquier cosa que tiene que ver con prejuicios, como pasa en la vida real”, dice sin el más mínimo asomo de duda.

Pero ni la más optimista loa, por más sincera que sea, me hace olvidar las muy severas críticas de *Grumpy Old Avatarsy* eso me lleva a la pregunta de si me encuentro ante un caso clínico de bipolaridad. ¿Se puede sentir amor y odio a la vez hacia un mismo ser? La única forma de esclarecerlo era agarrando desprevenido a uno de estos malhumorados, sin cámaras en frente, y hacerle decir lo que realmente pensaba, aflorar sus sentimientos para averiguar si hay contradicción. Mi conejillo de indias para este propósito, Dousa Dragonash.

—¿Crees que Linden Lab está haciendo un buen o mal trabajo?—le pregunté vía Skype, casi seguro de lo que iba a oír a continuación. Lo escuchaba en mis oídos incluso antes de terminar de formular la oración: otra airada protesta destinada al buzón de quejas, sugerencias y reclamaciones.

—Personalmente, creo que Linden Lab es fantástico—dijo y yo, aún sin dar crédito a sus palabras, me resigno a seguirles la ilación con la esperanza de hallar lógica a este inesperado resultado—, nos brinda acceso a herramientas que nunca pensé que podríamos tener. He aprendido muchas cosas en los últimos cinco, siete años, que nunca hubiera aprendido sin Linden Lab. Pagué por eso y está bien, sin embargo fueron ellos quienes desarrollaron esto, hicieron la investigación. Y es cierto, también tienen sus defectos, pero también algunos elementos que pueden mejorar. Creo que al trabajar en esas mejoras se evitarán futuros defectos.

Dousa invita a Foxxe Wilder a dar su opinión sobre el tema y ella, por supuesto, no podía desentonar con la posición de la jefa.

—Creo firmemente que los mundos virtuales como Second Life, que ha sido el más grande de todos, son el paso más lógico de Internet. Imagina: ingresas a Second Life, llevas tu avatar por donde quieras, haces clic en cualquier parte, haces una transacción, compras un automóvil y al día siguiente te lo entregan en la puerta de tu casa. ¡Un automóvil de verdad! Es por esta razón que creo que Second Life es un inicio. Esta es la verdad de Internet hasta donde yo sé.

—Es interesante—replico—. Dicen que Linden Lab está haciendo un trabajo fantástico, pero veo en los programas de Metaverse TV que son algo críticos con la compañía.

—Sí, claro, podemos criticar. El hecho de que critiques algo no significa que odies lo que ellos están haciendo o quiénes son, o que no confíes en su trabajo. Las críticas que hacemos no tienen un propósito destructivo, no es que les estemos diciendo que lo que hacen no sirve o que deberían dedicarse a otra cosa. Nosotros hacemos críticas genuinas, constructivas. La gente paga fortunas para recibir comentarios sobre su trabajo, estos son comentarios constructivos. Además, no puedes andar por esta vida sin ser criticado, la gente nos critica. A veces pensamos que está bien, que están en lo correcto; otras veces pensamos que no están en lo correcto y está bien. También nos vas a escuchar entrevistando a personas que hablan de las cosas positivas de Linden Lab. Esto es un debate, es una curiosidad y la curiosidad es parte de la experimentación y el descubrimiento. Ser crítico con algo no significa que digamos que eso no debe estar ahí.

Esos fueron Dousa y Metaverse TV; Frolic Mills, aun habiendo trabajado con el canal, pensé que podría tener una apreciación distinta, la de alguien que no está en la necesidad de ser políticamente correcto, a diferencia de la mayoría de quienes están al frente de un programa periodístico. No tendría inconvenientes en ser cruelmente franco, saltar directo a la yugular, disparará a matar si es necesario, sin tomar prisioneros. Después de todo, ya habíamos entrado en confianza parados ahí, en su edén sobre las nubes, como dos seres celestiales que debaten sobre el destino de los mortales. Frolic parecía estar aflojando la lengua, calentando motores para la diatriba, cuando me dijo que “Second Life llegó hasta donde quería llegar” y que Linden Lab, posiblemente resignado ante un inminente fracaso, “está trabajando en otro proyecto virtual ahorita”, uno llamado High Fidelity.

–Yo pienso que Second Life se va a quedar por un tiempo más o quizás por mucho tiempo más, pero van a haber mundos paralelos que darán batalla y mucho que hablar– afirmó Frolic, aparentemente dándome la razón en mis conjeturas; no como Dousa, que de la nada habló maravillas de quienes había criticado en un momento. Pero tenía que preguntar para estar seguro.

–Entonces, ¿crees que Linden Lab no ha hecho bien las cosas?

–No, yo pienso que Linden Lab sí hizo bien las cosas–contestó Frolic, y con eso tuve más que suficiente. Estaba en el mismo bando que los demás. Nada que dijera después cambiaría eso–. Pienso que el problema es que creó un mundo muy difícil de entender, Ronn. Es un universo donde tú, para surgir y tener éxito, tienes que ser prácticamente un experto en programación, en Photoshop o en Maya. Mira, la curva de aprendizaje aquí es muy alta, y te lo digo porque yo lo viví. Este es mi tercer avatar. Los dos primeros no sobrevivieron. Es que me aburría con todo esto porque no lo entendía por muchas cosas. Yo pienso que ese fue el problema de Linden Lab: nunca se lo hicieron fácil al usuario nuevo, a uno sin experiencia, que no está acostumbrado a un mundo virtual. Y si alguna razón tendría que nombrar yo como el fracaso de la compañía, sería esa. Creo que han debido hacer una puerta de entrada mucho más amistosa, mucho más amigable, mucho más juguetona las que tienen ahorita en las islas de rest, las islas de nacimiento de Second Life. Esa, creo yo, es la razón de la gran tortura de Linden Lab.

Entonces, les tomo la palabra a todos. A Frolic Mills, Dousa Dragonash, Robustus Hax, a todos. Si critican es para bien; nunca para destruir, sino para que las cosas sean mejores, aunque a veces parezca lo contrario. Lo malo que evidencien, más que del lugar que los acogió y les dio un propósito (en algunos casos, incluso un trabajo real), será de las personas que lo administran, sus equivocaciones. Serán Bob Woodward y Carl Bernstein destapando lo más ominoso de quienes tienen en sus manos el destino de otros. Serán rebeldes, revolucionarios. Revolucionarios más que nada porque, al estar aquí y hacer lo que hacen, cada uno desde su respectiva área, están iniciando algo, la forma de hacer televisión, moda, música, negocios inmobiliarios o cualquier otra actividad posible dentro de los mundos virtuales. Son pioneros. Todos ellos lo son. Todos ellos, quienes entraron a Second Life en 2007, igual que yo. Todos nosotros lo somos.

Conclusión

Un mundo en que todo es construido, maleable e imperecedero; el sol se pone cuando uno lo desee y, aunque cualquier objeto impensable puede existir aquí, ninguno es máspreciado que el cuerpo humano, sus partes, accesorios, cualquier cosa que se le pueda poner encima, su belleza. Uno puede verse como quiere y hacer lo que siempre quiso, teniendo la posibilidad también de aparentar ser una persona que no es y, de esa forma, bajo esa máscara, obrar mal sin pensar en las consecuencias. Aparentar y hacer el mal. Pero en vez de eso, opta por mostrarse tal como es realmente. Eso es hoy en día Second Life, eso es lo que podríamos llamar su esencia.

De igual forma, en lo que respecta a las actitudes que muestran los personajes públicos en Second Life, su inclinación a que sus avatares tengan una apariencia estilizada pero constante, que su identidad sea conocida por lo menos parcialmente y el dinero sea una preocupación secundaria, lo más seguro es que se trate de una constante, algo que ya es intrínseco a este universo.

La música y sobre todo la moda son las industrias predominantes del momento, a pesar del inacabable abanico de opciones que tienen los usuarios a la hora de construir. Los famosos 'contenidos', que pueden abarcar desde un cortometraje hecho por y para avatares hasta una nave mucho nodriza más grande que el Madison Square Garden. Sin embargo, lo que ocurre es que esta, por más vistosa y bien diseñada esté, no podrá emprender vuelo, batallar mientras viaja por las estrellas, conquistar algún planeta remoto. El *lag* y otras limitaciones propias de los mundos virtuales y el Internet en general lo mantienen irremediablemente inmóvil, pero eso por el momento no es un problema, no mientras los avatares sigan contentos con sus trajes fuera de lo común y sus conciertos a toda hora, en cualquier lugar del metaverso.

Ese es, en términos generales, la conclusión de esta tesis, el hallazgo y comprensión de estas características de la sociedad de Second Life. Pero el valor de este estudio podría radicar más en el rebatimiento de algunos prejuicios sobre estos espacios virtuales, como el hecho de que se estén quedando vacíos y que los usuarios, si se quedan, es solo para tener sexo y practicar toda clase de perversidades, aprovechando que sus identidades están protegidas tras una pantalla. No digo que estas cosas no ocurran. Ocurren, sí, de lo contrario no habría hecho referencia al carácter anónimo y todopoderoso de los avatares, y a lo que esto puede llevar: la existencia de ciberacosadores que reciben el nombre de 'griefers'. Sin embargo, insisto, esas no necesariamente son las prácticas más comunes en Second Life, las más representativas. Este espacio, como cualquier otro, tiene lo bueno y lo malo, lo que enorgullece y da gusto mostrar el público y lo que, por el contrario, es un lastre. Sería como hablar de Colombia, demostrando que el café y la bachata existen como íconos por encima del narcotráfico. Lo que he hecho yo es desentrañar esa cara de Second Life que da gusto ver.

Como dije anteriormente, esa es su esencia y se trasluce en cada uno de los programas de Metaverse TV. Ahí está escrita e inmortalizada parte de la historia de Second Life, y ahí permanecerá aun si este universo llega a desaparecer, como algunos prevén. Este no será el primer medio de comunicación hecho por y para avatares, pero sí quizás el más sofisticado, hecho profesionalmente, pues no se trata de un improvisado blog sino de un

canal de televisión. Hay un trabajo de pre y posproducción, una investigación previa y una coordinación con el entrevistado, una escenografía que debe ser armada. Metaverse TV, aparte de sentar un precedente en lo que respecta a hacer periodismo en los mundos virtuales, ha proporcionado un importante registro histórico de Second Life que en esta tesis ha sido diseccionada y analizada, dando como resultado una aproximación a lo que podríamos llamar la “realidad social” del metaverso, una información provechosa para otros profesionales que quieran abordar el tema o empresas que quieran innovar en este campo. Porque, en lo que a mí respecta, este aún tiene para rato.

Aun si la tan repetida profecía de la caída de Second Life llega a cumplirse, la tecnología que está detrás –los demás metaversos y el hecho de vivir conectados en ellos– perdurará al igual que lo hicieron otras en el pasado, incluso después del desastroso final de algunos de sus derivados. El accidente del Hindenburg en 1937 marcó el fin de los zeppelines como medio de transporte, pero el hombre nunca dejó de volar. No dejaremos de volar así sea en el mundo real o virtual.



Bibliografía

- ACEVEDO, Jorge
2002 *Periodismo y opinión pública*. Lima: Escuela de Periodismo Jaime Bausate y Mesa, Fondo Editorial.
- AGUINAGA, Luz María
1974 *La caída de Allende en 5 matutinos*. Tesis de licenciatura en Ciencias y Artes de la Comunicación con Mención en Periodismo. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación.
- ARBAIZA, Víctor
1974 *El rol del periodismo en la política de los medios de comunicación masiva*. Tesis de licenciatura en Ciencias y Artes de la Comunicación con Mención en Periodismo. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación.
- BLASCO, Teresa y Laura Otero
2008 "Técnicas conversacionales para la recogida de datos e investigación cualitativa: La entrevista I". *Nure. Revista Científica de Enfermería*. Madrid, número 33, p. 3. Consulta: 19 de setiembre de 2009.
<http://www.nureinvestigacion.es/FICHEROS_ADMINISTRADOR/F_METODOLOGICA/formet_332622008133517.pdf>
- BJORNSON, Sarg
2007 *Metaverso: la evolución de los mundos virtuales*. Blog de la empresa METAFUTURING en Tendencias21. Madrid: 4 de abril. Consulta: 24 de noviembre de 2014.
<http://www.tendencias21.net/metaverso/Metaverso-la-evolucion-de-los-mundos-virtuales_a1.html>
- BOSCO, Roberta y Stefano CALDANA
2007 "El juego Second Life se amplía al código abierto". *El País*. Madrid, 18 de enero.
<http://elpais.com/diario/2007/01/18/ciberpais/1169088021_850215.html>

- CASTRONOVA, Edward
2001 "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier". CESifo Working Paper No. 618. Munich: Center for Economic Studies & Ifo Institute for Economic Research (CESifo). Consulta: 2 de diciembre de 2014. <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828>
- CHANDLER, Daniel
1998 *Semiótica para principiantes*. Tercera edición. Quito: Abya-Yala
- CHIHU AMPARAN, Aquiles
2000 "El enfoque dramático en Erving Goffman". En *POLIS 2000, Anuario de Sociología*. Mexico: UAM-Iztapalapa, pp. 239-255. Consulta: 19 de setiembre de 2009. <<http://www.juridicas.unam.mx/publica/librev/rev/polis/cont/20002/pr/pr14.pdf>>
- DEANS, P. Candace
2008 *Social Software and Web 2.0 Technology Trends*. Hershey: IGI
- EL PAÍS
2007 "Second Life prohíbe las apuestas". El País. Madrid, 7 de julio. <http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2007/07/27/actualidad/1185526869_850215.html>
- Fundación Nuevo Periodismo Iberoamericano (FNPI)
s/f Misión y visión. Consulta: 30 de junio de 2015. <<http://www.fnpi.org/fnpi/mision-y-valores>>
- ELECTRONIC ARTS
s/f *Welcome to Britannia*. Consulta: 9 de noviembre de 2014. <<http://www.uo.com/Welcome-Britannia>>
- GARCÍA JIMÉNEZ, Antonio
2007 *Aproximaciones al periodismo digital*. Universidad Rey Juan Carlos. Madrid: Editorial Dykinson.
- GOFFMAN, Erving
1981 *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Segunda edición. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

- GOMIS, Lorenzo
1991 *Teoría del periodismo: cómo se forma el presente.* Barcelona: Paidós.
- GREEN-HAMANN, Sara
2011 "An Exploration of Why People Participate in *Second Life* Social Support Groups". *Journal of Computer-Mediated Communication*. Pennsylvania, 2011, volumen 16, número 4, pp. 465-491.
<<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2011.01543.x/full>>
- HOF, Robert
2006a "My Virtual Life". *Bloomberg Business*. Nueva York, 30 de abril de 2006. Consulta: 28 de abril de 2014.
<<http://www.businessweek.com/stories/2006-04-30/my-virtual-life>>
- HOF, Robert
2006b "Second Life's First Millionaire". *Bloomberg Business*. Nueva York, 26 de noviembre de 2006. Consulta: 28 de abril de 2014.
<http://www.businessweek.com/the_thread/techbeat/archives/2006/11/second_lifes_fi.html>
- LINDEN LAB
2013 *Ten Years of Second Life*. Consulta: 28 de abril de 2014.
<<http://lindenlab.com/releases/infographic-10-years-of-second-life>>
- LINDEN LAB
s/fa *What is Second Life?* Consulta: 14 de octubre de 2014.
<<http://secondlife.com/whatis>>
- LINDEN LAB
s/fb *How to Earn Linden Dollars in Second Life*. Consulta: 24 de noviembre de 2014.
<http://wiki.secondlife.com/wiki/How_to_Earn_Linden_Dollars_in_Second_Life>
- LINDEN LAB
s/fc *Instant Message*. Consulta: 24 de noviembre de 2014.
<http://wiki.secondlife.com/wiki/Instant_Message>
- LINDEN LAB
s/fd Terreno urbanizado. Consulta: 24 de noviembre de 2014.
<<https://secondlife.com/land/?lang=es-ES>>

- LINDEN LAB
s/fe
Phat Cat's Jazz Club. Consulta: 25 de noviembre de 2014.
<<http://secondlife.com/destination/111>>
- LINDEN, Jeremy
2011a
"Comprar terrenos". En BASE DE CONOCIMIENTOS. San Francisco: Linden Lab. Consulta: 8 de diciembre de 2014.
<<https://community.secondlife.com/t5/Base-de-conocimientos/Comprar-terrenos/ta-p/700397>>
- LINDEN, Jeremy
2011b
"Landmarks, teleporting, and SLurls". En BASE DE CONOCIMIENTOS. San Francisco: Linden Lab. Consulta: 24 de noviembre de 2014.
<<https://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Landmarks-teleporting-and-SLurls/ta-p/700123>>
- MARTINI, Stella
2000
"¿Qué es una noticia?". En ENCICLOPEDIA LATINOAMERICANA DE SOCIOCULTURA Y COMUNICACIÓN. *Periodismo, noticias y noticiabilidad*. Bogotá: Norma.
- MAYNTZ, Renate
1985
Introducción a los métodos de la sociología empírica. Traducción de Jaime Nicolás Muñoz. Cuarta edición. Madrid: Alianza.
- MEJÍA, Julio
2000
"El muestreo en la investigación cualitativa". *Investigaciones Sociales. Revista del Instituto de Investigaciones Histórico-Sociales. Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Lima: 2000, número 5, pp. 165 -180.
- METAVVERSE TV
s/f
About Us. Consulta: 7 de enero de 2015.
<<http://metaversetv.com/about>>
- MMORPG.COM
s/f
MMORPG Gamelist – All MMO Games. Consulta: 9 de noviembre de 2014
<<http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm>>

- MUÑOZ, Ramón
2007 “Second Life está desierto”. El País. Madrid, 15 de agosto de 2007. *Consulta:* 28 de abril de 2014.
<http://elpais.com/diario/2007/08/15/revistaverano/1187128805_850215.html>
- NAMAKFOROOSH, Mohammad Naghi
2005 *Metodología de la investigación*. Segunda edición. México: Editorial Limusa.
- O'BRIEN, Pablo
2008 *Todo se sabe: Manual de periodismo de investigación*. Segunda edición. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación.
- OPPEWALL, DJURANUS
2011 Comentario del 22 de agosto a “Qué mismo es el MESH?”. *Foro en español*. *Consulta:* 7 de marzo de 2015.
<<http://community.secondlife.com/t5/Foro-en-espa%C3%B1ol/Qu%C3%A9-mismo-es-el-MESH/td-p/1052059>>
- PEÑA GONZÁLEZ, Elena
2014 “Compendium alcanza los \$10 millones para Dota 2”. MeriStation. Madrid, 30 de junio. *Consulta:* 4 de enero de 2015.
<<http://www.meristation.com/pc/noticias/compendium-alcanza-los-10-millones-para-dota-2/1534357/1989697>>
- PLATÓN
1974 [s. VI a.C.] *La República*. Colección Autores Clásicos, 6. Traducción de Patricio de Azcárate. Cuarta edición. Lima: Universo.
- ROSE, Frank
2007 “How Madison Avenue Is Wasting Millions on a Deserted Second Life”. *Wired Magazine*. San Francisco, 24 de junio. *Consulta:* 18 de diciembre de 2014.
<http://archive.wired.com/techbiz/media/magazine/15-08/ff_sheep?currentPage=all>
- RYMASZEWSKI, Michael
2007 *Second Life: The Official Guide*. Nueva Jersey: John Wiley & Sons.

- SIKLOS, Richard
2006 "A Virtual World but Real Money". *The New York Times*. Nueva York, 19 de octubre. Consulta: 28 de abril de 2014.
<http://www.nytimes.com/2006/10/19/technology/19virtual.html?pagewanted=all&_r=1&#>
- SIMMEL, Georg
2002 *Cuestiones fundamentales de sociología*. Traducción de Ángela Ackerman Pilári. Primera edición. Barcelona: Gedisa.
- STEPHENSON, Neal
2000 Snow Crash. Traducción de Juanma Barranquero. Barcelona: Ediciones Gigamesh.
- THE ALPHAVILLE HERALD
s/f *The Last 30 Posts*. Consulta: 28 de diciembre de 2014.
<<http://alphavilleherald.com/archives>>
- TYCHE SHEPHERD
2014 *Second Life Grid Survey - Region Database*. Tyche Shepherd. San Francisco, 27 de abril. Consulta: 28 de abril de 2014.
<<http://gridsurvey.com>>
- VINTON, Cerf
2003 *Sociedad del futuro*. Barcelona: Nuevas ediciones de bolsillo.
- VOYAGER, Daniel
2011 Daniel Voyager's Blog. San Francisco, 13 de julio. Consulta: 28 de abril de 2014.
<<http://danielvoyager.wordpress.com>>
- WARNER, Dorothy y Mike RAITER
2005 "Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space". *International Review of Information Ethics (IRIE)*. International Center for Information Ethics (ICIE). Stuttgart: 2005, edición de diciembre, volumen 4, pp. 46 - 52. Consulta: 17 de noviembre de 2014.
<<http://www.i-r-i-e.net/inhalt/004/Warner-Raiter.pdf>>

WELLMAN, Idoru
2009

“Alphaville Herald Acquires Second Life Herald”. En *The Alphaville Herald*. Consulta: 29 de diciembre d 2014.
<<http://alphavilleherald.com/2009/02/alphaville-herald-acquires-second-life-herald.html>>

WIKIPEDIA
s/fa

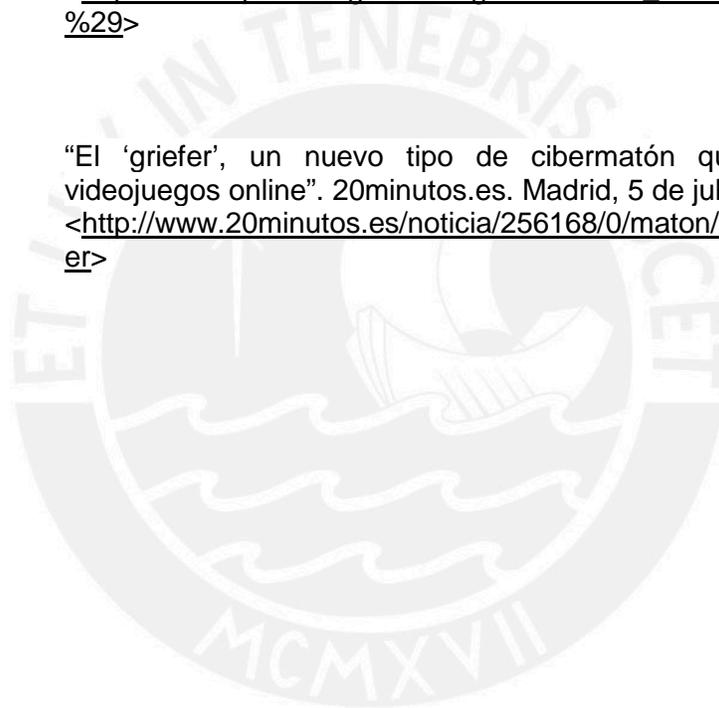
Malla poligonal. Consulta: 7 de marzo de 2015.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Malla_poligonal>

WIKIPEDIA
s/fb

Alegría (Cirque du Soleil). Consulta: 14 de marzo de 2015.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Alegr%C3%ADa_%28Cirque_du_Soleil%29>

20MINUTOS.ES
2007

“El ‘griever’, un nuevo tipo de cibermatón que actúa en los videojuegos online”. 20minutos.es. Madrid, 5 de julio.
<<http://www.20minutos.es/noticia/256168/0/maton/videojuegos/griever>>





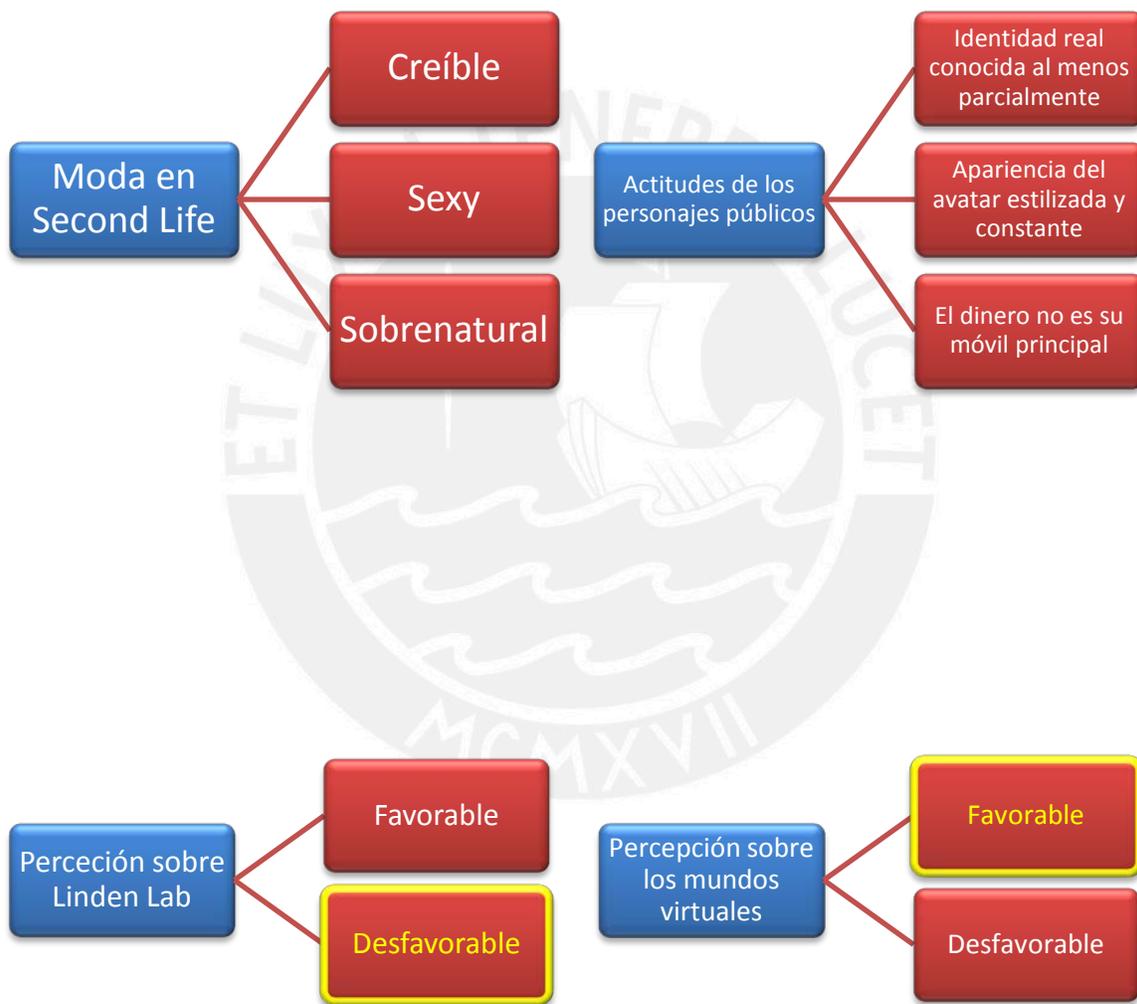
Anexos

Anexo 1: Cuadros completos de categorías y variables

Variables:

Categorías:





Anexo 2: Cuadro con todos los programas de Metaverse TV

	Programas	Episodios	Temas	Formatos
1	MBC News	173	Noticias	Noticiero
2	Gridwrap	46	Emprendimiento	Entrevistas
3	The Late Show	33	Variado (famosos)	Late show
4	Spotlight TV	29	Arte	Entrevistas
5	The Stream Scene	28	Arte	Entrevistas
6	Grumpy Old Avatars	25	Mundos virtuales	Panel
7	Inside the Avatar Studio	22	Mundos virtuales	Entrevistas
8	The Frolic Mills Show	19	Arte	Entrevistas
9	Styling Forward	18	Arte	Reality
10	Out and About	16	Lugares	Reportaje
11	Life on Line	16	Emprendimiento	Late show
12	DCWF	15	Deportes	Evento
13	Claim the Fame	15	Arte	Reality
14	Second Living	13	Lugares	Infomercial
15	Amped Up!	9	Arte	Entrevistas
16	Adventures in Dating	8	Sexo y relaciones de pareja	Ficción
17	Lucy Listens	8	Sexo y relaciones de pareja	Entrevista
18	Crossworlds	8	Mundos virtuales	Entrevista
19	Metaverse Live	8	Mundos virtuales	Panel
20	I wanna be a Celebrity	6	Variado (famosos)	Reality
21	The Whole Note	5	Arte	Entrevistas
22	Metaverse Island Local New	4	Mundos virtuales	Noticiero
23	The B Report	3	Mundos virtuales	Reporte
24	Hollywood Cubes	3	Variado (famosos)	Reality
25	The Area	3	Mundos virtuales	Ficción
26	The Real Desperate Housewives of Beaver Ridge	3	Misceláneo	Ficción
27	VWBPE 2011	3	Educación	Conferencia
28	Model Moment	3	Arte	Videoclip
29	Music From Nobrix City	3	Arte	Presentación
30	Assignment Runway	2	Arte	Reality
31	VWA Rage Supershow	2	Deportes	Evento
32	Metameets 2010	2	Acontecimiento institucional	Entrevistas
33	Spoton3D	1	Acontecimiento institucional	Entrevistas

34	Musicajam	2	Arte	Entrevistas
35	The Newbies Guide to SL	1	Mundos virtuales	Reportes
36	SLSA CHI Surfing	1	Deportes	Compilación
37	Big Bubbs Boogiebox	1	Arte	Entrevistas
38	Mand Writer Reports	1	Mundos Virtuales	Reportes
39	Top Romantic Places in SL	1	Lugares	Reportes
40	How to Help the World	1	Emprendimiento	Reporte
41	Trafic Grafitti Art Gallery	1	Lugares	Montaje de locación
42	Second Life Asia	1	Lugares	Montaje de locación
43	Virtual Harlem	1	Lugares	Montaje de locación
44	I Ain't Fraid of No Ghost	1	Misceláneo	Ficción
45	Death Wish	1	Arte	Videoclip
46	Slackers	1	Experimental	Secuencia de imágenes
47	Stocks 101	1	Emprendimiento	Conferencia
48	\$.L.A.M.	1	Emprendimiento	Reporte
49	SL Ops	1	Misceláneo	Ficción
50	Dancing is Easy	1	Arte	Videoclip
51	Red Night	1	Arte	Presentación
52	SL5B Opening	1	Acontecimiento institucional	Evento
53	Relay for Life 2008 Montage	1	Lugares	Montaje de locación
54	Hobo Island Grand Opening	1	Arte	Videoclip
55	Catwalk	1	Arte	Reality
56	Avenue Magazine Launch Party	1	Arte	Montaje de locación
57	Teller Motorsports	1	Deportes	Evento
58	SL Entrepreneur of the Year Ceremony 2008	1	Arte	Evento
59	Captured Trade Show	1	Arte	Evento
60	Working Girl	1	Misceláneo	Videoclip
61	Prototyping 1st Life Business Concepts in Virtual Worlds	1	Emprendimiento	Conferencia
62	Directia 5 and Replik Perform at Sunrise Jazz and Sunrise High	1	Arte	Evento
63	SL6B Closing Keynote	1	Acontecimiento institucional	Evento
64	Catalyst of Fantasy	1	Arte	Evento
65	Into Midnight	1	Misceláneo	Ficción
66	Nobody There	1	Experimental	Ficción
67	Never Give Up	1	Experimental	Ficción
68	Virtual Worlds as Green Workplaces	1	Emprendimiento	Reportajes
69	Doing Good in the Virtual World	1	Emprendimiento	Infomercial
70	Virtual Videos for Social Good	1	Emprendimiento	Reportajes
71	Infolit Ischool	1	Educación	Conferencia
72	Machinima Room	1	Arte	Testimonio
73	Jeffry Pastorelli Memorial Service	1	Misceláneo	Evento

74	Fashion Rocks Launch	1	Arte	Evento
75	Rough Romance	1	Misceláneo	Ficción
76	Anek Fuchs Blue Mars	1	Arte	Evento
77	Skye Galaxy Live	1	Arte	Evento
78	Rose Monday Parade	1	Acontecimiento institucional	Evento
79	Finesmith Muse 2012	1	Arte	Evento
80	Burlesque	1	Arte	Evento
81	Wetaverse	1	Sexo y relaciones de pareja	Entrevistas
82	SS Metaverse Dance Party	1	Acontecimiento institucional	Evento
83	SL9B – The Future of media in Second Life	1	Acontecimiento institucional	Panel
84	Miss Virtual World 2009	1	Arte	Concurso
85	Miss Tropic Hawaiian 2009	1	Arte	Concurso
86	Miss Virtual World 2010	1	Arte	Concurso
87	Mr Virtual World 2010	1	Arte	Concurso
88	Miss Tropic Hawaiian 2010	1	Arte	Concurso
89	Miss Virtual World 2011	1	Arte	Concurso
90	Mr Virtual World 2011	1	Arte	Concurso
91	Miss Virtual World 2012	1	Arte	Concurso
92	Miss Virtual World 2012 Red Carpet	1	Arte	Concurso
93	Mr Virtual World 2012	1	Arte	Concurso
94	Mr Virtual World 2012 After Party	1	Arte	Concurso
95	BOSL Fashion Week 2012 Vogue & Bliss Coutre	1	Arte	Concurso
96	BOSL Fashion Week Final show	1	Arte	Concurso
97	Miss Countdown 2013	1	Arte	Concurso
		Total: 617		

Numero de episodios según los temas de los programas		
Noticias: 173	Variado (famosos): 42	Misceláneo: 9
Arte: 164	Lugares: 34	Acontecimiento institucional: 8
Mundos virtuales: 75	Deportes: 19	Educación: 4
Emprendimiento: 69	Sexo y relaciones de pareja: 17	Experimental: 3

Anexo 3: Cuadro completo del análisis de contenidos

MBC News			
Episodio 173	Variable	Categoría	Declaración
	Noticias en Second Life	Internacionales	El arresto en el Reino Unido de Kweku Adoboli, autor de un millonario robo al banco suizo USB en 2011.
	Noticias en Second Life	De tecnología	Google Wallet / El 75% de los matrimonios termina en divorcio, según MapleStory / SEE Global Entertainment creará juegos online basados en propiedades intelectuales de entretenimiento.
	Noticias en Second Life	De mundos virtuales	OpenSimulator se expande / Apareció una nueva versión de Dolphin Viewer.
	Noticias en Second Life	Información de Servicio Público	BOSL Virtual Hero Fashion Show / Unity Productions, un grupo de baile que hace un pequeño show y luego dice dónde se presentará.
Episodio 172	Variable	Categoría	Declaración
	Noticias en Second Life	Internacionales	Eventos en conmemoración de la tragedia de las Torres Gemelas (incluyendo una en Second Life y un broadcast en Al Gore).
	Noticias en Second Life	De tecnología	Venta de las zapatillas de Marty McFly en Ebay / Spaces / Intelligence and National Security Alliance (INSA) de USA: proteger al país de ciberataques.
	Noticias en Second Life	De mundos virtuales	Home, un nuevo mundo virtual, fue rediseñado luego de ser atacado hace unas semanas por hackers. Ahora, sus creadores la llaman "La última plataforma de juego social / Sexy New Beach es el sim más visitado.
	Noticias en Second Life	Información de Servicio Público	No hubo.
Episodio 171	Variable	Categoría	Declaración
	Noticias en Second Life	Internacionales	La llegada de la Primavera Árabe a Tripoli, capital de Siria, y las hostilidades en la Franja de Gaza.
	Noticias en Second Life	De tecnología	Pottermore, portal de juegos basado en Harry Potter / Google compró Motorola

			Mobility / HP Touchpad es el más vendido de los touchpad / Oxford English Dictionary reconoce palabras usadas en Second Life e Internet.
	Noticias en Second Life	De mundos virtuales	TechSpot / Blue Mars, mundo virtual que puede emplear Google Street View.
	Noticias en Second Life	Información de Servicio Público	No hubo.
Episodio 170	Variable	Categoría	Declaración
	Noticias en Second Life	Internacionales	El Ejército de Siria informa de otro bombardeo / Marruecos está en elecciones.
	Noticias en Second Life	De tecnología	Robio, creadora de <i>Angry Birds</i> , conversa con una compañía desconocida para hacer otra versión del juego, que demandará una inversión de 1.2 billones.
	Noticias en Second Life	De mundos virtuales	Second Life hace 100 millones de dólares al año, según la revista online Launch / La venta de objetos virtuales es de 53 millones de dólares, un incremento del 28% respectoa al año pasado / Second Life Community Convention (SLSS).
	Noticias en Second Life	Información de Servicio Público	Youth Fashion show / Burn2 (burn2.org) / Metastock (festival de música) / Segundo episodio de The Real Desperate Housewives.

Gridwrap			
Episodio 43	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	Los entrevistados revelan que es alemán.
	Personajes públicos en Second Life	Organizadores de eventos	Los entrevistados van a recrear el Carnaval de Colonia en Second Life.
	Percepción sobre Linden Lab	Desfavorable	“Empezamos en 2007, y hubo un tiempo en que, seguramente, Second Life fue un boom, así que pienso que tuvimos un buen inicio aquí. Pero, como tú sabes, Second Life no es realmente un boom en este momento, de modo que estoy bastante orgulloso de decir que tenemos una comunidad fuerte, pero también nos gustaría tener un fuerte levantamiento, seguro. Pero, como sea, el proyecto anda

			bastante bien". (Minuto 16:55)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"Pero después de algunas semanas me di cuenta que Second Life es más que un chat, es una plataforma abierta donde todo es posible (...) Para mí, es el siguiente nivel de fascinación de hacer que la gente esté junta y sea capaz de otras cosas creativas". (Minuto 34:00)
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	"Es por eso que escogí crear compañías sobre ideas y actividades en Second Life. Las compañías ya no existen, pero dos de los proyectos que creé en 2006 y 2007 siguen aquí". (Minuto 34:30)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"Es un lugar donde la gente de todo el mundo se junta y es todo lo que siempre quiso ser". (Minuto 36:11)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"Pero cuando hicimos un recorrido en Second Life, nos percatamos rápidamente que quizás no Second Life, pero sí los mundos virtuales en general son el futuro". (Minuto 37:11)
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	"Entonces, yo aún creo que en esto, pero estoy viendo que muchas compañías que vinieron aquí tienen una isla solitaria y no están conectadas con nada". (Minuto 37:30)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"(Las compañías) no saben que nosotros queremos vivir aquí, ellas piensan que queremos crear pequeños juegos lindos". (Minuto 45:00)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	"Si quieres hacer negocios, es muy importante para todos ustedes saber quién es su socio, quién es la persona real detrás del avatar. Si están aquí para tener diversión, hacer fiestas o si tienes proyectos, es muy importante saber quién es la persona en verdad". (Minuto 51:00)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"Quizá le dé una segunda oportunidad" (Minuto 57:13)
Episodio 42	Variable	Categoría	Declaración
	Personajes públicos en Second Life	Organizadores de eventos	Es la administradora de Book Island.
	Percepción sobre Linden	Desfavorable	"La audiencia que llega tiene un límite, decidida por la capacidad del mundo

	Lab		virtual y el sim". (Minuto 14:42)
	Percepción sobre Linden Lab	Desfavorable	"Es muy difícil de tenerlos a todos, 30, 40 ó 50 personas, en un evento, porque cargan mucho al sim. Entonces, en ese sentido, es limitado". (Minuto 14:50)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"Es interesante que en los últimos seis meses se está poniendo mejor". (Minuto 15:50)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	"Creo que mucho tiene que ver, para tener un negocio exitoso en Second Life, el hecho de tener un equipo estable, como en el mundo real". (Minuto 29:36)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"Creo que esto se está poniendo mejor, cuando miras atrás". (Minuto 44:22)
Episodio 41	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Apariencia del avatar estilizada y constante	"Empecé mi negocio en Second Life cuatro años atrás, el cual brinda creaciones juntas bajo una sola marca en mi tienda. Yo solo pido una pequeña comisión y, sí, anda muy bien, aún se expande y ahora abrí Evilation 2, porque sé que hay mucha gente nueva entrando y yo quiero darles todo lo que necesita. Ellos necesitan verse bien con shapes, ojos, ropa, zapatos, todo lo que necesitan". (Minuto 3:24)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"La verdad, me pasó lo mismo que a Mimi, estuvimos buscando una alternative a Second Life y extender nuestros productos, nuestros trabajos, a otros grids. Y sí, con el tiempo conocí a Melany y ella me invitó a ver qué había creado. Hablé con ella mucho, mucho sobre derechos de autor y todo (...) Tuve una buena impresión de sus ideas, así que le di una oportunidad". (Minuto 5:18)
	Percepción sobre Linden Lab	Desfavorable	¿Qué pasó con los derechos de autor? Hablé con muchos creadores en Second Life. La cosa es que tenemos, desde hace años, problemas defendiendo nuestros trabajos y otros productos. Gastamos mucho tiempo y dinero en productos que creamos y vendemos por precios razonables y... La cosa es que, en mi opinión, Linden Lab miró a otro lado durante años de <i>copybotting</i> y

			<p><i>spraying</i> ilegal en productos ilegales. Hemos hablado mucho con Linden Lab sobre esto, ellos nos dijeron “sí, haremos esto y aquello”, pero la verdad nosotros no hemos visto mucho cambio, así que la reacción normal es que, si nosotros no encontramos protección y quieres ver un trabajo profesional en Second Life, estarás buscando otras alternativas”. (Minuto 6:09)</p>
	Creadores de contenidos	Diseñadores de moda	<p>“Me percaté que una de las cosas que estaban echando a perder la industria de la moda, no solo en Second Life sino en otros mundos, era el <i>copybotting</i>”. (Minuto 7:50)</p>
	Creadores de contenidos	Diseñadores de moda	<p>“Creemos que deberíamos ayudar a nuestros creadores, proteger sus intereses, velar por ellos. Eso puede beneficiarnos a todos”. (Minuto 8:36)</p>
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	<p>“Necesitas tener una economía, un comercio para tener contenidos de alta calidad, porque los contenidos de alta calidad no crecen en los árboles, deben ser creados por alguien que ha investigado por mucho tiempo en el mundo real”. (Minuto 10:25)</p>
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	<p>“Obviamente, hay un nivel de confianza involucrado. Eso significa ‘tengo todo en mi servicio y puedo directamente tomar tu stock y esparcirlo por todo el metaverso’. Sin embargo, la confianza comienza en alguna parte, es una historia de trabajar en Open Sim, es el hecho de que nunca he escondido mi nombre real y mi identidad real fue pública desde el inicio”. (Minuto 11:48)</p>
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	<p>“Tengo que sacar adelante el negocio, tengo que administrar a la gente, tengo que crear un grupo, invitar a las personas a que se unan a él. Es un montón de trabajo, pero aún me doy tiempo para Second Life”. (Minuto 13:51)</p>
	Contenidos	Música	<p>“Pensé que sería genial impulsar más la industria de la música en los mundos virtuales. Tenemos estos pequeños clubs con acceso limitado y, por eso, lo que tratamos de impulsar son librerías reales. Pienso que fuimos muy exitosos en 2008 y 2009 mientras tuvimos las dos más grandes librerías tocando en nuestro mundo. Tratamos de contactar a Linden</p>

			Lab para conversar sobre esto e interesantes formas de venta real. Pero el problema es que siempre las grandes compañías siempre están buscando números y números. Estamos hablando de miles, 10 mil; estábamos hablando de millones, y estoy seguro de que Second Life, por ejemplo, será capaz de llegar a ese número y ver, por otro lado, ¿cuánta gente puede asistir a los eventos?” (Minuto 20:50)
	Percepción sobre Linden Lab	Desfavorable	“El problema con Second Life fue cambiar las leyes de Estados Unidos y, sin embargo, nosotros no somos una compañía estadounidense. (nosotros no ofrecemos juegos de azar, ofrecemos una simple máquina). Seguimos jugando fuera de la vista pública en las áreas de bienvenida, porque hemos constatado que a ciertas personas les ofende esa clase de ambiente, incluso a mayores de 18 años”. (Minuto 26:53)
	Percepción sobre Linden Lab	Desfavorable	“El fiasco bancario que hubo acá hace un par de años”. (Minuto 29:30)
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	“Cuando entré aquí, pensé que los freebies clasificados eran una basura. Pensé mirar atrás, en por qué empezamos esto. Pienso que todos los que nos unimos a Second Life pensamos: haré un negocio multitudinario”. (Minuto 35: 15)
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	“No se trata solo de negocio, se trata sobre divertirse, socializar, conocer gente nueva, conocer gente interesante, debatir, y eso es lo que es un mundo virtual para mí”. (Minuto 52:02)
Episodio 40	Variable	Categoría	Declaración
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Puedes hacer cosas que no son posibles en el mundo real, y eso porque aquí tienes más libertad (...) El cielo es el límite”. (Minuto 6:52)
	Percepción sobre Linden Labs	Desfavorable	Hace referencia al tamaño límite de los prims. (Minuto 14:20)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Pienso que SpotOn es una muy, muy buena alternativa a Second Life e, incluso, en algunos casos, tiene una mejor solución a problemas. Pienso que

			mi seguridad, y no solo la mía sino de la gente en general, incluidos niños, está más protegida aquí". (Minuto 14:38)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"En el mundo virtual ellos pueden finalmente vivir un sueño". (Minuto 20:40)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"Finalmente puedo vivir todos estos sueños". (Minuto 24:00)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	"Empecé con esto en 1995 en Active Worlds. Soy una abuela, siempre tuve un equipo, siempre construí con mucha gente, siempre cambiamos ideas y habilidades". (Minuto 24:00)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	"En Second Life encontré a un compañero que siempre está construyendo y lo encuentra muy emocionante". (Minuto 46:42)
Episodio 39	Variable	Categoría	Declaración
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"Estamos tan cerca de replicar la funcionalidad del mundo real". (Minuto 7:20)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"En verdad pienso que todo esto puede ser la solución a muchos, muchos de nuestros problemas". (Minuto 9:28)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"A los mundos virtuales los encuentro muy educativos, más que un videojuego de consola". (Minuto 12:28)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"Lo maravilloso del metaverso es que le da a la gente una sensación real al jugar. Es el sueño americano hecho realidad, donde nadie es juzgado por el color de su piel, su nacionalidad, su sexualidad o cualquier cosa que tenga que ver con prejuicios, como pasa en la vida real". (Minuto 33:46)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"No fui un cineasta hasta antes de venir a Second Life. Pero hay una cierta actividad que me permite hacer cosas que no hubiese podido hacer de otro modo. Ya sabes, historias que puedes contar, películas que puedes hacer". (Minuto 37:20)
	Percepción	Favorable	"Mirando en los archivos de Metaverse

	sobre los mundos virtuales		TV, se ve que Second Life no era como es hoy”. (Minuto 38:22)
	Percepción sobre Linden Labs	Desfavorable	“El problema con Linden Lab es que no tiene una visión a largo plazo de qué es el metaverso. No veo que ellos estén viendo cinco o diez años en adelante, están viendo cómo ganar la próxima semana más dinero del que ya tienen ahora (...) Dos o tres años atrás, las cosas no estaban mal como ahora”. (Minuto 41:25)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Se trata más de construir comunidad, confianza, relaciones”. (Minuto 47:00)
Episodio 38	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	Entrevistado habla de qué hace en el mundo real. (Minuto 2:16)
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	“Yo era un ministerio, y en ese ministerio constantemente encontraba gente que era víctima de violencia doméstica”. (Minuto 2:58)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	Para cualquier persona que está sufriendo, SL es una buena plataforma, porque se puede aprender a tener confianza, aprender a comenzar de nuevo, y creo que solo si has sufrido realmente puedes tratar con eso. (Minuto 47:40)
Episodio 37	Variable	Categoría	Declaración
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Pero lo fascinante de todo esto es la sensación de que estoy sentado aquí conversando contigo, dando mi sensación de emoción, una sensación de presencia. Te veo a ti, converso contigo, no soy nadie sin ti. Es un nivel de emoción que sucede en los mundos 3D y que ayudan en la comunicación y la colaboración”. (Minuto 38:32)
Episodio 36	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	El entrevistado pone su identidad al descubierto. (Minuto 3:30)

	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	<p>“-Creo que es evidente que tenemos que empezar la expansión más allá de un solo grid, pero también más allá para llegar a la gente que está fuera de nuestro nicho, traer gente de afuera que probablemente nunca ha oído sobre Second Life, SpotOn 3Du OpenSim. O que incluso no sabe lo que es un mundo virtual.</p> <p>-Exactamente, y ellos piensan que es un juego y que es solo para algunas personas, pero es mucho más que eso” (Minuto 26:55).</p>
--	---------------------------------------	-----------	--

Grumpy Old Avatars			
Episodio 1	Variable	Categoría	Declaración
	Percepción sobre Linden Labs	Desfavorable	“Es un show donde dejamos que nuestra cabeza baje en el fin de semana, un momento acerca de todas las cosas de la tierra metaverso dejadas de lado. De hecho, cualquier cosa que lleve nuestra fantasía”. (Minuto 0:26)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Usamos métodos familiares para enviar un mensaje. La gente suele mirar televisión, así que producimos Avatar Televisión para decir esto es real, esto es lo que pasa aquí, esto es lo suficientemente familiar para que lo entiendas”. (Minuto 19:06)
	Percepción sobre Linden Labs	Desfavorable	“Cuando la gente dice ‘funcional’. yo digo ‘disfuncional’ (...) Esto no es Second Life, es Clue Life y nosotros resolvemos, pues juntos somos capaces de resolver esta disfuncionalidad existente. Ya sabes, es lento y lentamente empieza a mejorar y a adherir otras herramientas (...) Esto es un juego, es definitivamente un juego que Linden Lab está jugando con sus residentes”. (Minuto 48:07)
	Percepción sobre Linden Labs	Desfavorable	“Algo que te pone muy malhumorado es el hecho de que los dueños del software que utilizamos no puedan reunirse y hacer que funcione. Quiero decir, ¿por qué no pueden hacer que funcione?” (Minuto 51:30)
Episodio 2	Variable	Categoría	Declaración

	Percepción sobre Linden Labs	Desfavorable	“Cómo demonios esperamos respetar a una organización que se toma cinco o seis días en responder el estado de ánimo que se generó por el anuncio en el fin de semana”. (Minuto 50:13)
Episodio 3	Variable	Categoría	Declaración
	Percepción sobre Linden Labs	Desfavorable	“Bueno, este supone debe ser mi opinión personal, muy de parte de muchos tipos de pequeñas política, opiniones políticas que tenga. Pero sí creo que hay una decisión realmente en Linden Lab, por cuyos efectos está saboteándose a sí mismo. Es bastante extraordinario para entender”. (Minuto 5:23)
	Percepción sobre Linden Labs	Desfavorable	“Nos piden quedarnos en una plataforma que está muriendo, y puedo garantizar que en diez años en adelante Second Life probablemente no estará aquí”. (Minuto 8:41)
	Percepción sobre Linden Labs	Desfavorable	“Seamos realistas, hay mejores plataformas siendo desarrolladas y son mucho más que las cosas que la gente necesita en un mundo virtual que se está desarrollando en Second Life”. (Minuto 8:55)
	Percepción sobre Linden Labs	Desfavorable	“Lo que queremos al final del show, porque no por nada nos llamamos Grumpy Old Avatars, es que nuestros invitados olviden todo lo que hablamos sobre educación y todo lo demás. Solo queremos que den sus palabras de clausura y... ¿Tienen algo más que quieren sacar de su pecho sobre la última semana? ¿Qué los ha dejado malhumorados esta semana?” (Minuto 53:00)
Episodio 4	Variable	Categoría	Declaración
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Hay personas que están buscando otras plataformas”. (Minuto 27:00)
Episodio 5	Variable	Categoría	Declaración
	Percepción sobre Linden Labs	Desfavorable	“Y el Visor de Second Life es muy, pero muy difícil (de manejar)”. (Minuto 30:00)
	Percepción sobre Linden	Desfavorable	“Ellos hicieron dos conciertos, yo recuerdo que... y tuvimos 90 personas en

	Labs		un solo sim. ¿Por qué no podemos hacer más eso? (Minuto 37:53)

The Late Show			
Episodio 33	Variable	Categoría	Declaración
	Personajes públicos en Second Life	Creadores de contenidos	Los invitados son creadores de mascotas virtuales en Second Life. (Minuto 9:10)
Episodio 32	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“Tengo que hablar de mi vida personal, mi vida real y mi segunda vida”. (Minuto 1:51)
	Personajes públicos en Second Life	Organizadores de eventos	La entrevistada es la CEO de BOSL Radio y responsable de The POP Art Lap. (Minuto 5:00)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“La verdad, estaba ebria en el mundo real la primera vez que ingresé aquí (Second Life). Mi mejor amigo en el mundo real estaba conmigo”. (Minuto 7:20)
	Contenidos	Música	“Tú traes músicos a Second Life y también tienes la mejor colección de CD de determinada música que la gente puede escuchar. ¿Qué es eso? Noté que mucha gente viene, ellos la escuchan (la música)”. (Minuto 14:07)
	Contenidos	Música	“The POP Art Lap es una compañía real basada en el markpass”. (Minuto 14:30)
	Contenidos	Música	“Lo que ellos decidieron hacer fue capturar toda esa media, todo lo que fue realizado en ese país sin esa marca, y unirlo en el formato institucional y guardarlo”. (Minuto 14:47)
	Contenidos	Música	“Lo que tratamos de hacer son en verdad dos cosas: traer músicos del mundo real, quizás que nunca hayan escuchado sobre Second Life antes, a Second Life; y dar respaldo a muchos músicos que creen y vengan y tengan una base de fans aquí, en Second Life”. (Minuto 19:52)
Episodio 31	Variable	Categoría	Declaración
	Personajes públicos en Second Life	Creadores de contenidos	Los entrevistados son un grupo que administra islas dedicadas a Star Trek, que hace juego de roles, naves e invierte

			tiempo en construir toda la tecnología de Star Trek. (Minuto 2:14)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Basicamente, nosotros vivimos en Second Life, así que debe ser lo más auténtico posible que pueda ser”. (Minuto 7:24)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Los términos de esas naves en participar (Enterprise y Excelsior) no los usamos, no los usamos porque hay derechos de autos. Paramount no nos permite usar lo clasificado, no nos permite usar sus diseños. Pero estamos impedidos de usar, tú sabes, los nombres de las naves o sus miembros por derechos de autor. En términos de showroom, me encanta la nave, me encanta el público, no me veo yéndome a ninguna parte”. (Minuto 7:57)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Si lo ves de este modo, los fans que tenemos en Second Life y algunos individuos no eran fans del show hasta que se unieron (al grupo)”. (Minuto 9:40)
Episodio 30	Variable	Categoría	Declaración
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“No todo lo que hago o todo lo que pienso es excesivamente sexual, también obtengo una buena canción, un buen programa de TV, un buen videojuego. Tengo un montón de diversión. Second Life es... Recuerdo que cuando era niño, justo cuando el Internet comenzó a llegar, tenías todas estas pequeñas cosas geniales, pero nos quedamos en el diálogo y todos los sitios web eran iguales. Y estuve pensando: no sería genial si hubiese un videojuego que nunca acabe, que no se detenga. Estaba este mundo virtual, donde puedes crear cosas, donde puedes conocer gente nueva y buscar lo que quieres en una vida completamente diferente”. (Minuto 28:19)
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	“-¿Qué te gusta hacer aquí para divertirte? -Mayormente, mi trabajo, para ser honesto. Es una de las cosas que hago para divertirme: mi show, la lucha libre, comprar en tiendas (...) No tengo todo el tiempo libre en Second Life”. (Minuto 29:33)

Episodio 29	Variable	Categoría	Declaración
	Personajes públicos en Second Life	Creadores de contenidos	Los invitados son creadores de conejos y tortugas que sirven como mascotas virtuales en Second Life. (Minuto 1:44)
Episodio 28	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	“Gracias a todos por sintonizarnos y ayudarme en mi misión de convertirme en el hombre más famoso de Second Life (...) Todos quieren ser celebridades, todos quieren ser conocidos, queremos ser alguien, hay que empezar en algún lado”. (Minuto 0:45)
	Contenidos	Moda	“Soy modelo en SL. La verdad, me envolví en esto a través de Lucy (...) recientemente abrí mi propia agencia de modelaje y academia en agosto”. (Minuto 15:25)
	Contenidos	Moda	“Sigo modelando, sigo haciéndolo en Model Style en trueTV, incluso pude ser corresponsal de moda para MBC News con Douse. Eso fue divertido”. (Minuto 16:43)
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	“Creo que todos los que han entrado, han entrado por una razón. Yo no construyo en Second Life, soy una persona, soy un trabajador neto. Me gusta ayudar a las personas”. (Minuto 17:55)
Episodio 27	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Apariencia del avatar estilizada y constante	“Es uno de los más sexys DJ en Second Life y también tiene su propio show en Vengeance Radio”. (Minuto 1:42)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Este es el único lugar en el mundo donde en verdad puedo caminar (...) Me siento estúpido con la silla, pero eso no funciona con la comedia”. (Minuto 30:27)

Spotlight TV			
Episodio 29	Variable	Categoría	Declaración
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Cada vez que vienes te sientes increíblemente alentado, porque veo que Second Life está dando pasos hacia adelante, tecnológicamente, socialmente, comercialmente, y eso es parte de lo que Spotlight TV se trata. Así que, por favor, no se detengan en hacer lo que hacen y

			prontamente regresen y cuéntenos qué está pasando otra vez. (Minuto 13:27)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“SL es un lugar maravilloso”. (Minuto 20:00)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Second Life está creciendo”. (Minuto 22:00)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Eso realmente me hace decir que hermoso que es este medio de comunicación. Permiten a la gente que quizás no ve esto más que cenizas, un juego... Es un videojuego, pero lo suficientemente serio. Ya sabes, es serio, pero lo que es emocionante es que tú, teniendo esta radio, haces cosas fantásticas que realmente liberan ese potencial existente aquí y hace de SL más que solo un lugar de juegos interactivos”. (Minuto 26:26)
Episodio 28	Variable	Categoría	Declaración
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Hay un potencial increíble para aplicaciones comerciales aquí; y solo por diversión, tú sabes, el buen tiempo que va a tener esa gente está aquí. Entonces, cuando tienes esa clase de cosas que pasa, tú sabes, estás en algo excitante, algo grande y algo puede ser posible cuando ustedes lo planean. Cambia la forma en que las personas aprovechan su entretenimiento aquí en SL. Y esa es una maravillosa oportunidad y tremenda responsabilidad, y eso es increíblemente excitante. (Minuto 23:34)
Episodio 27	Variable	Categoría	Declaración
	Creadores de contenidos	Músicos	Los invitados son partes del elenco del musical <i>Away My Beloved</i> , que se realizó en Second Life y que estuvo basado en el libro <i>The Song of Solomon</i> .
Episodio 26	Variable	Categoría	Declaración
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“SL es más que solo un juego y tiene un potencial para realmente no solo tener una maravillosa segunda vida. Eso es, ya sabes, en muchos casos, todo lo que nuestro... quizás pensamos en las

			carencias de la primera vida. Hay un montón de ricas experiencias que la gente puede obtener, y la ayuda está ahí". (Minuto 24:20)
Episodio 25	Variable	Categoría	Declaración
	Contenidos	Música	Los invitados son los encargados de Second Life Radio.
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"Pienso que lo que ustedes están haciendo es increíblemente poderoso y es completamente abierto en términos de lo que el potencial puede hacer que nunca se ha hecho antes aquí en SL" (Minuto 6:52).

The Late Show			
Episodio 33	Variable	Categoría	Declaración
	Personajes públicos en Second Life	Creadores de contenidos	Los invitados son creadores de mascotas virtuales en Second Life. (Minuto 9:10)
Episodio 32	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	"Tengo que hablar de mi vida personal, mi vida real y mi segunda vida". (Minuto 1:51)
	Personajes públicos en Second Life	Organizadores de eventos	La entrevistada es la CEO de BOSL Radio y responsable de The POP Art Lap. (Minuto 5:00)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	"La verdad, estaba ebria en el mundo real la primera vez que ingresé aquí (Second Life). Mi mejor amigo en el mundo real estaba conmigo". (Minuto 7:20)
	Contenidos	Música	"Tú traes músicos a Second Life y también tienes la mejor colección de CD de determinada música que la gente puede escuchar. ¿Qué es eso? Noté que mucha gente viene, ellos la escuchan (la música)". (Minuto 14:07)
	Contenidos	Música	"The POP Art Lap es una compañía real basada en el markpass". (Minuto 14:30)
	Contenidos	Música	"Lo que ellos decidieron hacer fue capturar toda esa media, todo lo que fue realizado en ese país sin esa marca, y unirlo en el formato institucional y guardarlo". (Minuto 14:47)
	Contenidos	Música	"Lo que tratamos de hacer son en verdad

			dos cosas: traer músicos del mundo real, quizás que nunca hayan escuchado sobre Second Life antes, a Second Life; y dar respaldo a muchos músicos que creen y vengan y tengan una base de fans aquí, en Second Life". (Minuto 19:52)
Episodio 31	Variable	Categoría	Declaración
	Personajes públicos en Second Life	Creadores de contenidos	Los entrevistados son un grupo que administra islas dedicadas a Star Trek, que hace juego de roles, naves e invierte tiempo en construir toda la tecnología de Star Trek. (Minuto 2:14)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"Basicamente, nosotros vivimos en Second Life, así que debe ser lo más auténtico posible que pueda ser". (Minuto 7:24)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"Los términos de esas naves en participar (Enterprise y Excelsior) no los usamos, no los usamos porque hay derechos de autos. Paramount no nos permite usar lo clasificado, no nos permite usar sus diseños. Pero estamos impedidos de usar, tú sabes, los nombres de las naves o sus miembros por derechos de autor. En términos de showroom, me encanta la nave, me encanta el público, no me veo yéndome a ninguna parte". (Minuto 7:57)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"Si lo ves de este modo, los fans que tenemos en Second Life y algunos individuos no eran fans del show hasta que se unieron (al grupo)". (Minuto 9:40)
Episodio 30	Variable	Categoría	Declaración
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	"No todo lo que hago o todo lo que pienso es excesivamente sexual, también obtengo una buena canción, un buen programa de TV, un buen videojuego. Tengo un montón de diversión. Second Life es... Recuerdo que cuando era niño, justo cuando el Internet comenzó a llegar, tenías todas estas pequeñas cosas geniales, pero nos quedamos en el diálogo y todos los sitios web eran iguales. Y estuve pensando: no sería genial si hubiese un videojuego que nunca acabe, que no se detenga. Estaba este mundo virtual, donde puedes crear

			cosas, donde puedes conocer gente nueva y buscar lo que quieres en una vida completamente diferente”. (Minuto 28:19)
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	“-¿Qué te gusta hacer aquí para divertirte? -Mayormente, mi trabajo, para ser honesto. Es una de las cosas que hago para divertirme: mi show, la lucha libre, comprar en tiendas (...) No tengo todo el tiempo libre en Second Life”. (Minuto 29:33)
Episodio 29	Variable	Categoría	Declaración
	Personajes públicos en Second Life	Creadores de contenidos	Los invitados son creadores de conejos y tortugas que sirven como mascotas virtuales en Second Life. (Minuto 1:44)
Episodio 28	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	“Gracias a todos por sintonizarnos y ayudarme en mi misión de convertirme en el hombre más famoso de Second Life (...) Todos quieren ser celebridades, todos quieren ser conocidos, queremos ser alguien, hay que empezar en algún lado”. (Minuto 0:45)
	Contenidos	Moda	“Soy modelo en SL. La verdad, me envolví en esto a través de Lucy (...) recientemente abrí mi propia agencia de modelaje y academia en agosto”. (Minuto 15:25)
	Contenidos	Moda	“Sigo modelando, sigo haciéndolo en Model Style en trueTV, incluso pude ser corresponsal de moda para MBC News con Douse. Eso fue divertido”. (Minuto 16:43)
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	“Creo que todos los que han entrado, han entrado por una razón. Yo no construyo en Second Life, soy una persona, soy un trabajador neto. Me gusta ayudar a las personas”. (Minuto 17:55)
Episodio 27	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Apariencia del avatar estilizada y constante	“Es uno de los más sexys DJ en Second Life y también tiene su propio show en Vengeance Radio”. (Minuto 1:42)
	Percepción sobre los mundos	Favorable	“Este es el único lugar en el mundo donde en verdad puedo caminar (...) Me siento estúpido con la silla, pero eso no

	virtuales		funciona con la comedia”. (Minuto 30:27)

The Stream Scene			
Episodio	Variable	Categoría	Declaración
	Creadores de contenidos	Músicos	El entrevistado es un guitarrista y cantante de Second Life. (Minuto 0:51)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“Soy originario de Brasil, de Sao Paulo, y he estado viviendo aquí, en Estados Unidos, desde 2002. Y mi música, de hecho, nació aquí”. (Minuto 6:01)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“La verdad, ahora estoy haciendo más música que antes. Soy en realidad un diseñador web”. (Minuto 9:05)
	Contenidos	Música	“Como muchos de ustedes saben, Second Life está lleno de música en vivo las 24 horas al día. Si quieren encontrar música en vivo en SL, solo hagan clic en el botón azul de búsqueda, Hacer clic en ‘Avanzado’ y cambien la categoría ‘Música’. (Minuto 12:46)
Episodio	Variable	Categoría	Declaración
	Contenidos	Música	“Cubrimos a todos los mejores músicos y artistas y videos a través del grid, manteniéndolos (informados) de todo lo que sucede hoy”. (Minuto 0:31)
Episodio	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“Quiero que nos hables un poco de la vida real de Kellee Blaylock. ¿De dónde eres y cómo iniciaste en la música”. (Minuto 4:36)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“-¿Qué te trajo aquí? -La verdad, el mismo amigo. Me llamó un día y dijo: “¿Kellee, has oído hablar de Second Life?” Y yo dije: “No, no he escuchado sobre eso”. “He leído un artículo en el New York Times sobre esto. Es muy interesante. Me gustan los videojuegos, ¿sabes? Así que fue ahí y revisé”. Esto fue más complicado de lo que pensé al principio”. (Minuto 7:40)
	Contenidos	Música	“Second Life está lleno de muchos músicos tocando música alrededor”. (Minuto 10:14)

Episodio	Variable	Categoría	Declaración
Episodio 25	Variable	Categoría	Declaración
	Creadores de contenidos	Músicos	“Prometo que haré más. Digo, salir y hacer música”. (Minuto 6:50)
	Creadores de contenidos	Músicos	“Te he estado siguiendo, escuchando lo que ocurre y, tú sabes, tengo que decirlo, eres probablemente uno de los músicos más populares en Second Life, y la gente te quiere. (Minuto 7:10)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Los residentes de SL son muy generosos, siempre me muestran un montón de cariño y apoyan mi carrera”. (Minuto 7:50)
	Contenidos	Música	“Asegúrate de tener un sonido muy limpio, la sala de stream con la que vas a trabajar. Quiero decir, si quieren lidiar con esto, tienen que entender que hoy más que nunca en la historia de SL hay muchos músicos, hay mucha competencia. Entonces, necesitas ser muy, muy bueno en lo que haces o no va a funcionar. Lo mismo que en la vida real, lo mismo que en los negocios. (...) Hago negocios en el mundo real, en marketing”. (Minuto 9:22)
Episodio 24	Variable	Categoría	Declaración
	Creadores de contenidos	Músicos	“-Hoy día tocas <i>The Naps</i> , creo que es tu primer solo presentado en SL, ¿es eso correcto? -Sí, es una presentación en vivo. He tocado aquí muchas veces como DJ, muchas veces como DJ de jazz, así que creo que la razón por la que ves a muchas personas aquí es porque ellos me conocen como DJ de jazz, pero ellos sentían curiosidad de qué puedo hacer como un verdadero músico”. (Minuto 5:38)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“Originalmente, soy de Nueva York. Aún sigo ahí, Queens, Nueva York”. (Minuto 6:09)
Episodio 23	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“Estoy en el Área (metropolitana) de Seattle, he estado aquí por un tiempo, he tocado con mis bandas aquí”. (Minuto 1:50)

	Creadores de contenidos	Músicos	“Deben haber transcurrido dos años, quizás dos y medio, desde que comencé”. (Minuto 6:15)
	Contenidos	Música	“Ahora, vamos a acabar este show Con mi último <i>machinima</i> , llamado Spring me up”. (Minuto 22:15)
Episodio 22	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“Originalmente soy de Luisiana, pero residó en Florida ahora mismo”. (Minuto 9:56)
Episodio 21	Variable	Categoría	Declaración
	Contenidos	Música	Un recuento de las presentaciones de la segunda temporada de The Stream Scene (los 10 capítulos anteriores a este).
Episodio 20	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“Disfruté tu show hoy, fue bastante adorable, tu presentación con el piano me tocó y quiero que sepas que estoy impresionada con tu show hoy. Me agrada tener la chance de venir y poderlo apreciar. Tienes grandes fans aquí, gran seguimiento, así que creo que comenzaré preguntándote un poco sobre tu vida real, Chris. ¿Por qué no me dices de dónde eres? ¿Cómo comenzaste en la música? ¿Haces esto en el mundo real también?” (Minuto 11:03)
	Creadores de contenidos	Músicos	Presentan a Nance Brody, quien solo canta en Second Life. (Minuto 18:34)

The Frolic Mills Show			
Episodio 19	Variable	Categoría	Declaración
	Contenidos	Moda	“Frolic y sus invitados hablan sobre cómo introducir un look del mundo real en Second Life para que ustedes también puedan averiguar cómo los grandes creadores de contenidos y artistas virtuales llegaron al tope de su talento”. (Palabras iniciales en la introducción del programa)
	Actitudes de	Identidad real	La entrevistada cuenta que es cantante

	los personajes públicos	conocida al menos parcialmente	de ópera y otros aspectos más de su vida en el mundo real, mientras que Frolic revela también parte de la suya. (Minuto 9:00)
	Creadores de contenidos	Diseñadores de moda	“Lo primero que hice en Second Life fue construir un prim y caí enamorada, así que me convertí en constructora (...) Amo la moda, era una compradora y estaba loca por comprar. (Minuto 22:23)
	Creadores de contenidos	Diseñadores de moda	“Tu moda es muy particular y tú tienes muchos fans”. (Minuto 25:15)
	Contenidos	Moda	“-¿De dónde obtienes tu inspiración? -No es tan simple porque yo... yo, ah, pienso que mi trabajo viene de diferentes cosas”. (Minuto 25:40)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“No, yo no trabajo en la industria de la moda en el mundo real. Pero tú me dijiste que tus padres sí. Sí, mis padres sí. Ambos, sí”. (Minuto 28:19)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Realmente pienso, realmente amo este trabajo contigo, porque creo que ambos tenemos sueños, y creo en un sueño. Pienso que la vida no es nada si no soñamos (...) Sigamos soñando, Mila”. (Minuto 38:29)
Episodio 18	Variable	Categoría	Declaración
	Contenidos	Moda	“Pero, tú sabes, está también el asunto de cómo obtuviste todos estos diseños. Ya sabes, cómo llegaste a ellos. ¿Hiciste una gran lista? ¿Miraste alrededor? Ya sabes, ¿cómo lo hiciste? Solo quiero saber cuánto te tomó, porque esto seguro... quiero decir, tengo un montón de contactos en mi lista de contactos, eso es seguro (...) Es mucha gente la que está envuelta (en la moda)”. (Minuto 4:32)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Es así como muchos residentes de Second Life, son muchos los voluntarios, son muchos los relacionados con esto. Aquí, en Second Life, esta es la manera que son capaces de luchar contra esta horrible desidia que nos afecta de una forma u otra”. (Minuto 29:45)
	Creadores de contenidos	Modelos	La invitada es la ganadora del Miss Virtual World 2012. (Minuto 31:00)

	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	La entrevistada habla un poco de su novio en Second Life. (Minuto 37:13)
Episodio 17	Variable	Categoría	Declaración
	Creadores de contenidos	Diseñadores de moda	“Seline, yo siempre hablo con diseñadores para descubrir de dónde vinieron sus diseños. Yo sé que tú eres muy cercana a otro diseñador que sucede que está aquí hoy, y su hombre es... ¿Fueron amigos en el mundo real antes de que se conocieran en Second Life?” (Minuto 1:56)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“Bien, háblame de Ringo. ¿Cómo empezaste? Quiero saber el comienzo de tu segunda vida. ¿Qué es lo que eras cuando eras <i>newbie</i> y cómo te descubriste a ti mismo. Bueno, ¿qué estabas haciendo en tus primeros tres o cinco días? ¿Tenías sexo como cualquiera o qué? (Minuto 3:16)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	El entrevistador revela que es de Caracas, Venezuela. (Minuto 19:17)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	Se revela que la entrevistada es entrenadora personal en Nueva York. (Minuto 20:25)
Episodio 16	Variable	Categoría	Declaración
	Creadores de contenidos	Animadores	El entrevistado es el creador de Byngo Bonus, un juego de azar en Second Life. (Minuto 1:01)
	Personajes públicos en Second Life	Organizadores de eventos	El siguiente invitado es el creador de Costa Rica Sims, una de las tantas islas en Second Life. (Minuto 16:18)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“Cota Rica Sims empieza en agosto de 2007. Mi avatar llegó en junio, una semana antes que el tuyo, creo, Frolic. Ah, la idea original era promover mi país del mundo real y recrear en Scond Life las maravillas naturales de Costa Rica” (Minuto 16:50)
Episodio 15	Variable	Categoría	Declaración
	Creadores de contenidos	Animadores	El entrevistado es el dueño de Meeroos, una marca de mascotas virtuales en Second Life. (Minuto 2:22)

Episodio	Variable	Categoría	Declaración
Episodio 14	Variable	Categoría	Declaración
	Creadores de contenidos	Modelos	“Ella es una inspiración para muchos modelos en Second Life. De hecho, es una de las más famosas modelos en el Grid”. (Minuto 2:33)
Episodio 13	Variable	Categoría	Declaración
	Contenidos	Música	“-Usualmente, cuando un artista está tocando en Second Life, es quizás porque su carrera en el mundo real no está despegando mucho, pero la tuya, Greg, ha sido muy exitosa. Aún eres muy joven y has producido tu cuarto álbum, creo, y parece que en verdad vas a lugares. Dime cómo o por qué SL es interesante para ti. -Hay muchas razones (...)”. (Minuto 2:10)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“Mi nombre en el mundo real es Creg Lion, así que puedes llamarme así desde el principio. Quise que esta fuese una versión muy realista de mí y una extensión de mi carrera (...) Una segunda vida”. (Minuto 5:01)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Yo no veo Second Life como un lugar para tener una carrera real; quiero decir, en la industria en general. No creo que sea el futuro, pero sí un componente del futuro, no un reemplazo”. (Minuto 7:21)
	Contenidos	Moda	“Creg, unas de las grandes, grandes comunidades en Second Life son los fashionistas. Si haces que esas mujeres se interesen en ti, te lo digo, vas a hacer volar el Grid, porque no hay comunidad más grande. La comunidad que va a conciertos es minúscula comparada con la de modelos, fashionistas y modelos, y todo eso que existe en Second Life en el mundo de la moda”. (Minuto 18:49)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“Creo que algo que hemos aprendido aquí hoy de Creg Lion es, ya saben, que usualmente la gente empieza a tener una segunda vida y crear algo nuevo en ella. Ese no es necesariamente el caso. Tú también puedes traer tu primera vida a Second Life y expandirla, ser creativo y encontrar formas de ayudar tu vida real. Este es un interesante punto que Creg nos mostró hoy”. (Minuto 30:12)

Episodio 12	Variable	Categoría	Declaración
	Creadores de contenidos	Diseñadores de moda	La entrevistada es la dueña de la marca de ropa y accesorios de moda Tres Beau. (Minuto 1:10)
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	“Me gusta decir que hay una diferencia entre hacer esto por tu libro de bolsillo o por tu ego o por tu pasión. Lo que hago aquí es por mi pasión. No me interesa el resto”. (Minuto 39:20)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“En estos días, tú sabes, no es un secreto, soy una mujer de 50 años, tengo un niño, trabajado desde casa. No soy la que era en mis 20”. (Minuto 49:19)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“Creo que para cualquiera SL es una increíble fantasía donde pueden ser cualquier cosa que deseen, hacer todo lo que quieran” (Minuto 42:27)
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	“Creo que hemos aprendido algo de este show. Yo creo, tú sabes, que no importa realmente cuántos lindens estás ganando cada día o en un mes, creo que todo el asunto sobre Second Life es encontrar tu segunda vida, vivirla en lo absoluto. Si obtienes lindens, eso es genial, pero eso nunca debe ser tu inspiración. Encuentra lo que quieres hacer, encuentra tu pasión, hazlo con amor y estarás bien”. (Minuto 43:20)

Styling Forward			
Episodio 9	Variable	Categoría	Declaración
	Moda en Second Life	Sexy	“Me gusta la expresión del rostro”. (Minuto 13:39)
	Moda en Second Life	Sexy	“Me matas con esos ojos”. (Minuto 16:17)
	Moda en Second Life	Creíble	“Quizás él es muy joven para ser John Galliano”. (Minuto 24:11)
	Contenidos	Moda	“Ya sabes, creo que para la moda masculina, que es siempre muy aburrida, yo siempre veo modelos aburridos caminando alrededor todo el tiempo”. (Minuto 27:55)
Episodio 10	Variable	Categoría	Declaración
	Contenidos	Moda	Es la final de Styling Forward y el diseñador o diseñadora recibirá de premio 100 mil dólares linden. (Minuto

			0:35)
Episodio 11	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Apariencia del avatar estilizada y constante	Dousa Dragonash tuvo un cambio look radical, pero mantiene su mismo <i>shape</i> . (Minuto 1:58)
	Contenidos	Moda	“He escuchado un poco que fue muy, muy difícil escoger a los competidores para esta competencia”. (Minuto 2:30)
	Contenidos	Moda	“Les digo, estoy muy, muy emocionado. Creo que la temporada uno fue, ya sabes, en la temporada uno la gente estaba preguntando qué es este show, de qué trata, y creo que Styling Forward trajo muchas cosas interesantes al Grid. Hay mucho de estilo en moda y creo que el impacto y la influencia del show ha sido en verdad bien recibida, y amo ver ese impacto en el Grid. Ya sabes, ves un montón de estilos increíbles (...) El año pasado, en la audición, tuvimos 15 chicas, y este año no sé cuántas tenemos, pero pareció que el sim estaba lleno de bellas damas y caballeros”. (Minuto 5:13)
Episodio 12	Variable	Categoría	Declaración
	Moda en Second Life	Sobrenatural	“El tema hoy es superhéroes”. (Minuto 2:00)
Episodio 13	Variable	Categoría	Declaración
	Contenidos	Moda	“-Creo que algunos de los concursantes se preguntan la misma cosa que yo me pregunto. La última semana tuvimos un show de superhéroes y, por supuesto, hay un show de superhéroes para el BOSL Fashion Week en setiembre, y se escogió cuatro de los favoritos de ese show para estar en el Fashion Week. Entonces, mi pregunta es si uno o dos, no sé cuántos, de estos concursantes quizás estén en el Fashion Week. ¿Quizás? -Ah, quizás. Lo voy a anunciar al final del show”. (45:00)
	Contenidos	Moda	“-Por favor, estás matándome con eso, ja, ja, ja. Ah, tú sabes eso, solo estoy recordando algo importante: el próximo show por el Fashion Week va a mostrar

			<p>una nueva vieja colección hecha por todo tipo de diseñadores, entonces ninguno de estos estilos irá al show. Sin embargo, si tengo que escoger tres estilos porque, tú sabes, queremos incorporar más, mis favoritos serían... serían... Olvidé los nombres... Risa. Escogeré también, uhmmm... ¿Quién estuvo el primer día? Katsuma, ¿algo así?</p> <p>-Natsuka.</p> <p>-Natsuka, gracias. No Katsuma, un gato grande. De cualquier forma, Daré otra mirada y veré. Hablaré con Kate, pero creo que tenemos suficientes vestidos rojos". (Minuto 50:18)</p>
Episodio 14	Variable	Categoría	Declaración
	Contenidos	Moda	<p>"Hola, damas y caballeros, y bienvenidos al cuarto episodio, aquí en Metaverse TV, de Styling Forward, el más ardiente concurso de estilos en el Grid". (Minuto 1:19)</p>
	Moda en Second Life	Creíble	<p>"Amazon, querida, está bien. Así es la cosa: pienso, pienso que tú eres en verdad una chica de invierno que mató una rata en algún lugar y robó la piel de esa pobre rata, porque estoy un poco confundido. Amo los colores, amo la combinación de todo lo que tienes, pero ¿qué pasó con el resto de tus pantalones? Querida, en el frío tú no quieres estar caminando así, ¿sabes? ¡Te congelarías! Y entonces (suspira), ya sabes, deberías extender esos pantalones. Pero si fueran más largos, pienso que te verías hermosa y creíble. Ahora mismo te ves como una chica primaveral que hizo algo raro". (Minuto 10:29)</p>
	Moda en Second Life	Creíble	<p>"Afertain, escucha, eres elegante y fabuloso en todas las formas posibles. La única cosa que tengo que decirse es que me gustaría que seas, tú sabes, lo hice yo mismo casi a diario con esos estilos algunas veces, porque todo lo que hemos hecho, esos ejercicios, y pedimos eso de todos los misters, misses y modelos. Entonces, estabas esperando que la gente vuelva a la normalidad de este reto de estilo, así que ese es mi única observación para ti. Quiero decir, sí, los</p>

			colores son hermosos y perfectos, pero deseaba que regresaras al mundo real un poco para esto. Tú sabes, ¿a dónde irías vestido así? Esa es mi pregunta aquí. Tú sabes, yo busco eso, es acerca de comprar y salir con una belleza permanente y, cariño, si sales así matarás a unas cuantas personas, y es de eso de lo que estoy hablando aquí. (...) No olvides la imitación de la vida real y la belleza de la moda que es creíble ahí. Ya sabes, mantenlo simple”. (Minuto 14:57)
	Moda en Second Life	Sobrenatural	La tercera concursante de este episodio tiene el cabello que cae hacia arriba, como si un viento fuerte le soplara desde abajo. (Minuto 11:44)
	Moda en Second Life	Creíble	“Más real, necesito que sea más real, necesito ver más real por una razón. Como sea, esa mi particular forma de ver”. (Minuto 24:53)

Concursos de belleza en Second Life			
Miss Countdown 2013	Variable	Categoría	Declaración
	Contenidos	Música	“Estoy acompañada por DJ Caos”. (Minutos 2:12)
	Creadores de contenidos	Diseñadores de moda	“Hoy día ellos han sido retados a estrenar nuevos diseños creados especialmente para esta competencia por la diseñadora Antonia Spen. Primero, ellos mostrarán looks inspirados en Alexander McQueen y terminarán en elegantes trajes que nunca han sido mostrados en público”. (Minuto 3:09)
	Contenidos	Moda	Son presentados los jueces de Miss Countdown 2013. Estos son la Miss Virtual World 2009, la Miss Virtual World Island 2013, la CEO de la agencia de modelaje For IAM, una agencia BOSL, la Miss Virtual World Germany 2012, y el CEO de BOSL. (Minuto 11:38)
	Moda en Second Life	Creíble	“Pero hoy el escenario estuvo en fuego, se vio radiante por una de mis inspiraciones, Alexander McQueen”

			(Minuto 54:19)
	Contenidos	Moda	“La afortunada dama que gane el título de Miss Countdown 2013 debe ser la esencia misma de la belleza, gracia y actitud, alguien que trabaje activamente con Countdown con el compromiso de llevar a la marca al siguiente nivel”. (Minuto 1:03:50)
BOSL Fashion Week Final Show	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	El dinero no es su móvil principal	“El dinero recaudado será donado a la Fundación Michael J. Fox en el mundo real”. (Minuto1:28)
	Contenidos	Moda	“La moda ha sido un símbolo de poder, prestigio y cultura desde que el hombre caminó por primera vez en la tierra”. (Minuto 2:48)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	Se presenta una modelo con rasgos asiáticos. (Minuto 10:00)
	Contenidos	Moda	“Este traje también puede estar en el Museo Metropolitano de Arte”. (14:41)
BOSL Fashion Week 2012: Vogue & Bliss Couture	Variable	Categoría	Declaración
	Creadores de contenidos	Diseñadores de moda	Las diseñadoras que participan en el BOSL Fashion Week 2012 hacen su ingreso una por una, bajando de una locomotora antigua y siendo anunciadas por una presentadora. (Minuto 2:40)
Mr. Virtual World 2012	Variable	Categoría	Declaración
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	Apareen banderas de varios países, de aquellos de donde provienen cada uno de los concursantes. (Minuto 0:53)
	Creadores de contenidos	Diseñadores de moda	“Estoy acompañada en la conducción hoy por una dama que entiende muy bien lo que implica ser una verdadera modista única. Ella es una famosa estilista y modelo sin comparación, un monumental

			ícono de la moda y anfitriona de TV. Ella es una figura incomparable de la alta costura. Ella es, por supuesto, démosle un gran aplauso a Kale Farri. Hola, Kale, ¿puedes escucharme?” (Minuto 1:35)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“La verdad, ellos estarán enfrentando verdaderos retos de estilismo durante todo el camino. Ellos fueron entrevistados por la Revista BOSL y todos han pasado por una entrevista con voz, lo que es muy aterrador, creo, especialmente para aquellos que no hablan mucho por voz”. (Minuto 2:19)
	Moda en Second Life	Sexy	“Nunca había visto un duende sexy, si tengo que decir, solo contigo, Kay”. (Minuto 11:53)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	Mr. Canada aparece con una enorme hoja de arce detrás, que es el símbolo de su país. (Minuto 6:47)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	Mr. Canada aparece con la flor de Canadá como alas. (Minuto 8:48)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	Mr. Irlanda tiene detrás un arco iris que siempre lo sigue. (Minuto 11:12)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	Mr. México luce como un charro con piel morena y bigote. (Minuto 13:34)
	Moda en Second Life	Sexy	“Como pueden ver, vamos a tener un ardiente, ardiente round de trajes de baño y los caballeros, en estos momentos, van a bailar para nosotros, y les garantizo que se van a sentir muy ardientes y entretenidos”. (Minuto 21:52)
	Personajes públicos en Second Life	Creadores de contenidos	“Antes de que los caballeros bailen para nosotros, démosle un muy, muy especial agradecimiento a todos los sponsor que han ayudado a crear esto (...) porque sin el trabajo de estos increíbles creadores de contenidos en Second Life, este no sería un extremadamente gran lugar”. (22:13)
	Moda en Second Life	Sexy	Los concursantes, vistiendo ropa interior muy diminuta, realizan una coreografía con una canción que se llama <i>I wana fuken you</i> . (Minuto 23:13)

	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	“Ahora vamos a introducirlos (a los modelos) otra vez en orden por país y cada uno responderá preguntas”. (Minuto 27:27)
	Contenidos	Moda	“Como saben, el título de Mr. Virtual World conlleva otras responsabilidades para promover y apoyar la moda masculina en Second Life”. (Minuto 1:13:50)
Miss Virtual World 2012 Red Carpet	Variable	Categoría	Declaración
	Contenidos	Moda	“Tenemos una audiencia masiva, tenemos a cientos de personas mirando todos los días, eso significa que el arte en SL tiene nueva audiencia”. (Minuto 7:39)
	Contenidos	Moda	“La verdad, tengo unos pocos amigos que estarán mirando (el show) desde la oficina en que trabajo”. (Minuto 9:31)
	Creadores de contenidos	Diseñadores de moda	“Estoy acompañada en la alfombra roja por dos grandes diseñadores de Second Life, dos grandes diseñadores de moda en SL que en la vida real también son diseñadores de moda. (...) Hola, Bitá, creo que estuviste conmigo en Skype. ¿Me puedes escuchar?” (Minuto 18:28)
	Percepción sobre los mundos virtuales	Favorable	“-¿Cuál es la diferencia, Bitá, entre Second Life y la vida real? ¿Es más fácil crear en Second Life? -Bueno, tengo que decir que es el mismo proceso, pero la diferencia es que todo lo que creemos aquí es... Tú sabes, a veces tú tienes algunas ideas que no son posibles de crear en el mundo real, y entonces tú puedes venir a Second Life y ver que tus ideas son posibles de crear aquí. Entonces, es algo realmente grande. SL es fantástico, un gran incentivo para la imaginación y como diseñadora tú debes disfrutar eso”. (Minuto 20:23)
Miss Virtual World 2012	Variable	Categoría	Declaración
	Moda en Second Life	Sobrenatural	En la danza de presentación, las concursantes aparecen de la nada y realizan una coreografía en la que flotan en el aire como por arte de magia.

			(Minuto 3:58)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	Miss Australia un vestido hecho de olas de mar, que se mueven pero manteniendo la forma de un vestido. (Minuto 10:25)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	Miss Grecia tiene alas y una serpiente a su alrededor. (Minuto 16:30)
	Actitudes de los personajes públicos	Identidad real conocida al menos parcialmente	Miss Irlanda tiene un arco iris arriba de su cabeza. (Minuto 17:18)
	Moda en Second Life	Sexy	Las concursantes modelan en traje de baño en una playa paradisíaca. (Minuto 33:17)
	Moda en Second Life	Sobrenatural	Hay un show musical con luces y figuras que aparecen de la nada. (Minuto 48:00)
	Personajes públicos en Second Life	Creadores de contenidos	Presentan a cada uno de los jueces del concurso. Aquí tenemos a una reina de belleza, el constructor del escenario, el dueño (constructor también) de una tienda de muebles, un fotógrafo, el constructor del set inicial (del baile de presentación), un diseñador especializado en ropa gótica, el CEO de una marca de ropa, el reinante Mister Virtual World, la dueña de una empresa que hace animaciones para Second Life, una fotógrafa y otra diseñadora para terminar. (Minuto 1:41:05)
	Creadores de contenidos	Modelos	“Más de 2 mil mujeres audicionaron para este Miss Virtual World este año y menos de 30 fueron escogidas para la competencia”. (Minuto 1:47:50)

Anexo 4: Entrevista semiestructurada I

Entrevistados: Dousa Dragonash, conductora de televisión y directora de Operaciones de Metaverse TV, y Foxxe Wilder y Tawny Dinzeo, sus asistentes.

Ronn Coeyman: Hola, ¿puedes oírme?

Foxxe Wilder: Sí, te estoy escuchando... ¿Dousa, estás conectada?

Ronn Coeyman: ¿Dousa?

Foxxe Wilder: Ella estaba aquí

Dousa Dragonash: Ok... ¿ahora?

Foxxe Wilder: Perfecto, ahora podemos escucharte.

Dousa Dragonash: Espera... estoy en el altavoz...

Foxxe Wilder: Ok.

Dousa Dragonash: Ok... bueno

Ronn Coeyman: Hola, ¿cómo estás?

Dousa Dragonash: Ok, gracias, ¿cómo estás tú?

Ronn Coeyman: Bien, muy bien. Entonces, ¿podemos comenzar con la entrevista?

Dousa Dragonash: Sí.

Ronn Coeyman: Ok. Ante todo, dime, ¿cómo descubriste Second Life?

Dousa Dragonash: Ya. Me has preguntado eso antes, así que le pediré a Foxxe que hable sobre su experiencia.

Ronn Coeyman: Ok, está bien.

Foxxe Wilder: Ingresé a Second Life en el año 2006 gracias a mi compañera de habitación, quien trataba que me involucrarme en las redes sociales. Recién me había mudado a la ciudad y me estaba comenzando a deprimir, y ella pensó que tal vez ingresar a Second Life sería una buena idea.

Ronn Coeyman: Oh, ya veo. Entonces, ¿qué te atrajo de este mundo que hizo que permanecieras en él?

Foxxe Wilder: Oh, me volví adicta a él.....

Ronn Coeyman: Mmm...

Dousa Dragonash: ¿Qué puedo decir? En realidad, a largo plazo vencí mi adicción al consumo de tabaco. Así de interesada estaba con la idea de estar en un tipo de ambiente de Internet, teniendo un mundo muy parecido a la vida real.

Ronn Coeyman: Mmm... ya veo. ¿Con qué frecuencia entras a Second Life?

Dousa Dragonash: ¿Con qué frecuencia entras a Second Life?

Foxxe Wilder: Oh, todos los días, sin falta, a menos que haya un problema con el hardware. Si no, estoy aquí todos los días, por lo menos ocho horas al día.

Ronn Coeyman: Ya veo. Bueno, veo que trabajas para Metaverse TV pero, ¿realizas también otras actividades?

Foxxe Wilder: Sí, hago muchas cosas. Tengo una pequeña tienda para botes, también hago diseño de viviendas, también trabajé como modelo para tres o cuatro revistas por unos seis meses.

Ronn Coeyman: ¿Cómo decidiste trabajar en Metaverse TV?

Conversación externa: Como sabes, estoy trayendo a Tawny [inaudible del minuto 14:32 a 14:35].

Foxxe Wilder: ¿Cuál era tu pregunta?

Ronn Coeyman: ¿Cómo decidiste participar en Metaverse TV?

Foxxe Wilder: Oh, fui contratada para ayudar a un viejo amigo mío que trabajaba en el Área de Noticias, para ayudarla con algunos spots de ventas. Y supongo que mis talentos para [inaudible de 15:16 a 15:18].

Ronn Coeyman: Oh, ya veo. ¿En el mundo real también eres periodista o solo en Second Life?

Foxxe Wilder: Creo que separo ambas áreas.

Dousa Dragonash: Yo la puedo ayudar con esa pregunta.

Foxxe Wilder: Claro.

Dousa Dragonash: ¿Foxxe, puedes añadir a Tawny a la conversación?

Tawny Dinzeo: Ya ingresé... [se escuchan sonidos externos]. Ups, lo siento, pensé que ya estaba conectada.

Foxxe Wilder: Sí, sí lo estabas [risas]. Yo escuché “pensé que ya estaba conectada”. Oh, demonios, mi hermana estaba cerca y aquí estamos a una temperatura de 36 grados... ¡Oh!, creo que perdí a Dousa ¿Dousa, estás ahí?

Ronn Coeyman: ¿Dousa? Creo que no está... Maldición.

Foxxe Wilder: Diablos... [se escuchan sonidos externos].

Ronn Coeyman: ¡Hola!

Foxxe Wilder: ¡Hola!

Dousa Dragonash: ¡Hola! [inaudible] Lo siento. ¿Pueden escucharme?

Ronn Coeyman: Sí.

Dousa Dragonash: Estoy en mi teléfono., lo que pasa es que estoy en mi teléfono, y cuando entra una llamada al móvil, Skype se cuelga.

Foxxe Wilder: Pensé que era mi máquina que se estaba colgando. En este departamento estamos a unos 36 grados, 95 grados *Fahrenheit* en medida estadounidense. No recomendable para la computadora.

Dousa Dragonash: ¿Cuál era tu pregunta?

Ronn Coeyman: ¿Ejerces el periodismo en el mundo real?

Dousa Dragonash: Sí, de algún modo. También me gusta en el mundo real y también lo he ejercido.

Ronn Coeyman: Oh, sí lo recuerdo.

Dousa Dragonash: Mmm....

Ronn Coeyman. Entonces, espérame un minuto... Okay, solías tener un programa llamado MBC News. Dime, ¿con qué frecuencia presentabas este programa? ¿Dos veces a la semana? ¿O cuántas veces a la semana?

Dousa Dragonash: Oh, es semanal, una vez a la semana.

Ronn Coeyman: ¿Pero este programa ya no existe?

Dousa Dragonash: Sí, aún existe. En el momento tenemos que editarlo, pero sí, aún existe.

Ronn Coeyman: Ya veo. ¿Cómo decides qué noticias presentar en MBC News? Es decir, ¿cómo decides “voy a presentar esta noticia”? Es decir, ¿cómo decides las noticias para MBC News?

Dousa Dragonash: ¿Cómo decidimos qué noticias presentar? Todo el equipo selecciona lo que consideramos que es importante. Todos, incluida yo, revisamos estas noticias y el

equipo selecciona lo que va más acorde a nuestra línea para que sea mostrado en el programa.

Ronn Coeyman: ¿Cuándo presentabas una noticia en MBC News, esta noticia ya estaba desactualizada?

Dousa Dragonash: No, nunca, siempre estaban actualizadas... El guion era terminado justo antes de salir al aire, así que las noticias nunca estaban fuera de fecha en el momento en que hacíamos el programa. Sí lo estás viendo ahora, claro, ya deben de estar desactualizadas, supongo, pero no podíamos poner algo desactualizado, eso sería imposible. Algunas veces editábamos unas cosas durante el programa.

Ronn Coeyman: Ya veo. Cuando comenzabas MBC News o cualquier programa, tú comenzabas con las noticias internacionales. ¿Cómo elegías qué noticia internacional presentar en el programa?

Dousa Dragonash: Eso era algo que se hacía de acuerdo a mi opinión, no se podía separar a Second Life de los acontecimientos mundiales. Y si se había presentado algún acontecimiento mundial, lo incluíamos porque ese es el soporte de nuestro programa. Todos somos afectados por esos acontecimientos mundiales.

Ronn Coeyman: Te entiendo, pero en Second Life hay gente de todas partes del mundo. Así que, ¿cómo puedes saber si esta noticia es...?

Dousa Dragonash: Me refiero a noticias de interés mundial, por ejemplo, un tsunami en el Océano Índico. Este es un acontecimiento de interés mundial, entonces lo incluiríamos en las noticias. Ese es un ejemplo. Si hubiese una guerra en alguna parte del mundo y ocurriera algo extraordinario, lo incluiríamos porque eso afecta a todo el mundo.

Ronn Coeyman: Okay, porque...

Dousa Dragonash: Chernóbil, que sucedió en Rusia, nos afectó a todos como planeta, no solo a un país u otro, sino que es algo que nos afectó a todos.

Ronn Coeyman: Bueno pero, sabes, a veces quiero decir... Tú eres de un país, yo de otro país. Algunas veces, lo que es una noticia internacional para ti no es una noticia internacional para mí... no sé...

Dousa Dragonash: Ok... Bueno, entonces, si una planta nuclear como Chernóbil -que es una planta nuclear en Rusia- explotará, ¿me dices que no es una noticia para ti? ¿Que no te afecta?

Ronn Coeyman: Sí, pero... Ok, cuando veo MBC News, veo que presentas noticias sobre compañías de tecnología. Dime, ¿el público de Second Life está interesado o necesita saber sobre tecnología?

Dousa Dragonash: Sí, ambas situaciones son ciertas, están interesados y necesitan saber sobre tecnología. O están interesados o necesitan saber de tecnología. Tenemos muchos expertos técnicos en Second Life. Recuerda que este uso no es solo para Second Life. MBC news no se trata solo de Second Life, es para toda la Internet, así como para Second Life. Second Life era parte de lo hacemos, no todo lo que hacemos.

Ronn Coeyman: Bueno. Veo que tienes noticias de Second Life, pero también de otros mundos virtuales. Me pregunto por qué también pones noticias de otros mundos virtuales.

Dousa Dragonash: Bueno, originalmente no estábamos hablando de otros mundos virtuales porque no existía ninguno [risas]. Cuando comenzamos, no existía ningún otro mundo virtual, ¿cierto? Pero hasta que comenzaron a llegar, como sabes, por ejemplo, OpenSim. La tecnología OpenSim se volvió un gran suceso porque había personas interesadas en los mundos virtuales. Cuando comenzamos había pocas personas interesadas a las que incluimos, fue muy emocionante. Luego se convirtió en una gran influencia y aún lo es porque afectaba lo que ocurre en Second Life. Y sus efectos, recuerda esto... Como sabes, comenzamos con MBC News hace muchos años atrás. Cuando comenzamos con MBC News había pocos eventos fuera de Second Life que eran virtuales, pero los pocos mundos parecidos a Second Life estaban desarrollando plataformas, estaban experimentando con plataformas, y eso ha sido posible gracias a Linden Lab, porque básicamente ellos gastaron todo su dinero en investigación y desarrollo, y como sabes se ha realizado algo de investigación y algo de desarrollo y hay otras personas que han decidido tomar otras direcciones, así que la virtualidad es un tema de interés para las personas en Second Life y, en una amplia forma, también para las personas fuera de Second Life.

Ronn Coeyman: Entonces, ¿tu público ahora no solo es Second Life sino también de otros mundos virtuales?

Dousa Dragonash: Disculpa, ¿puedes repetir?

Ronn Coeyman: ¿Eso quiere decir que tu público ahora no solo es de Second Life, también de otros mundos virtuales?

Dousa Dragonash: Disculpa, ¿Foxxe?

Foxxe Wilder: Sí. En verdad, el significado del nombre Metaverse tiene una connotación multiuniversal. Un universo más amplio nos incluye a todos. Metaverse existe en muchos, en unos cuantos [inaudible del minuto 26:36 al 26:38] que conozco.

Dousa Dragonash: No tenemos un objetivo, no tenemos un pensamiento obtuso, no miramos un solo objetivo.

Ronn Coeyman: Ya veo. Bueno, en MBC News veo que tienen un segmento llamando Noticias de Servicio Público, pero veo que en él siempre había noticias de moda. Me gustaría saber por qué eligen este tipo de noticias.

Dousa Dragonash. Se llama Información de Servicio Público y es una parodia, una parodia sobre algunas cosas que sucedían en el pasado en las películas. En los cines antiguos había películas de servicio público como, por ejemplo, cómo cruzar una pista o cómo hacer un pudín. Es una parodia sobre eso, pero también tiene la intención de que las personas puedan quedarse enganchadas con los eventos. Cosas como tu cumpleaños en Second Life no existían en ese momento. Dar esa información para personas no están interesadas en buscarla por sí mismos o quizás no necesariamente conocen de esto es algo que hay que hacer y es algo que solo incluimos.

Ronn Coeyman: Entonces, como dices tú, estas noticias eran una parodia, pero la información es real.

Dousa Dragonash: Sí, la información es real y era ideal para el segmento y diseñada para la comunidad.

Ronn Coeyman: Para la comunidad, sí. Pero, entonces, ¿el otro tipo de noticias no es para la comunidad, solo esta (la Información de Servicio Público)?

Dousa Dragonash: El otro tipo de noticias es para todo el mundo, las Noticias de Servicio Público son para la comunidad, indirectamente también le dice a las personas qué es lo que está sucediendo en el mundo virtual. Así que si escuchas a MBC News fuera de un mundo virtual, muchas personas dicen “los mundos virtuales no son para mí, no tienen mis mismos intereses, son muy técnicos, son aburridos, son solo un juego o ¿qué puedo hacer yo en ellos?” Así que, indirectamente, se informa al público qué está sucediendo en este mundo y que hay una comunidad. Como dijo Foxxe, anteriormente ella vino para entrar a una comunidad, eso es lo que trae a los individuos a los mundos virtuales, jugar juegos es lo que hace que se queden.

Ronn Coeyman: Entonces, ¿Hay personas que no tienen contacto con los mundos virtuales pero ven Metaverse TV?

Dousa Dragonash: Sí, porque estamos en Internet.

Ronn Coeyman: Sí, eso es interesante. Dime, has comentado que tienes muchos tipos de noticias, internacionales, de tecnología, de mundos virtuales y servicio público pero, dime, ¿cuál es el tipo de noticia más importante?

Dousa Dragonash: Creo que eso varía día a día. Si te refieres a qué sección es más importante, creo que recibirías una respuesta diferente de cada persona. Así que te dejo con Foxxe y Tawny. ¿Foxxe, tú qué opinas?

Foxxe Wilder: Disculpen, estaba distraída.

Dousa Dragonash: No te distraigas.

Foxxe Wilder: Sí, lo sé, pero con este calor es inevitable. Ah, no recuerdo la pregunta.

Ronn Coeyman: ¡La preguntaaa...!

Tawny Dinzeo: ¿Cuál era la pregunta?

Ronn Coeyman: ¿Cuál?

Dousa Dragonash: ¿Ves?, ambos están distraídos [risas].

Tawny Dinzeo: Los he estado escuchando tanto rato que se me pasó la pregunta.

Ronn Coeyman: Bueno, mi pregunta era qué tipo de noticia consideran ustedes es las más importantes, porque tienen noticias internacionales, de tecnología, de

mundos virtuales y servicio público, así que mi pregunta era: ¿cuál consideran ustedes que es el tipo de noticia más importante?

Foxxe Wilder: No podría poner un valor a las noticias de información internacional o de tipo tecnológico. Lo que quiero decir es que este tipo de noticias es importante para cualquiera, por ejemplo, para cualquiera que no necesariamente está interesado en la tecnología o en Second Life, pero ya tenemos la tecnología ahí como un servicio para ellos. Por ejemplo, cuando salieron los 'mesh', nosotros estábamos ahí primeros. Sabíamos que iban a salir, particularmente yo no sabía que iban a salir hasta que preparamos la noticia acerca de ello y aquí estoy. No lo estoy haciendo ahora, pero sí utilizo bastante los productos 'mesh'. Por cierto, creo que en mi cabello tengo un producto 'mesh'. No le doy un valor específico a las noticias, creo que todas las noticias son importantes.

Ronn Coeyman: Okay, bueno.

Dousa Dragonash: [inaudible en el minuto 32:58]

Tawny Dinzeo: Bueno, coincido de algún modo...

Ronn Coeyman: Disculpa, ¿qué?

Tawny Dinzeo: Creo que coincido con ella, no puedes decir qué noticia es más importante, simplemente son las noticias del momento. Si sale algo nuevo, vamos a hablar de ello; si algo sucede en otro país, vamos a comentarlo, sea una noticia internacional o mundial. No sé cómo podrías decir qué es más importante y qué no, la variedad es importante.

Ronn Coeyman: Ya veo.

Dousa Dragonash: ¿Qué tipo de noticia crees es más importante?

Ronn Coeyman: Disculpa, ¿qué?

Dousa Dragonash: ¿Qué tipo de noticia crees tú que es más importante?

Ronn Coeyman: No estoy seguro, pero tenía la impresión de que las noticias de servicio público eran las más importantes, porque eran acerca de música, moda y estas cosas. Parece que... Mmm... no sé, pero yo tenía la impresión de que la moda y la música son las cosas más importantes en Second Life.

Tawny Dinzeo: Depende de la persona.

Ronn Coeyman: Oh, bueno.

Dousa Dragonash: Si tu pregunta es por qué no hacemos todas las noticias sobre moda o música, (te cuento que) lo hicimos, tuvimos todo un canal enteramente de música en Second Life. Teníamos muchos programas de moda y, de algún modo, eran el área más activa para trabajar con redes sociales animadas. Tú sabes, es natural que aquellos que tienen esos shows quieran ser filmados. Y bueno, también hemos tenido varios programas sobre política de diferentes tipos en Second Life. También hemos hecho varios

programas sobre Second Life. Algunas personas vienen a nosotros con sus propios intereses y hacen algunas sugerencias acerca de programas, tratan de ver el programa en la televisión real y quieren volver a hacerlo en Second Life. Tratamos de decirles no porque, tú sabes, son muy caros (esos programas). Si pones un reality show, ya sabes el resto y ¿cuál es el punto? Mejor ve el show real [inaudible del minuto 36:08 al 36:10]. Y también necesitas una celebridad, necesitas un gran equipo para filmar eso y muchas horas de trabajo también. Había varios programas populares, pero no podíamos seguir haciendo eso sin una gran inversión de dinero, así que hay otras cosas que vamos hacer. Pero en MBC News tienes entre veinte minutos y media hora a la semana para hacer solo eso, así que no había forma de dedicar todo ese tiempo a un solo interés en particular. Lo que solíamos hacer es que las entrevistas de MBC News se concentraran en los paneles. Entonces, seguimos esa dirección, esto generó un interés particular y queríamos llegar al fondo de esto. Eso es lo que hacemos, es por ello que lo hacemos y es así cómo lo hacemos.

Ronn Coeyman: Ya veo.

Foxxe Wilder: Metaverse (Island Local) News y MBC News han tenido más hits que cualquier otro programa que hayamos hecho.

Ronn Coeyman. Ya veo.

Dousa Dragonash: [inaudible del minuto 37:30 al 37:33]

Ronn Coeyman: Entonces, si MBC News ha tenido más hits, como dices, ¿por qué dejaron de producir MBC News?

Dousa Dragonash: No hemos dejado de producirlo, le hemos dado una pausa porque tres importantes auspiciadores en ese programa se fueron y, bueno, como no teníamos auspiciadores, todo era solventado por nosotros [inaudible del minuto 38:07 al 38:09]. Nuestros auspiciadores han ido y venido muchas veces, tienes que ser muy receloso con tus auspiciadores porque les gusta tener la libertad de poner de frente un imagen en una revista o algo así [inaudible del minuto 38:26 al 38:25]. Otras personas lo harían, pero con MBC News jamás hemos comprado auspiciadores. Es que también uno tiene ser bien cuidadoso con eso. No quisiéramos tener influencia de otra parte. Entonces, por ejemplo, si tienes auspiciadores de Net Dialogue en Metaverse (Island Local) News o MBC News, entonces tendrías que poner la propaganda de Net Dialogue al mismo tiempo que las películas en Second Life, ¿me entiendes?

Ronn Coeyman: Sí.

Dousa Dragonash: Quizás a Net Dialogue no le gusta que lo hagamos mientras damos las noticias, así que debes tener cuidado con elegir a tus auspiciadores, porque no vas a querer que Hitler sea tu auspiciador. Claro, no estoy diciendo que Net Dialogue tenga algo que ver con Hitler.

Ronn Coeyman: Entiendo. Mencionas a los auspiciadores, ¿quieres decir que no todos tus programas tienen auspiciadores? ¿A veces tú solventas el programa con tu propio dinero?

Dousa Dragonash: Siempre solventamos el programa con nuestro dinero porque, incluso si tenemos auspiciadores en el canal, no es suficiente para poder realizar el programa. Porque, si te pones a pensar cuánto toma reunir la información, estás haciendo algo de periodismo, este trabajo es para periodistas [inaudible del minuto 38:58 al 40:02].

Ronn Coeyman: Ya veo. Dime, ustedes son usuarias de Second Life, me gustaría preguntarles cuál es su percepción de Linden Lab.

Dousa Dragonash: No entiendo a qué te refieres con “percepción”.

Ronn Coeyman: Es decir, si tienes una buena o mala percepción sobre Linden Lab, si consideras que Linden Lab está haciendo bien su trabajo o lo está haciendo mal. No sé... cosas como esa.

Dousa Dragonash: Personalmente, creo que Linden Lab es fantástico, nos brinda acceso a herramientas que nunca pensé que podríamos tener. He aprendido muchas cosas en los últimos cinco, siete años que nunca hubiera aprendido sin Linden Lab. Pagué por eso y está bien, sin embargo fueron ellos quienes desarrollaron esto, hicieron la investigación. Y es cierto, también tiene sus defectos, pero también tienen algunos elementos que pueden ayudarlos a mejorar, pero creo que al trabajar en esas mejoras evitarán futuros defectos. Ahora están trabajando en esas mejoras en lugar de brindarnos otro programa. Esas personas que hicieron OpenSim también trabajaron en Linden Lab. Vas a oír a muchas personas hablar sobre lo malo que es esto o aquello y a veces es muy frustrante, pero esto era y seguirá siendo un campo experimental. Nosotros olvidamos eso y todo nuestro dinero participa en este campo experimental y, bueno, no obtenemos un porcentaje o alguna ganancia, pero lo que sí obtenemos es una educación.

Dousa Dragonash: Me gustaría oír las opiniones de Tawny y Foxxe respecto a esto.

Foxxe Wilder: Y un poco de historia también, porque yo creo firmemente que los mundos virtuales como Second Life, que ha sido el más grande de todos, son el paso más lógico para Internet. Imagina: ingresas a Second Life, llevas tu avatar por donde quieras, haces click en cualquier parte, haces una transacción, compras un automóvil y mañana, al día siguiente, te entregan el automóvil en la puerta de tu casa. ¡Un automóvil de verdad! Es por esta razón que creo que Second Life es un inicio, esta es la verdad de Internet hasta donde yo sé. Estamos hasta donde yo sé, estamos haciendo un grandioso trabajo.

Ronn Coeyman: Es interesante, porque dices que Linden Lab está haciendo un trabajo fantástico, pero cuando veo algunas de las noticias de Metaverse TV, a veces tengo la sensación de que son algo críticos con Linden Lab.

Dousa Dragonash: ¿Algo qué?

Ronn Coeyman: Que a veces tienen muchas críticas para Linden Lab.

Dousa Dragonash: Sí, claro, podemos criticar. El hecho de que critiques algo no significa que odies lo que ellos están haciendo o quiénes son, o que no confíes en lo que están haciendo. Las críticas que hacemos no tienen un propósito destructivo, no es que les digamos que su trabajo no sirve o que deberían dedicarse a otra cosa, nosotros hacemos críticas genuinas, constructivas. La gente paga fortunas para recibir comentarios sobre su trabajo, estos son comentarios constructivos. Además, no puedes andar por esta vida sin

ser criticado, la gente nos critica. A veces pensamos que está bien, que están en lo correcto; otras veces pensamos que no están en lo correcto y está bien. También nos vas a escuchar a nosotros entrevistando a personas que hablan de las cosas positivas y de las cosas negativas de Linden Lab. Esto es un debate, es una curiosidad y la curiosidad es parte de la experimentación y el descubrimiento. Ser crítico con algo no significa que digamos que no debe estar ahí.

Ronn Coeyman: Entonces, ¿admites que, bueno, que... que la mayoría de programas de Metaverse TV fueron muy críticos con Linden Lab?

Dousa Dragonash: Bueno, personalmente no creo que eso sea cierto, pero dime qué deseas.

Ronn Coeyman: No tengo un ejemplo en este momento, no es mi intención decir que ustedes hablan mal de Linden Lab.

Dousa Dragonash: Recuerda que hacemos otros programas acerca de otras personas y también los criticamos y no necesariamente en una forma productiva pero [inaudible del minuto 46:26 al 46:36] creo que ha estado bien balanceado.

Ronn Coeyman: Okay, bueno, de otro modo... si tú... o, bueno, alguno de tus... Si tú criticabas a Linden Lab... viéndolo de otro modo... Mmm... ¿Cómo puedo decir esto? ¿Tienes una buena percepción no de Second Life, sino también de otros mundos virtuales?

Dousa Dragonash: Si, soy crítica con otros mundos virtuales, ¿a eso te refieres?

Ronn Coeyman: No todos los mundos virtuales. Lo que digo es que criticabas a Linden Lab, pero no criticabas a todos los mundos virtuales. Tú a veces...

Dousa Dragonash: Sí lo hacíamos... solíamos enviar a Liza y Marlo a probar otros mundos virtuales y a traer un informe. Uno de sus informes más importantes fue acerca... mmm... ¿Cómo se llamaba, Foxxe?

Foxxe Wilder: ¡Oh, mi Dios! ¿No te refieres a Sword Art (Online)?

Dousa Dragonash: No, no me refiero a eso. Mmmm... ¿cómo se llamaba? ¡Ay!, lo tengo en la punta de la lengua. Mmm... es un mundo virtual muy popular.

Foxxe Wilder: Mmm... [suspiros] [inaudible del minuto 48:30 al 48:32]

Dousa Dragonash: ¡Sí! Uno de los informes más importantes que tuvimos en MBC News fue de Lisa y Marlo sobre Minecraft.

Foxxe Wilder: ¡Oh, sí!

Dousa Dragonash: ¿Eso hizo alguna diferencia en Minecraft?

Foxxe Wilder: Si, envías a alguien [inaudible del minuto 48:50 al 48:53].

Dousa Dragonash: No necesariamente. Me refiero a que no importa quién se pronuncia. Si alguien va allí como usuario común y corriente, así como enviamos a Liza y ella lo utilizo y no fue de su agrado, ella va a decir eso. Otra cosa sucedió con Blue Mars, ¿verdad?, que también criticamos. También había un mundo virtual dedicado a las citas que era algo inútil. Obviamente, Mineacraft es muy bueno y estaba apropiadamente diseñado para la generación lego. Pero, ¿sabes?, estás equivocado al decir que no criticamos a otros mundos virtuales porque sí lo hacemos [inaudible del minuto 49:45 a 49:51].

Tawny Dinzeo: [Susurros]

Dousa Dragonash: ¿Disculpa?

Ronn Coeyman: Mmmm...

Tawny Dinzeo: Disculpen, solo trato de dirigir a nuestro invitado.

Ronn Coeyman: Okay.

Dousa Dragonash: Pero sí tenemos una guía para entrevistar... que está basada en lo que pensamos sobre Linden Lab, pero también ha sido revisada por Linden Labs, así que, ¿qué hay de malo con la crítica?

Ronn Coeyman: No, no quise decir que había algo de malo.

Dousa Dragonash: No, no esa es mi pregunta.

Ronn Coeyman: Okay.

Dousa Dragonash: ¿Sabes?, creo que las personas generalmente... Trabajo en un mundo donde... Estamos abiertos a las preguntas, también a la curiosidad. Mi curiosidad me ha llevado a muchos muchos lugares, adonde no podría ir sin ser curiosa, y eso está verdaderamente unido a mi vida y... [inaudible del minuto 51:11 al 51:13]. Pero, del mismo modo, nadie está encima de nosotros. ¿Cuál es la palabra? Mmm... nadie está cuestionándonos, ahora nos cuestionas tú. Pero, en realidad, MBC News es el reflejo de un equipo y no de una política, porque no tenemos una política que diga que odiamos a Linden Lab y haremos todo lo que sea para detener a Second Life.

Tawny Dinzeo: Eso sería Ludacris.

Foxxe Wilder: Eso nos daría una corta vida.

Ronn Coeyman: Sólo hice está pregunta porque dijiste que Linden Lab era fantástico pero lo has criticado, y también dijiste que los mundos virtuales son geniales. A veces, alguien que no conoce Second Life puede decir que esto es contradictorio.

Dousa Dragonash: Sí, así es, pero es eso lo que lo hace fascinante. Si... ¿sabes?, si todo estuviera aquí [inaudible del minuto 52:41 al 52:47] y la exploración. Si no estás listo para una exploración, entonces no deberías estar en un mundo virtual; pero si son muy exigentes, hay mucha exploración en ellos.

Ronn Coeyman: Okay, entiendo.

Dousa Dragonash: Pero también tienen un mundo para ofrecer a otras personas... Como sabes... qué palabra... Yo estoy en una posición privilegiada... yo... yo misma tengo todas las facultades, no tengo discapacidades físicas... y vivo bien, tengo acceso a Internet... y son el internet y los mundos virtuales lo que me han dado acceso a personas que jamás conocería ni en un millón de años.

Dousa Dragonash: ¿Sí? ¿Foxxe? Adelante.

Foxxe Wilder: Simplemente estoy de acuerdo contigo. Antes de ingresar a Second Life, jamás había oído una palabra de español. Ahora por lo menos puedo armar una pequeña oración, y la verdad es que jamás he conocido a ninguna persona que hable español. Yo soy de Canadá y, bueno, aquí no hay muchos hispanohablantes. Las personas de Estados Unidos como Tawny, Dousa en el Reino Unido y tú en Perú. Siendo sincera, eres la primera persona que conozco de Perú.

Ronn Coeyman: ¡Oh, genial!

Foxxe Wilder: Yo estoy enamorada de los colores internacionales, soy adicta a ello.

Dousa Dragonash: Creo que todos somos [inaudible del minuto 54:55 al 54:56]. Lo que nos ofrece esta plataforma a las personas que no tenemos la capacidad... en mi opinión, es ilimitado y las habilidades virtuales que nos dan... Somos conquistados con eso y eso es lo que nos permite usar esta plataforma... Lo hace más simple para todos.

Ronn Coeyman: Pero dime algo...

Dousa Dragonash: [Inaudible del minuto 55:33 al 55:36] y es muy caro, y si siguen cambiando su opinión en relación a las instalaciones, entonces diremos eso. ¿Sabes por qué? Porque estamos autorizados para hacerlo [inaudible del minuto 55:54 al 55:56].

Foxxe Wilder: Es como si dijéramos “hace calor hoy”, eso es criticar el clima. Es prácticamente lo mismo que hacemos. Es como decir “está nublado, está caluroso”. Es un clima virtual.

Dousa Dragonash: Ha habido oportunidades en que hemos sido muy meticulosos acerca de nuestra producción [inaudible del minuto 56:28 al 56:30] sin tener experiencia del producto, que debe ser acorde al mundo virtual y a las plataformas digitales. Ese es un error, porque si no tienes el conocimiento, que debe tener un buen inversionista, no sabes en qué inviertes, estás perdiendo el tiempo. Debes saber en qué inviertes y tomar decisiones con esa inversión en mente, algo que yo considero es grandioso [inaudible del minuto 56:58 al 57:07].

Ronn Coeyman: Ya veo... Entonces, dime, ¿qué criterio utilizas para elegir a un entrevistado... a alguien a quien entrevistar en cualquiera de los programas de Metaverse TV? Quiero decir, ¿cómo...?

Dousa Dragonash: Sí, Tawny y Foxxe hablarán de este criterio.

Foxxe Wilder: Adelante, Tawny.

Tawny Dinzeo: Bueno, básicamente llevamos cosas que sean interesantes para el programa y, bueno, sería una decisión que tomemos en conjunto, de acuerdo a nuestro cierto criterio, y luego decidimos.

Ronn Coeyman: Bueno.

Dousa Dragonash: [Inaudible del minuto 58:13 al 58:24] si son muy exitosos rápidamente, si son un ejemplo, si están haciendo algo sorprendente, si tienen intereses inusuales o un producto inusual, que tenga un desarrollo inusual. Algo así. Cualquier cosa así nos interesa.

Ronn Coeyman: Bueno.

Dousa Dragonash: Cuando solía [palabra inaudible] simplemente saldría y le preguntaría a cualquiera, pero si los abordo, si estuviera explorando y los abordo y ellos estuvieran haciendo algo interesante, entonces hablaríamos sobre ello.

Ronn Coeyman: Mmmm... okay.

Dousa Dragonash: Verías muchas entrevistas con personas que no necesariamente conoces en esos programas.

Ronn Coeyman: Bueno, ya veo. Hice esta pregunta porque, a veces... tuve la percepción de que los personajes más importantes en Second Life son los músicos y los diseñadores. Me gustaría preguntarte: ¿quiénes son los personajes más importantes en Second Life?

Dousa Dragonash: Bueno, definitivamente le pediré ayuda a Foxxe y a Tawny, [risas]. Pero también contribuiré con algo.

Foxxe Wilder: [Risas] Ok, bueno, ¿qué tipo de personajes son las más populares? Diría que eso depende del individuo. Personalmente, yo he hecho una carrera en el campo musical, pero he estado alejada por casi quince años, pero aun así tengo mucho de mi interés en construir cualquier cosa nueva. Yo me aburro bien rápido, así que busco algo nuevo.

Dousa Dragonash: ¿Cuáles creo que son los personajes más importantes? Mmmm... Básicamente, ¿quieres decir qué línea social de trabajo? ¿Cuál es la contribución más importante para Second Life? ¿Eso es lo que quieres decir?

Tawny Dinzeo: Sí, eso es lo que yo contesté de algún modo.

Foxxe Wilder: Creatividad, de hecho, ya sea creando una casa... Ciencia... Como arte gráfico, puedes llevar esto a Second Life y viceversa, todo lo que tenga que ver con creatividad. Creo que esas personas son la sangre que le da vida a Second Life. Sin sus creaciones creo que estaríamos en un campo árido, sin nada en él y nuestros avatares [inaudible del minuto 61:57 a 62:08].

Dousa Dragonash: ¿Y tú qué opinas, Tawny?

Tawny Dinzeo: Bueno, yo lo veo de esta forma... [ruido] todos los personajes... [ruido] todos contribuyen de diferentes formas, ellos hacen lo que eligen, ya esté relacionado con la música, la moda, creando ropa, casas, decorando, recolectando dinero para la caridad. Siento que todos nuestros personajes en Second Life hacen que Second Life sea lo que es hoy, y lo han construido [inaudible de minuto 62:40 al 62:41] nuestras plataformas.

Ronn Coeyman: Bueno. **Foxxe** mencionó, ambas mencionaron creadores. Entonces, ¿en cierto modo ambas consideran que los personajes más importantes son los diseñadores?

Foxxe Wilder: Bueno, ellos hacen que las cosas se vean más bonitas. Digo, es bonito sentarse en medio de un campo verde, pero también es bonito que ese campo tenga unas cuantas flores.

Dousa Dragonash: Depende de cómo defines el rol del diseñador, Ronn.

Tawny Dinzeo: Todo ha sido diseñado.

Dousa Dragonash: Sí, todo ha sido diseñado, todo lo que ves ha sido diseñado. Si no hubiera personas creativas... y lo digo específicamente, todo residente en Second Life construye. No importan a dónde van, pero construyen, y eso es lo que los ha atado a Second Life, es lo que les atrae de Second Life. Ve a otro lugar como Blue Mars u otro sitio virtual y vas a ver que no habrás contribuido con lo que te rodea y con lo que haces. Es decir, lo que haces, te sientas a conversar u organizas algún evento, así que básicamente todos aquí hacen las cosas como les gusta, porque ellos mismos lo han construido. Personalmente, sería muy decepcionante para mí si fuera a algún otro lado, cambiar algo. ¿Sabes?, el cambio debe ser accesible para las personas, el mundo no avanza si no nos desarrollamos como seres humanos, si no desarrollamos nuestro ambiente, si no desarrollamos nuestro ambiente digital, si no desarrollamos nuestra educación. Eso es cambio, y la gente cambia con creatividad el ambiente, así que [inaudible del minuto 64:07 al 65:13]. Pero en realidad no puedes separar, puedes decir "okay, él es un diseñador de modas o él vende flores o ella construye casas". Todos tienen el mismo origen.

Foxxe Wilder: O es un periodista... Todo es diseño.

Ronn Coeyman: [Risadas] Hice esta pregunta porque vi que la mayoría de los programas de Metaverse TV son sobre moda y música, así que pensé: quizá los personajes más importantes en Second Life son los diseñadores de ropa y los músicos.

Tawny Dinzeo: Quizá es que una gran cantidad de ellos son los que se han acercado a Metaverse TV pidiendo un programa.

Dousa Dragonash: Sí, de eso hemos hablado antes, esas son las personas... También verás que otras personas dicen que la mayoría de nuestros programas son de dos personas hablando entre sí, o que la mayoría de nuestros programas son acerca de música, o que la mayoría de nuestros programas [inaudible del minuto 66:52 al 67:00]. Pero en realidad hemos hecho política, paneles, hemos hecho poesía, sexo, comedia, series de drama, competencia, programas de moda... Hemos hecho muy buenas cosas,

cosas experimentales y seguimos haciendo programas... Y si te gusta lo fácil, bueno, no lo fácil pero si lo más entusiasta... ¿Sabes?, hemos hecho cosas en vivo, un programa de chistes, conferencias en vivo sobre educación, películas, cine; hemos hecho películas sobre el bullying en Internet y hemos hecho varias cosas. Podríamos filmar esto.

Ronn Coeyman: Si la mayoría de sus programas son sobre moda y música, entonces ¿no era tu decisión...?

Dousa Dragonash: Acabo de decir que no.

Ronn Coeyman: Okay.

Dousa Dragonash: ¿Cuál era la pregunta?

Ronn Coeyman: Mmmm... Tú dijiste que tuvieron programas sobre todos los temas, es decir, que no tienen un enfoque en particular en la moda o la música.

Dousa Dragonash: Tuvimos todo un canal dedicado a la música porque es una parte importante aquí, sobre lo que ocurre en el mundo de los músicos, y todos (nuestros invitados) son músicos en el mundo real, así que hicimos un canal dedicado a la música. Tuvimos programas de música en Metaverse TV, pero nuestro concepto [inaudible del minuto 69:46 al 69:48]. También esto es entretenimiento, es una tendencia muy apasionante... Y para la moda... No se trata de lo que yo considere es más importante o de lo que mis compañeros consideren que es más importante, se trata de lo que pide la comunidad, las cosas que la comunidad requiere. Las cosas que la comunidad pide son la música, moda y política, que son un reflejo de la naturaleza humana, de los intereses humanos, así que hacemos eso. Y si alguien quiere que filme su programa de modas, entonces voy a filmarlo; si alguien quiere que filmemos su conferencia, iremos y la filmaremos si podemos. Diría que las personas en el mundo de la moda son las que más entienden de lo que se trata el marketing.

Ronn Coeyman: Okay, ya veo.

Dousa Dragonash: Creo que nuestro enfoque es... Como dije, no es solo un árbol al que miramos, nosotros vemos todo el bosque y no creo que nos perdamos nada. Creo que a veces el bosque es el que se pierde no utilizando los medios que están disponibles. Pero también tenemos un canal de negocios que es Metaverse TV Business, ahí aparecen asuntos de negocios, así que podrías ver asuntos de negocios de la vida real, por ejemplo.

Ronn Coeyman: Ahora que mencionas negocios, ¿te refieres a negocios en Second Life o a negocios en general?

Dousa Dragonash: Hablo de negocios de la vida real. Algunos de ellos se llevan a cabo en Second Life o en otras plataformas virtuales.

Ronn Coeyman: Bueno, sé que algunas personas hacen negocios en Second Life, pero creo que ya no ocurre o quizás no muchas personas hacen negocios en Second Life ahora.

Dousa Dragonash: Creo que es difícil, más difícil de lo que era antes. Hubo un punto en que era una gran tendencia. Nos enteramos de una persona que hizo millones [inaudible del minuto 72:56 al 72:59].

Tawny Dinzeo: Es como en la vida real: algunos hacen más en sus negocios de lo que nosotros hacemos.

Dousa Dragonash: Coincido contigo, Tawny, y también te darás cuenta que las personas dedicadas a la publicidad son las que hacen más dinero.

Ronn Coeyman: Quiero decir, por ejemplo, para ti Metaverse TV no es un negocio, lo haces esto porque te gusta, ¿no es así?

Dousa Dragonash: ¿Me estás diciendo o me estás preguntando?

Ronn Coeyman: Bueno, sí es una pregunta.

Dousa Dragonash: Metaverse TV es un negocio, no tendríamos este negocio si no nos apasionara lo que hacemos. Este es mi trabajo en el mundo real y en Second Life... Metaverse TV es lo único que hago en cuanto a medios de comunicación, porque soy una escritora y trabajo en otras áreas de los medios de comunicación. Es una extensión de lo que ya hacemos, pero no todos en Metaverse TV tienen ese enfoque [inaudible de minuto 74:25 al 74:32].

Tawny Dinzeo: Perdón, ¿qué dices? Había mucho ruido en mi casa, no oí lo último que dijiste.

Dousa Dragonash: Sí, bueno, él me preguntaba si Metaverse TV no es un negocio, porque nos apasiona. Todos comenzamos estando apasionados por ello, es por eso que nuestra pasión se convirtió en negocio. Pero, ¿sabes?, siempre he trabajado en lo que me apasiona, así que no veo ninguna distinción, pero [inaudible del minuto 75:04 al 74:05] está algo asociada, pero es un área diferente. Tawny viene de un área diferente, Foxxe trabajaba en medios en la vida real, así que creo que Tawny y Foxxe pueden hablarte de esa pasión de tener a Metaverse TV como un negocio.

Ronn Coeyman: Lo siento.

Foxxe Wilder: Mi pasión con Metaverse tiene que ver con el hecho de que estar en Metaverse me está dando direcciones nuevas que nunca había considerado tomar, como la actuación. Nunca había considerado la actuación, a no ser por una vez que estuve en el escenario, lo que no necesariamente se podría considerar actuación porque, bueno, tienes que ser un poco actor para ser músico. Pero debe existir pasión; si tu corazón no está ahí, probablemente no harás un buen trabajo. Entonces, la pasión es una necesidad, una fuerza.

Ronn Coeyman: Pregunté esto porque ustedes me dijeron anteriormente que a veces ponen de su propio dinero para hacer los programas. Entonces, pensé quizás esto no es un negocio para ustedes, pero lo hacen más porque les gusta.

Dousa Dragonash: Cierto, no es un gran negocio, tienes mucha razón porque es muy nuevo. Tú sabes, Metaverse TV es nuevo, pero debido a que se tiene acceso a este tipo

de medios es una nueva idea para la gente. Ves alrededor, buscas auspiciadores y haces estas ofertas. Para comenzar, comienzas a negociar con otras personas, se invierte menos dinero de lo normal, y algo así es lo que nos sucedió a nosotros [inaudible del minuto 77:45 al 77:50]. Pero si podemos dedicar más tiempo, pero si te das cuenta, esta compañía recién está iniciando como una compañía, principiante debes buscar inversión de alguna parte. ¿Sabes?, es así como debe ser y así va mejorando. También debes ver cómo trabaja el equipo, porque todos los que trabajamos en Metaverse invertimos en él. Porque, a menos que estén ganando un salario semanal, están invirtiendo en él, su tiempo, sus talentos. Es una inversión. Si alguien viene a nosotros a mostrarnos su estación o canal de televisión, por supuesto que lo miramos, sin duda alguna [inaudible del minuto 79:22 al 79:30]. Pero no nos ofrecieron ningún dinero, pero esta compañía tiene un valor, y ese valor está formado por experiencia, por un equipo, un equipo de expertos. Esa experiencia es muy escasa, hay muy pocos con esa experiencia en la actualidad y esa es la razón. Y es mucho, mucho trabajo, y para que hagamos tanto, tanto trabajo con poca recompensa, debemos tener una gran motivación y esa motivación es nuestra pasión. Cuando piensas hacer algo, no puedes comenzar sin pensarlo. No es que digas “voy a seguir mi pasión y voy a ver si funciona” y se convierte en un negocio.

Ronn Coeyman: Bueno, entiendo.

Dousa Dragonash: ¿Está claro, Ronn? [inaudible del minuto 80:50 al 80:20]

Tawny Dinzeo: Sí.

Foxxe Wilder: Sí.

[Inaudible del minuto 80:58 al 81:02]

Foxxe Wilder: Es como si yo compraré una guitarra. Es una pequeña inversión que también es una pasión, que utilizo en el escenario y termino convirtiéndola en un negocio.

Ronn Coeyman: Eso también está claro para mí y, bueno, creo que eso es todo.

Dousa Dragonash: [Inaudible del minuto 81:33 al 81:35] Ya hemos tenido una entrevista así de larga antes. ¿Qué ha pasado? ¿Cuál es la diferencia?

Ronn Coeyman: Bueno, lo que pasa es que ahora veo más de sus programas y he cambiado algunas de mis ideas, y he visto la mayoría de sus programas.

Dousa Dragonash: ¿Qué programas has visto?

Ronn Coeyman: He visto... no recuerdo en este momento... Eran... mmm... Bueno, mayormente he visto Metaverse TV.

Dousa Dragonash: ¿Ese es tu interés principal?

Ronn Coeyman: Sí.

Dousa Dragonash: ¿Cómo va tu tesis?

Ronn Coeyman: Va bien. Esto era lo único que necesitaba... ya hice el resto.

Dousa Dragonash: ¿Voy a poder verla?

Ronn Coeyman: Sí.

Dousa Dragonash: ¡Qué bueno! Ronn, te quiero preguntar algo.

Ronn Coeyman: Sí, claro.

Dousa Dragonash: Sí te invito a Metaverse TV, ¿qué te gustaría hacer?

Ronn Coeyman: ¿Qué me gustaría hacer? Mmm... Ahora no sé, no tengo ninguna idea.

Dousa Dragonash: ¿Por qué no lo piensas? Porque puede ser en español o en inglés, no hay problema. Piénsalo.

Ronn Coeyman: Sí, suena bien. ¿Por qué no hablamos de eso la próxima vez?

Foxxe Wilder: No sabes dónde te llevará la vida.

Tawny Dinzeo: Eso es cierto.

Foxxe Wilder: Yo comencé en ventas y ahora trabajo en seguridad.

Dousa Dragonash: El español es el idioma más hablado con la excepción del chino, y yo soy una apasionada del idioma español, así que me encantaría. Estoy tratando de tener más aportaciones internacionales, más influencia de todo el mundo, porque no tiene que centrarse en el inglés. Así que piénsalo.

Ronn Coeyman: Como te dije, podemos hablar de ello la próxima... Bueno, debo irme, así que gracias por su tiempo a todos.

Dousa Dragonash: Gracias, Ronn.

Tawny Dinzeo: Gracias.

Dousa Dragonash: Disfruta el resto de tu cumpleaños. ¡Cúdate!

Foxxe Wilder: Gracias. Que tengas un buen día.

Ronn Coeyman: Estoy muy agradecido.

Foxxe Wilder: Te recomiendo que revises algunas de las exposiciones de aquí. Mientras estés aquí de repente encuentras algo de tu interés.

Ronn Coeyman: Gracias a todos.

Foxxe Wilder: Buena suerte con la tesis.

Ronn Coeyman: Gracias. Adiós, adiós.

Anexo 5: Entrevista semiestructurada

II

Entrevistado: Frolic Mills, conductor de televisión, diseñador de modas en Second Life, exorganizador de certámenes de belleza como el Miss Virtual World y expropietario del grupo de medios BOSL (Best of Second Life), que incluye revista, página web y radio.

Ronn Coeyman: A ver, este, ¿me escuchas?

Frolic Mills: Sí, te oigo, Ronn, ¿cómo estás?

Hola, mucho gusto. Tenía tiempo, bastante tiempo, eh, con ganas de hacer esta entrevista, sobre todo desde que vi tu programa.

Frolic Mills: Vale [risas]. ¿Tú de qué parte eres? ¿De Perú, me dijiste?

Ronn Coeyman: Sí, soy de Perú. De Lima, la capital.

Frolic Mills: Ah, okay, qué bien. Conozco tu ciudad.

Ronn Coeyman: [risas].

Frolic Mills: Mmmm...

Ronn Coeyman: Bueno, ¿empezamos entonces?

Frolic Mills: ¿Cómo no?

Ronn Coeyman: Bueno, para empezar, cuéntame cómo es que entras y conoces Second Life.

Frolic Mills: Bueno, la verdad es que no estoy muy seguro, eh. Yo entré a Second Life porque escuché publicidad y he estado en otros mundos virtuales y, bueno, decidí. Me dio curiosidad. Pero entré el primer día y me salí, creé otro avatar y me volví a salir. El tercero, que por fin se llamó Frolic Mills, se queda y... Y bueno, vine aquí por, como te digo, por curiosidad y porque aprendí un poquito más. Alguien en la isla esa donde 'reSean' me ayudó un poco y decidí entrar a darle un vistazo.

Ronn Coeyman: Ya veo, entonces entraste porque viste un anuncio que te llamó la atención sin saber qué era exactamente y resultó ser Second Life.

Frolic Mills: Exacto [risas].

Ronn Coeyman: Ya veo. ¿Y qué fue lo que te atrajo de este mundo e hizo que te quedaras, no? Porque hay personas que entran y no siempre se quedan acá.

Frolic Mills: Mira, eh, yo pienso que fue la gente, eh, la que hizo que yo me quedara al tercer día de estar en Second Life. Conseguí trabajo en una discoteca, de disc-jockey, y... bueno, nada, ahí empecé. Yo no tenía opción de comprar lindens desde Venezuela porque, como sabes, en mi país hay muchos problemas ahorita.

Ronn Coeyman: Claro, sí.

Frolic Mills: Así que todo el dinero que yo he logrado en Second Life lo he tenido que hacer dentro de Second Life. Y... y bueno, ha sido, ha sido muy interesante la evolución que yo he tenido dentro de este mundo, donde entras como un *newbie* que no tiene ni un lindensito para comprarse ni un pelo, a llegar a, bueno, la razón por la que tú me estás entrevistando a mí, que es... Si se quiere, una persona que es una persona exitosa, conocida, que ha tenido fracasos y triunfos, y sobre todo que la gente aprecie su trabajo. Y pienso que ese es mi caso. Yo creo que fue el amor y el cariño que la gente me mostró al principio lo que me hizo que me quedara en este mundo.

Ronn Coeyman: Uhm... Tú dices “la gente”, pero uno podría pensar: bueno, el cariño de la gente uno lo puede encontrar al costado de su hogar. Y sin embargo estás acá, en un mundo que es virtual.

Frolic Mills: Uhhmm... Pero es que dentro de un mundo virtual, Ronn, la gente sigue siendo gente. ¿Sabes?, el ser de buen corazón lo encuentras en cualquier parte, inclusive dentro de un mundo virtual. Una persona que está dispuesta a ayudarte, que te da una mano, que te aconseja, mira, a veces no los consigues en vida real. ¿Sabes?, y en este mundo virtual yo particularmente tuve la suerte de conseguirme gente maravillosa que me ayudó, que me extendió la mano, que me dio trabajo, que me dio oportunidades, y eso se agradece sea en un mundo real o virtual.

Ronn Coeyman: Ya veo. Y dime, ¿con qué frecuencia te conectas?

Frolic Mills: Desde hace cinco años para acá, todos los días.

Ronn Coeyman: ¿¡Todos los días!?

Frolic Mills: Todos los días. Second Life es mi trabajo hoy en día. Mi trabajo en vida real, ojo. Esto ha dejado de ser un juego para mí y se convirtió en un trabajo real. Yo gano todo mi dinero dentro de Second Life.

Ronn Coeyman: Ah, vaya, eso sí me agarró desprevenido.

Frolic Mills: [Risas] Yo tengo viviendo de Second Life más de cinco años, Ronn.

Ronn Coeyman: Ya veo. Y bueno, como tú dices, estás acá en el mundo de la moda, tienes aparte una revista. Veo que tienes un programa en Metaverse TV pero, aparte de ello, ¿realizas otra actividad acá en Second Life?

Frolic Mills: Sí, yo además diseño interiores para algunos clientes, organizo eventos por los cuales también cobro. Por ejemplo, si tú quieres hacer una fiesta para el día de tu cumpleaños, por ejemplo, y me contratas a mí para organizarlo, yo lo puedo hacer; organizo a veces bodas, organizo... Es que, mira, hay muchas cosas, Ronn, ehmmm....

que van involucradas o de alguna manera atachadas al nombre de Frolic Mills y, bueno, el dinero entra por un lado o por otro.

Ronn Coeyman: Ya veo. Y dime, ¿cómo así entras a participar en Metaverse TV y, bueno, cuál es lo que te atrae de participar en este canal de televisión?

Frolic Mills: Ellos me lo propusieron, ellos se enteraron quién era yo por un concurso de belleza que tengo, que se llama Miss Virtual World. Que tenía, mejor dicho, porque lo vendí, y era una producción muy espectacular porque atraía a muchísimo público; y ellos me ofrecen televisarlo en vivo, lo cual a mí me interesó muchísimo porque, cuando tratas de hacer un concurso de belleza con 30 chicas vestidas con un millón de prims cada una, puede haber mucho lag. Entonces, la idea fue no abrirlo al público, pero que tuviera la opción de verlo en vivo a través de Metaverse TV, y a raíz de eso ellos me ofrecieron un show y no solamente tuve uno, Ronn, tuve varios con ellos. Yo he tenido dos, tres shows con Metaverse y, bueno, han sido muy buenos, la verdad es que me dio mucha experiencia y siempre me gustó muchísimo trabajar con ellos.

Ronn Coeyman: O sea, con Metaverse TV lo que has tenido es, bueno, lo que se llama un trueque: ustedes transmiten mi evento y a cambio ustedes me dan un programa.

Frolic Mills: No, de ninguna manera, yo, siempre hubo una transacción económica de por medio a través de la venta de publicidad, a través de, de... bueno, el espacio publicitario, que es como si llegara dinero en cualquier televisión del mundo. Vendieron espacio publicitario durante mis shows y sobre todo en Miss Virtual World que, como te digo, atraía a muchísima gente. Ahí llamó la atención de los diseñadores de moda, de los fotógrafos, de gente que alquila tierras. O sea, cuando tú mezclas el universo del *fashion* es más grande dentro de este mundo, pues tienes un negocio en manos y, sobre todo, porque el Miss Virtual World, el concurso de belleza del que te estoy hablando, llamaba la atención a todos los diseñadores de Second Life. Todos los diseñadores querían diseñar algún vestido para que lo vieran por televisión, querían diseñar un pelo que fuera el más bonito de todos, querían hacer los accesorios más hermosos, y todo eso cuando tú juntas crea una gran energía que evoluciona el mundo virtual hacia adelante. Y eso es lo interesante de mi trabajo.

Ronn Coeyman: Ya veo. Y dime, ¿aparte de Metaverse TV has participado en algún otro medio de comunicación dentro de Second Life?

Frolic Mills: Sí, cómo no, también trabajé para Treet TV, tuve una radio que se llamó BOSL Radio y si te volteas verás la portada de mi avatar en cinco diferentes revistas dentro de Second Life. Muchísima gente me ha entrevistado, muchísima gente me ha hecho entrevistas, Ronn, y la verdad es que he tenido mucha suerte al contar con el apoyo mediático de miles de personas.

Ronn Coeyman: Ya veo. BOSL Magazine y BOSL Radio es, este, son de tu propiedad, ¿verdad?

Frolic Mills: Eran. Yo vendí todo eso hace cinco meses, en diciembre.

Ronn Coeyman: Ya veo. ¿Y cómo así comienzan esos dos medios de comunicación?

Frolic Mills: Bueno, eeehh... Realmente, mira Ronn, todo en mi vida en Second Life empezó muy a lo casualidad. Yo, cuando empecé en Second Life, seguramente como tú recordarás, lo único que veías es prostíbulos, tiendas horrendas, eeehh... mucho sexo por todas partes; y de repente, un día que empecé a explorar un poco, descubro obras de arte maravillosas, sims maravillosos, arquitectura pero espectacular. Y yo digo: cómo es posible que nadie me informe de esto, y así es como comienza Best of SL Magazine, que fue la revista que yo abrí en abril de 2007 y la idea era promocionar todas estas cosas hermosas que yo veía. Claro, pues, esto se convirtió en la revista donde todo diseñador quiso estar y, por su puesto, eso me dio mucho poder mediático. Pero eso nunca fue mi intención, ¿sabes?, yo lo que quería era que la gente descubriera un universo tan bello como el que yo había descubierto. Y así empecé y después se expandió al concurso, a la academia de modelaje, al concurso de belleza y a los programas de televisión. Entonces, poco a poco se fue construyendo pues eso, un gran imperio mediático, y la gente tomó nota de mí y de mi trabajo y le gustó, aparentemente. Ronn, espérate un segundito que tomo un vasito de agua. Ya vengo, eh.

Ronn Coeyman: Claro, no hay problema.

(Pasan alrededor de 30 segundos)

Frolic Mills: Ya estoy de vuelta, Ronn

Ronn Coeyman: Okay. Bueno, la descripción que hiciste de Second Life al momento que entras -o sea, un lugar lleno de sexo y construcciones horribles- suena a Second Life en sus primeros años. Entonces, entraste más o menos en... ¿2006 ó 2007?

Frolic Mills: 2007, ajá.

Ronn Coeyman: Ah, vaya, qué coincidencia, porque varias personas, así personalidades, casi como que todas han entrado en 2007.

Frolic Mills: [Risas] Y la otra es que la gran cosa hermosa en ese momento, pero estaban ocultas, ¿sabes? No existía los blogs, no existían las revistas, no había información, que fue lo que me llevó a mí abrir mi revista.

Ronn Coeyman: Ya veo. Bueno ahora, pasando a lo que es la industria de la moda en Second Life, un tema que un poco para la gente que no ha entrado acá es un poco difícil de comprender porque, por ejemplo, si entendemos moda como un conjunto de prendas de vestir, sus complementos y tendencias, ¿no?, eeehh... ¿Qué diferencias tú dirías que hay entre la moda de Second Life y el mundo real?

Frolic Mills: Eeehh... Bueno, mira, obviamente el diseño del mundo real es mucho más vanguardista, ¿no?, porque está diseñada por los diseñadores de verdad, de profesión. Sin embargo, Second Life imita a la vida real, sea un vestido de Chanel puede ser recreado dentro de Second Life exacto, ¿entiendes? Entonces, yo diría que todo eso está... (una pausa) limitado por los talentos del diseñador, pero no por la imaginación, porque todo está allí. Puedes googlear o buscar en YouTube cualquier cosa que esté pasando en este momento en la vida real y recrearla o hacer algo similar o recrearla dentro de Second Life. La diferencia está en el talento del artista, obviamente.

Ronn Coeyman: ¿Quieres decir que lo que hay en Second Life, en lo que respecta a moda, es prácticamente copia de lo que hay en el mundo real?

Frolic Mills: Sí. Bueno, es que quién en este mundo puede decir que inventó... Por ejemplo, mira el traje que tengo puesto yo. Es todo un traje con una corbata, con un chaleco y un pantalón. Todo lo que tú vez aquí está hecho en vida real. O sea, nadie está inventando nada, ni siquiera en el mundo real, Ronn. El pantalón es el pantalón y tú lo puedes hacer en cuantas telas te provoque, en cuantos colores te provoquen, pero el diseño sigue siendo el mismo, ¿entiendes? Entonces, pues yo obviamente pienso que el mundo virtual está diseñado o influenciado por el mundo real, es obvio.

Ronn Coeyman: O sea, no es que aquí haya surgido, no sé, una moda aparte, una moda distinta de los que es el mundo real.

Frolic Mills: Ah, no, yo sí lo pienso, pienso que sí, Ronn. Pienso que, por ejemplo, que las construcciones por ejemplo, la arquitectura, y también mucho del fashion, hay obras aquí en Second Life que son irrepetibles en el mundo real, porque llevan el factor fantasía. Aquí podemos volar, aquí podemos llevar, eh, un sombrero lleno de flores y hasta un edificio en la cabeza. En el mundo real no lo puedes hacer. Aquí podemos construir cosas que flotan en el aire. En el mundo real no se puede hacer. Entonces, claro, el factor imaginación y el factor fantasía juegan un papel muy importante dentro de Second Life, que es irrepetible en el mundo real. Sin embargo, cualquier cosa del mundo real puede ser hecho en Second Life sin ningún problema.

Ronn Coeyman: Bueno, ya veo. Este, en Second Life he visto distintos tipos de industrias. He visto que hay acá música, he visto que hay quienes hacen cine, sin embargo pareciera que nada es tan poderoso como la industria de la moda. Quisiera que me respondas por qué.

Frolic Mills: Bueno, porque yo pienso que, igual que en el mundo real, Ronn, nada en esta vida vende más que cualquier cosa que, eh, que enaltezca tu belleza física. O sea, ¿por qué el mundo de la moda y el mundo de las cirugías plásticas y el mundo de las peluquerías y del maquillaje es una industria multimillonaria. Es que todo el mundo quiere aparentar bien, todo el mundo quiere verse bien, todo el mundo quiere ser atractivo, y no es diferente en el mundo virtual. Aquí, el avatar lo primero que empieza a hacer las personas es acomodar su avatar, y te garantizo que tú también. Te garantizo que tú lo primero que empezaste a hacer fue buscar un pelito, ponerte una camisita mejor, buscar un trapito mejor, buscar un pelito más bonito. ¿Entiendes? Y es por eso que florece tanto el mundo del fashion dentro de este grid. Es la misma razón por la que florece tanto en el mundo real también.

Ronn Coeyman: Ya veo. ¿Entonces, dirías que el avatar, su apariencia, es... es símbolo de distinción?

Frolic Mills: Bueno, no necesariamente. Hay gente que quiere ser un perro dentro de SecondLife. O quiere ser un zorro, o una gallina. ¿Sabe?, usa su avatar según su propia creencia, según propio juego dentro de Second Life. Es depende de las intenciones que tú tengas dentro de Second Life, pero dentro de la familia de los zorros tú te das cuenta que cada quien quiere ser un zorro original, diferente, entretenido, sexy. Mira, hay muchas palabras que describen lo que las personas quieren. Ellos quieren ser un monstruo. Tú te

pones lo de un monstruo y cada quien quiere ser único, el más feo, el más repugnante. ¿Entiendes? Cada quien tiene maneras diferentes de relacionar ante un mundo virtual. No necesariamente es para ser el más bonito o el más elegante, pero sí para sobresalir, para ser diferente, para buscar una identidad, para que se te conozca a través de un avatar. ¿Me entiendes?

Ronn Coeyman: Claro, sí. Entonces, dime, los diseñadores de moda son, entre los personajes o entre los personajes públicos de Second Life, ¿crees que los diseñadores de moda son los personajes públicos más populares de todo Second Life?

Frolic Mills: Sí, indiscutiblemente que sí. Eh, los diseñadores de moda son las personas que más fans tienen, además de las personas del medio. Yo diría que yo y muchas otras personas que están dentro del medio también gozamos de una fama que viene a raíz de nuestra ayuda. O sea, yo ayudo a los diseñadores cada vez que plasmaba a un diseñador en una de mis revistas y aquí, en estas paredes, puedes observar mucho de mi trabajo, donde hay modelos, donde hay diseñadores, donde incluso tengo a Durand Durand, donde tengo a Philip Linden.

(Empezamos a movernos para ver las portadas que están alrededor, colgadas en las paredes como si fueran cuadros)

Frolic Mills: Yo soy la única persona que ha podido entrevistar a Philip Linden, al fundador de Second Life, para mi revista. Esta otra mujer (miramos la portada que está a la derecha de la de Philip) es cantante de Broadway de Nueva York en vida real y, sin embargo, me dio su entrevista. (Caminamos más hacia la derecha) Cari Lekebusch es considerado el DJ más famoso de Europa en música house. (Nos seguimos moviendo a la derecha) Aquí tengo a Durand Durand, la banda más famosa del mundo de los años 80. ¿Entiendes? Es que, mira, es que... es que el mundo se escapa un poco de lo que es virtual y pasa a la realidad con mucha facilidad. ¿Entiendes? De hecho, yo pienso que mientras más duro o mientras más experimentado sea la persona dentro de un mundo virtual, más se da cuenta de que es una vida real. El dinero que yo gano aquí va directo a mi vida real. Yo como todos los días en mi mesa real gracias a este mundo. Entonces, dejan de ser dos mundos diferentes y se convierte en mi trabajo. En vez de yo ir a una oficina aburrido por ahí no sé en donde, pues yo prendo mi computadora y estoy en mi oficina. ¿Entiendes?

Ronn Coeyman: Sí, ya veo. Bueno, un detalle interesante: dices, bueno, aquí en Second Life, si quiero puedo ser un perro, puedo ser el perro más monstruoso, el perro más real. Entonces, ¿acá la moda no se limita a prendas de vestir, puede ir más allá de eso?

Frolic Mills: Claro, porque aquí tú puedes diseñar un avatar, un cuerpo, un animal. O sea, el ser de un avatar dentro de Second Life no está limitado al cuerpo humano, es a la imaginación. Yo puedo hacer una caja y ponérmela encima y soy una caja. ¿Entiendes? Aquí no hay límites para la imaginación, lo que te estaba diciendo es la gran ventaja de Second Life sobre la vida real. O sea, Second Life puede imitar a la vida real, pero la vida real no puede imitar las cosas que van más allá y que están inclinadas por la imaginación y la fantasía de un mundo virtual.

Ronn Coeyman: Ya veo. Entonces, como dices, yo puedo ser una caja o ponerme encima una caja pero, ¿eso es considerado fashion o eso podría ser considerado fashion en el mundo real?

Frolic Mills: Yo no lo consideraría fashion, pero si es tu problema, es tu mundo, tu imaginación, y tú haces lo que te da la gana, que es lo bello de este mundo. En vida real sales vestido como una chica con un vestido amarillo y te maquillas y eres un hombre, y te van a criticar. Aquí nadie te va a criticar, no importa cómo camines ni cómo te veas.

Ronn Coeyman: Entonces, si acá nadie te va a criticar por cómo te veas, entonces, uhmmm..., ¿para el usuario común no es tan importante lucir, no sé, bello o no sé cómo llamarlo?

Frolic Mills: Pero es que todo depende de la persona, Ronn. Tú puedes tener tus propias inclinaciones y tener las más, y las modelos quieren tener las suyas. Hay muchas personas que consideraban que tener un avatar hermoso es importantísimo, pero para otros no y eso es lo bello de este mundo. Cada quien hace lo que quiere y sigue el camino que mejor le parece.

Ronn Coeyman: Uhmmm... ya veo. Bueno, eh, digamos, en los videos de los certámenes de belleza en Second Life, al momento en que tú criticabas la moda de acá, he visto que usabas las palabras “esencia”, decías que al prenda tenía que ser “creíble”, “sexy” y que vaya un poco más de lo normal. Este, quisiera entender un poquito más esos criterios, ¿no? O sea, no es el criterio con el que se criticaría o, mejor dicho, ¿el criterio con el que se califica a la moda virtual no es el mismo con el que se califica al del mundo real?

Frolic Mills: Yo pienso que sí, Ronn, porque tienes que entender que si a mí me invitan a hacer un programa y me invitan a ser crítico de moda, o crítico ni siquiera de moda sino de las modelos, pues ¿qué se está buscando en una modelo? ¿Qué es una modelo? Una mujer que puede hacer que cualquier prenda se vea hermosa, por eso Gisele Bündchen en vida real cobra millones y millones de dólares, porque esa mujer se pone lo que sea y se le ve bello y vende ropa para ese diseñador. En Second Life es la misma cosa. Si una mujer quiere entrar al mundo del modelaje, tiene que prestar un servicio a los diseñadores; o sea, no solo es un jueguito de Barbie donde me pongo lo que me da la gana y digo que soy modelo. ¡No! Si te vas a llamar modelo, tienes que ejercer la profesión de modelo; si te vas a llamar diseñador, tienes que ser buen diseñador; si vas a ser yo no sé, te estoy viendo a ti, digamos que eres un role player, pero tienes que ser el mejor role player. ¿Entiendes? Entonces, en todos los juegos, Ronn, la gente quiere ganar, juegues lo que juegues. Tú eres un gamer, juegas cositas por ahí, Aion (no se entiende el otro videojuego que menciona), cosas de esas, ¿o no?

Ronn Coeyman: Eh, sí, he tenido alguna experiencia.

Frolic Mills: Okay, bueno, ¿qué es lo que quiere hacer ahí todo el mundo? Convertirse en el más poderoso y tener la mejor armadura y tener la mejor ropa. Bueno, es lo mismo dentro del mundo de Second Life, según la profesión que tú escojas. ¿Sí lo entiendes?

Ronn Coeyman: Claro, sí. Eeehhh... cuando tú criticabas la moda en Second Life, yo vi que tú usabas, siempre usabas la palabra “esencia”. Muchas veces les decías

que no han captado la esencia del personaje. Quería que me definieras a qué te referías con la esencia.

Frolic Mills: Aaahhh, te lo puedo explicar. Ehmm... Sí, eso fue un concurso donde a mí se me invitó y, básicamente, el ejercicio que le ponían a la persona era que, por ejemplo, un ejercicio podía ser “quiero que te vistas inspirado en Coco Chanel” o “quiero que te vistas inspirado en la elegancia de David Beckham”, por ejemplo. Entonces, las personas iban, se inspiraban y hacían el ejercicio; entonces cuando me ves hablar de esencia o que no han capturado esa esencia, es que, por ejemplo, si tú estabas haciendo un ejercicio de Marilyn Monroe y yo no la veía a Marilyn Monroe ahí plasmada en el ejercicio que esa persona hacía, pues yo criticaba ese ejercicio. Pero era una circunstancia muy particular, dirigida a un ejercicio específico. ¿Entiendes?

Ronn Coeyman: O sea, no necesariamente en Second Life tienen que tener la esencia de algo. En este caso de...

Frolic Mills: Ah, no, no, no, estos eran ejercicios que eran asignados a los concursantes y los tenían que hacer, era parte de un concurso. Pero no, para nada, yo respeto todas las tendencias dentro de Second Life.

Ronn Coeyman: Ya veo. Y también vi que tú les pedías que la prenda sea creíble y, sin embargo, también me dices que acá en Second Life si quieres te pones flores en un sombrero y cosas por el estilo. ¿No es un poco contradictorio decir “la prenda tiene que ser creíble” pero a la vez que puede sobresalir un poco de lo real?

Frolic Mills: Es que, te explico Ronn, una cosa es estar en un concurso sobre algo. O sea, si tú vas a entrar a Second Life en un concurso de canto, te van a evaluar según tu canto, pero ese es un momento específico dentro de una situación muy particular: y tú lo que viste fue un show de un programa de concurso donde la prenda tenía que ser creíble para ese ejercicio, pero ese programa de televisión no refleja lo que es todo Second Life. Ese es un programa muy específico. Creo que no entendiste muy bien el programa.

Ronn Coeyman: Ah, ya veo. Entonces, pero digamos, en general en la moda de lo que es Second Life en general, ¿una prenda para que sea considerada fashion tiene que ser creíble?

Frolic Mills: Yo diría que sí. Bueno, es que, mira, es que yo no sé cuál es tu definición de la palabra fashion, pero cualquier cosa que tú te pongas encima es fashion. Ahora, que si es fashion de buen gusto, que si es fashion porque imita la vida real, que si te ves elegante, que si no, ese es otro criterio.

Ronn Coeyman: Claro, justamente me refiero a que sea aceptado y aclamado por la mayoría.

Frolic Mills: Bueno, según sean tus intereses. Si quieres ser modelo, pues sí; pero si no te interesa ser modelo, pues ponte lo que te da la gana, no le interesa a alguien, ¿entiendes?

Ronn Coeyman: Claro, ya veo. Entonces, cuéntame sobre los concursos Mister y Miss Second Life. ¿Tú los has organizado, verdad? Dime cómo comienzan.

Frolic Mills: Eh, bueno, yo comencé por sugerencia de un amigo que era de Costa Rica. Me dice: “Frolic, tú que eres de Venezuela, ¿por qué no haces un Miss Universo?” o algo así, y yo le dije que no me interesaba hacer eso para nada, pero debido a la petición de muchas modelos, de mucha gente que yo tenía a mi alrededor, pues me animé a hacerlo un día y, te digo, este tipo de cosas han impactado muchísimo en el Grid porque, porque antes de estos concursos no existía la supermodel, no existía la relación diseñador-modelo. Los diseñadores diseñaban y no les interesaba en lo absoluto el trabajo de la modelo, pero a partir de ese concurso que yo hago comienzan a nacer grandes estilistas, grandes modelos que hacían lucir las prendas de los diseñadores de una manera que nunca antes se había visto en el Grid, y empieza a surgir esa relación hermosa entre el diseñador y la modelo, que existe también en vida real. Y bueno, yo estoy orgulloso de decir que fui yo el que comenzó eso y la verdad es que fue muy bueno tanto para el mundo de la moda como para el mundo del modelaje.

Ronn Coeyman: Ya veo. Eso...

Frolic Mills: Y así comencé.

Ronn Coeyman: ¿Eso habrá sido en qué año?

Frolic Mills: El primero lo hice en 2007.

Ronn Coeyman: El mismo año en que entraste.

Frolic Mills: Sí. Yo entré en mayo y el primer concurso lo hice en diciembre de 2007. Imagino que los avatares de ese entonces, digamos, no eran tan estilizados. Te das cuenta que a través de los años, cada año se fue superando, cada año la miss fue más hermosa.

Ronn Coeyman: ¿Y en este caso a qué nos referimos con “hermosa”?

Frolic Mills: Bueno, al esfuerzo en conjunto de los diseñadores de piel, de shapes, de pelo, de vestidos porque, ¿sabes qué?, ¿qué es el Miss Virtual World? Es una celebración del mundo virtual, de todo lo que es hermoso en el mundo virtual o que es posible dentro del mundo virtual, porque a lo mejor tu percepción de la belleza es muy distinta a la mía. Pero no importa porque, o sea, supongamos, a ti no te interesa en lo absoluto el mundo del fashion, pero sí te gusta el mundo de las armas, por ejemplo. Bueno, mira, compara la espada que tienes hoy en día en la espalda con las espadas que se hacían en 2003 o en el 2004, y te das cuenta que ha habido un avance y eso es lo que es importante, el empuje que tuvo el mundo del fashion a raíz de estos concursos. Cada quien quiere hacer un poquito mejor, un poquito mejor y un poquito mejor, y eso fue evolucionando el mundo del fashion y todos los mundos, la verdad. Porque la arquitectura también, el role también, todo se empezó a cambiar cuando dijimos esto es lo mejor de Second Life.

Ronn Coeyman: Ya veo. Bueno, te hacía esta pregunta porque, bueno, eh, alguien que no ha entrado a Second Life se podría preguntar: ¿cómo se puede juzgar la belleza de un avatar, que es un ser virtual y, por tanto, su apariencia cambia o puede ser cambiada?

Frolic Mills: No, yo creo que cualquier cosa puede ser juzgada. Cualquier creación artística puede ser juzgada. Cualquiera. Dentro de un mundo virtual, dentro de un mundo

real, una galería de arte o en una cafetería, y te garantizo que tú, quieras o no, cuando vas a una tienda a comprarte un blue jean, dices “este me gusta, este no me gusta”. Ahí estás juzgando, ¿me entiendes? Eso lo hacemos todos.

Ronn Coeyman: Claro, pero yo me refiero en el sentido de, o sea, al final, lo que es belleza no es el avatar en sí, sino el shape, la piel y ese tipo de detalles. Entonces, digamos, uno podría decir que no es mérito del avatar, el avatar no ha nacido así ni esas facciones que tiene no son propias de él, pueden ser de cualquiera.

Frolic Mills: Eso no es correcto, yo puedo modificar mi shape como yo quiera, individualizarlo como tú quieras, como yo quiera. Por ejemplo, me pongo al lado tuyo (se aproxima a mí hasta ponerse a mi lado), yo soy más alto que tú; mi pelo es blanco, el tipo es negro; yo soy más flaco, tengo... O sea, la manera como uno personalice su avatar es el gusto tuyo, aunque sea creación de otra persona, tú eres el que lo pone junto, tu eres el que lo crea, el que le da vida a ese avatar.

Ronn Coeyman: Uhmmm... ya veo. Ahora, dime, ya me habías contado que aquí los diseñadores de moda eran las personas o, mejor dicho, son las personas con mayor fama aquí en Second Life. ¿Y en el caso de los modelos, también son de fama y renombre?

Frolic Mills: Por supuesto, googleate en Google a Mimi Boa, por ejemplo, eh, googlea Ana Safair, y verás que son personas que tienen muchísimo. Estas dos fueron ganadoras de mi concurso y son monstruos dentro del estilismo de Second Life. A esas mujeres las persiguen todas las diseñadoras para que ellas se pongan sus creaciones, porque saben que si ellas las usan todo el mundo las compra, y ese es el negocio del modelaje, así como también lo es en la vida real.

Ronn Coeyman: Ya veo. En los concursos de Mister y Miss Universo yo he visto que en una parte mencionan que a los participantes los ha entrevistado por medio de micrófono. Quería preguntarte por qué es importante escuchar a la persona que está detrás del avatar.

Frolic Mills: Bueno porque, justamente, una de las cosas que nosotros nos pareció importante no solamente es la apariencia de un avatar, sino la persona detrás del *keyboard*. Queríamos saber la personalidad de esa persona, si era confiable, si era una persona que está dispuesta a ayudar, una persona que sea responsable, porque no queríamos tener cualquier embajador del mundo virtual que sea irresponsable o malhumorada o malhablada o maleducada, entonces las entrevistas para mí son vitales, muy, muy importantes.

Ronn Coeyman: Básicamente, ¿qué les preguntaban en esas entrevistas?

Frolic Mills: Uy, yo preguntaba cualquier cosa: qué hacía la persona, a qué se dedicaba, por qué quería ser modelo, por qué quería ser Miss Virtual World. Le preguntaba, a ver, si pensaba que tenía chances de ganar. Hay muchas maneras de sacar la personalidad básica de una persona a través de preguntas. Yo creo que lo hago bastante bien.

Ronn Coeyman: ¿No hay un poco el temor de que esa persona mienta al dar su información, que no diga quién es en verdad y cosas por el estilo?

Frolic Mills: Bueno, sí, pero eso es algo que te puede pasar en vida real también. Tú cuando entrevistas a una persona para un trabajo, esa persona te puede estar mintiendo, pero si el entrevistador es bueno eventualmente se va dando cuenta si sí o si no.

Ronn Coeyman: Ya veo. Eh, ¿y qué pasaría, por ejemplo, si entrevistan a alguien, se dan cuenta que esta persona o la voz de esta persona no corresponde con la apariencia de su avatar, ¿eso influyen en la decisión?

Frolic Mills: No. Bueno, si es una mujer en el avatar de un hombre, pues sí; y si es al revés, también; pero una voz nunca ha influenciado en mi decisión, para nada.

Ronn Coeyman: En otras palabras, para ustedes sí es importante conocer la identidad del avatar, o sea, la identidad de la persona que está detrás del avatar cuando es candidato a Míster o Miss Seconf Life.

Frolic Mills: La identidad no, la personalidad, la personalidad de la persona. Tú quieres saber si es sociable, si no lo es, si es responsable, si no lo es, y acuérdate que los concursos míos duran tres meses y en tres meses aprendes mucho de la persona. Una persona que siempre llega tarde, que siempre entrega los ejercicios tarde, que hace una entrevista antipática y tú empiezas a escuchar rumores de cada candidata, eh, “esta dijo no sé qué, aquella hizo no sé cuánto”, mira, es mucho lo que aprendes sobre una persona en tres meses, y creo que lo hicimos muy bien, logrando personalidades estupendas en cada uno de los concursos.

Ronn Coeyman: Entonces, ¿cuando te refieres a personalidad, exactamente te refieres a sus cualidades?

Frolic Mills: Me estoy refiriendo a las cualidades de la persona real, al corazón de la persona real.

Ronn Coeyman: Mmmm... o sea, digamos, ¿la identidad de la persona, quién es esta persona en el mundo real, no interesa tanto?

Frolic Mills: No. Lo que haga la persona no me importa, pero la personalidad sí me importa.

Ronn Coeyman: Ya veo.

Frolic Mills: Y además, Ronn, que tú me estás hablando como si fueran dos cosas absolutamente diferentes. Mira, tú en Second Life vas a ser un reflejo, tanto en tus acciones como en lo que dices, de lo que eres en vida real. Tú no te puedes reinventar como una cosa absolutamente nueva. Siempre se va a saber si eres una persona buena o una persona mala, si vas a ser una persona responsable o si no lo vas a ser. Esas son cualidades de vida real que se reflejan en Second Life, y yo ya vengo en un momentico.

Ronn Coeyman: Ya veo. Entonces dirías que, bueno, quizás, o sea, ¿hay necesidad de conocer a esa persona, pero no conocer sus datos –dónde vive, de qué país, qué edad tiene–, pero conocerla como ser humano?

(Se da un silencio de casi un minuto, porque Frolic se retiró un momento)

Frolic Mills: Ya.

Ronn Coeyman: Bueno, entonces, por lo último que me acabas de decir, ¿dirías que quizás no es importante conocer a la persona por sus datos como dónde vive, qué edad tiene, pero sí conocerla como ser humano?

Frolic Mills: Eso es correcto.

Ronn Coeyman: Ya veo. Y dime, eh, ¿es por ese mismo motivo que en tu programa *The Frolic Mills Show*, eh, era por ese motivo que tú le pedías a la gente que cuente un poco de su vida re... de su vida en el mundo real?

Frolic Mills: No. El *Frolic Mills Show* era diferente, el *Frolic Mills Show* era un programa donde traíamos a diseñadores destacados dentro de Second Life y la idea de Frolic Mills Show era descubrir cómo comenzó la persona como newbie y cuál fue su progresión al éxito. La razón del show era que todo el mundo supiera que tú puedes empezar en un mundo virtual siendo una persona desconocida, que no tiene ni idea de lo que está haciendo, y convertirte en una persona exitosa que gana mucho dinero. Entonces, ahí sí valían preguntas porque era una entrevista de cuáles eran sus influencias o qué de su vida real habían utilizado para llegar al éxito, por ejemplo. Algunos eran diseñadores de mundo real, otros eran diseñadores gráficos, otros sabían programación, entonces por eso por eso que se hacía ese tipo de preguntas.

Ronn Coeyman: De alguna manera, conocer, bueno, quizás como la vez pasada dije, quizás no conocer los datos de dónde vive y qué edad tiene, pero sí conocer al ser humano que está detrás del avatar sí es importante también en los diseñadores de moda.

Frolic Mills: Sí, esa era la intuición del programa.

Ronn Coeyman: Ya veo. Eh, tú dijiste que el propósito del ganador de Miss o Míster Second Life es básicamente... bueno, que sus trajes sean vendidos, que todos en Second Life todos quieran lucirlos, lucir como esta persona. Te quería preguntar: ¿ves que es una tendencia, una necesidad general en Second Life, en todos los usuarios, verse bien, lucir bien, lucir atractivo?

Frolic Mills: No, en lo absoluto. Yo pienso que una modelo de couture pues obviamente está vendiendo un glamour, un look muy específico, pero hay modelos que son nekos y hay modelos que son fantasía, eh, y repito, verse bien es una cuestión muy relativa dentro de Second Life, porque de repente para ti verse bien es tener la espada más grande o la armadura más grande. Es que los parámetros son muy diferentes, Ronn, pero es según la carrera que quieres. Si tú te quieres convertir en modelo de pasarela, entonces sí; pero esa no era mi intención al hacer este tipo de cosas. Yo no estaba llegando a todo el Grid, solamente a los diseñadores que le daban la ropa a esa miss estaban llegando a su público, pero cada público es diferente.

Ronn Coeyman: Ya veo. Pero bueno, a pesar de que hay tantas tendencias, como tú has mencionado, no crees que quizás entre todas hay un patrón en común. Digo, o sea, que todos los avatares, así como los modelos, desean lucir, desean que sus avatares luzcan jóvenes, esbeltos. A ese tipo de belleza me refiero.

Frolic Mills: No, no estoy de acuerdo para nada. Yo he conocido enanos, gordos; he conocido, eh, gente que se pone cómica; he conocido minis, que son unos avatares chiquiticos muy hermosos que son totalmente de fantasía; he conocido role players. Mira, no, Second Life está lleno de todo, Ronn, es tan variado como los nombres y los avatares [risas].

Ronn Coeyman: Vaya, esto sí me agarra por sorpresa porque, bueno, yo, la verdad, en las vueltas que he dado por acá, siempre veía que la gente, bueno, lucía joven, esbelta, en algunos casos musculosa, y parecía que ese era el patrón general acá.

Frolic Mills: No. Por ejemplo, yo no soy nada musculoso, yo soy flaquito, flaquito. Y tengo el pelo blanco, que no necesariamente es joven. Eh, yo he visto avatares que son viejos, pero un viejo, viejo, con bastón y todo. Cada quien vive su vida como le da la gana. Yo estoy muy seguro que hay mucha gente interesada en la belleza y en verse bello, pero estoy seguro de que muchos no lo están. Creo que eso ya es decisión de cada uno.

Ronn Coeyman: Eso es interesante porque, bueno, casi la mayoría de medios de comunicación de Second Life parecen que tienen, pareciera que la moda es un elemento importante. Y siendo así, uno diría que en Second Life, bueno, la gente, uno de sus principales intereses es la apariencia.

Frolic Mills: Eso sí es verdad, pero no necesariamente hacia lo que tú estás diciendo como belleza. La apariencia hacia lo que uno quiere, que es muy diferente.

Ronn Coeyman: La apariencia... O sea, digamos, la gente no busca verse bello en el sentido que, digamos, generalmente se entiende, pero sí tener al avatar con la mayor cantidad de detalles, el avatar más realista. ¿Ese tipo de cosas?

Frolic Mills: Sí yo pienso que sí, pienso que la gente está en la búsqueda de una excelencia virtual, de un detalle propio, del originalismo, del arte. Mira, hay muchas tendencias, muchas inspiraciones que la gente utiliza a la hora de hacer su avatar. Por ejemplo, los de la película *Avatar* eran azules y tenían las orejas gigantescas; eso no necesariamente para mí es bello, pero era único, diferente, particular, ¿sabes?

Ronn Coeyman: Claro, sí. Y otro detalle, al menos eso es lo que me ha parecido: he visto que todos, por más cambio de trajes u otros elementos que hagan, incluso el cabello, me ha parecido que todos los usuarios acá mantienen el mismo shape siempre. ¿Tú has notado eso? ¿Y por qué crees que ocurre?

Frolic Mills: Bueno, yo no lo he notado. Yo me he cambiado de shape por lo menos unas 7 mil veces. Eh, no sé, no sé de qué me estás hablando. Yo pienso que a la gente sí le gusta mantener una identidad, porque si tú todos los días te cambias el avatar, Ronn, a las finales no eres nadie, no tienes un ser, no tienes una segunda vida. Todos los días eres una persona diferente, y yo pienso que cada vez que una persona tiene una vida y empieza a tener logros –qué se yo, se casa, tiene un novio, tiene hijos–, pues eventualmente yo pienso que esa persona se va a querer quedar como logró esa vida, porque imagínate que un día te casas, Ronn, con una avatar, una novia, qué se yo, te enamoraste de alguien, y esa mujer era rubia, ojos azules, y el día de la boda aparezca una negra con los pelos plateados. Es que tú vas a decir “quién es esta mujer”, ¿entiendes? Yo pienso que la gente se toma sus avatares con cierta seriedad y le dan vida propia a ese ser, a esa vida, eh, que se llama Segunda Vida. Entonces sí, al principio

experimentamos con muchas cosas y nos cambiamos, nos ponemos otra cosa, y me pongo gótico; y de repente descubres un día que tu vida está, como me pasó a mí, dentro del mundo del fashion, de la revista, del modelaje. Y bueno, tomé decisiones basadas en mi vida, pero cada quien toma decisiones basadas en la suya, y yo pienso que de repente respetan el look de su avatar para darle respeto a la vida que se consiguieron. No sé, creo que es mi opinión.

Ronn Coeyman: ¿Tú dirías que lo que mantienen es un look? O sea, digamos, en tu caso yo, bueno, si dices que has cambiado de shape, yo te veo igual que en tus programas: tienes el cabello plateado, la piel un poco bronceada. ¿Tú dirías que lo que permanece es el look o algo más importante o trascendental que el look? No sé, quizás como lo que tú llamabas esencia.

Frolic Mills: Bueno, creo que... Ven por acá un momento (vuelve a caminar con dirección a las portadas que están colgadas en las paredes, como cuadros). Mira este avatar (se refiere a una de las portadas, en la que su foto aparece grande); mira este Avatar, otra foto mía; mira este avatar y, por último, mira este otro avatar. Todos son diferentes. Sí, lo que tú dices, mantienen una esencia, pero son shapes diferentes, skins diferentes, pelos diferentes; entonces yo respeto la esencia de mi avatar, pero puedo jugar con él como me da la gana, como puedes ver en las fotos. Y te estoy mostrando cuatro fotos cuando en realidad tengo 2,500 fotos, ¿entiendes? Entonces, no sé, yo pienso que la gente... yo pienso que la gente evoluciona o cambia y, ojo, esto que hago es una cosa que yo hago porque me gusta ser así, pero es que estás hablando con un avatar dentro de Second Life, hay 7 millones. Entonces, mira, yo no te puedo hablar en nombre de los 7 millones; de repente hay uno que te diga "no, no, yo me cambio el avatar todos los días, un día soy un carro, el otro un gallina, luego un perro". Mira, cada quien vive su vida como mejor le parece. Pero esa es mi opinión particular.

Ronn Coeyman: Ya veo. Y dime, bueno, tú has mencionado que ya Second Life se ha convertido en tu... tu trabajo en el mundo real. ¿Ves que eso... ves que son varios los usuarios que pueden hacer eso? Porque, o sea, se habla un poco de que Second Life no es lo que fue en un principio, que ya no hay tantos avatares que puedan hacer de su vida virtual una vida real, al menos en términos financieros.

Frolic Mills: Sí, yo creo que eso es verdad, que soy uno de los pocos afortunados que todavía puede. Lamentablemente, Second Life se ha venido a pique; desde 2009 empezó a bajar, a bajar, a bajar y, bueno, quedamos, sobrevivimos los que quedamos a través de la constancia y mucho trabajo, pero sí, es lamentable que ya no tengamos la economía de antes, ni siquiera parecida.

Ronn Coeyman: Sin embargo, bueno, sobre todo al comienzo mencionaste que, eh, cuando entraste la gente, bueno, hubo gente que te apoyó bastante, tú también has apoyado mucho a diseñadores y modelos a través de los concursos que has hecho. Te quería preguntar: ¿el dinero, sientes que es lo más importante acá? O, bueno, quizás no lo más importante, pero quizás que el dinero de alguna manera es lo que mueve a la gente acá o es otra cosa más.

Frolic Mills: Tiene que ser otra cosa más. Yo pienso que el que abre un negocio acá en Second Life solo por dinero, siempre fracasa. Yo pienso que es el artista apasionado el que tiene éxito en Second Life. La curva de aprendizaje dentro de este mundo es muy alta, es muy empinada, y solo una persona apasionada, que aprenda, que esté dispuesta

a probar, a fracasar, a ser un poquito mejor, a seguir insistiendo y tener esa persistencia, constancia, esos son los que logran vivir en Second Life. Así que yo creo que el amor y la pasión van por encima del dinero. El dinero es la recompensa al esfuerzo, mas no al revés.

Ronn Coeyman: Uhmmm... ya veo. Pero entonces, este, bueno, siendo este un mundo que, como dices, ya no está en su apogeo, eh, bueno, has hablado de ayudar a otros diseñadores de moda, a modelos. ¿Ves como que en Second Life ocurre mucho esto de darse la mano o algo así? ¿O que la gente que tiene proyectos se da la mano entre sí, que hay bastante colaboracionismo entre la gente, por decirlo de algún modo?

Frolic Mills: Yo creo que sí, yo creo que las persona exitosas en Second Life son las personas que hace mucho network. Eh, te doy la mano, tú me das la tuya y entre los dos hacemos un mundo mejor, claro que sí.

Ronn Coeyman: Uhmmm... ya veo. Y dime, ya que has mencionado Second Life, que está a pique y todo eso, dime cuál es la opinión, la percepción que tienes sobre Linden Lab.

Frolic Mills: Ocupado ahorita en proyectos nuevos. Pienso que ya Second Life llegó hasta donde quería llegar, que de hecho Phillip Linden está abriendo otro mundo virtual, se llama... se me escapa el nombre ahorita, pero está trabajando en otro proyecto virtual ahorita y, bueno, yo creo que estos mundos son frágiles, pienso que siempre evolucionan y... High Fidelity se llama se llama el nuevo grid de Philip Linden y, bueno, no sé, no sé qué decirte, Ronn. Yo pienso que Second Life se va a quedar por un tiempo más o quizás por mucho tiempo más, pero pienso que van a haber mundos paralelos que van a dar batalla y que van a dar mucho de qué hablar.

Ronn Coeyman: Ya veo. Entonces de que Second Life, digamos, no anda tan bien, ¿no sientes que, digamos, uhmmm..., una opinión negativa sobre Linden Lab, quizás que no ha hecho bien las cosas o algo por el estilo?

Frolic Mills: No. Yo pienso que Linden Lab sí hizo bien las cosas. Pienso que el problema es que, yo pienso que Linden Lab, eh, creó un mundo muy difícil de entender, Ronn; era un universo donde tú, para surgir, para tener éxito dentro de este mundo, tienes que ser prácticamente un experto programador o experto en Photoshop o experto en Maya. Mira, es que la curva de aprendizaje, como te repito, es muy alta; y te lo digo porque yo lo viví. Este fue mi tercer avatar. Los dos primeros no sobrevivieron. Es que me aburría porque no lo entendía por muchas cosas, ¿sabes?, y yo pienso que ese fue el problema de Linden Lab: nunca se lo hicieron fácil al usuario nuevo, al usuario inex... sin experiencia, al usuario que no está acostumbrado a un mundo virtual. Y si alguna razón tendría que nombrar yo como fracaso de Linden Lab, sería esa. Pienso que han debido hacer una puerta de entrada mucho más amistosa, mucho más amigable, mucho más juguetona, eh, que las que tienen ahorita en las islas de rest, las islas de nacimiento de Second Life. Esa es, creo yo, la razón de la gran tortura de Linden Lab.

Ronn Coeyman: Pero, aun así, no tienes una opinión crítica sobre Linden Lab, lo cual me parece curioso porque, cuando vi los programas de Metaverse TV, cuando se referían a Linden Lab, me parecía que tenían una posición bastante crítica.

Frolic Mills: No, no la tengo. Bueno, ya te lo dije, pienso que han debido mejorar el comienzo de los avatares en Second Life. Eso fue grave, para mí es lo más importante.

Ronn Coeyman: Ya veo. Y a pesar de que saben, que tú y otros usuarios saben que este mundo al parecer puede desaparecer, que ya Linden Lab está trabajando en otro, y a pesar de que dices que no están amigable para el usuario nuevo, tú y otros usuarios, bueno, se han quedado. Parece que tienen una, no sé, ¿quizás tienen alguna clase de buena percepción, quizás esperanza de, quizás no sobre Second Life, pero sobre los mundos virtuales en general?

Frolic Mills: Yo definitivamente sí la tengo, Ronn. Yo siento que los mundos virtuales ofrecen una vida, ofrecen un trabajo, ofrecen... Mira, todos los días yo me levanto y doy gracias a Dios de que yo me pueda levantar de mi cama, ir al baño, desayunar, prender mi computadora y estoy en mi oficina. Eso para mí es la bendición más grande para contado yo en toda mi carrera profesional. Entonces, yo sí tengo la esperanza de que sobrevivan, eh, sea esta o sea cualquier otro. Yo no me veo regresando a la calle a trabajar, que no quisiera nunca que eso vuelva a pasar. Entonces, pues sí, la esperanza la tenemos todos, Ronn.

Ronn Coeyman: Ya veo. Uhmmm... prácticamente, o sea, confías en lo que es la tecnología del mundo virtual.

Frolic Mills: Sí.

Ronn Coeyman: Ya veo. ¿Y avizoras y has visto que otros usuarios avizoren qué más puede tener este mundo a futuro?

Frolic Mills: Eeehhh... Bueno, yo he escuchado los comentarios de Philip Linden sobre su nuevo proyecto. Yo pienso que los mundos virtuales, eh, podrían progresar y atrapar a mucha más gente para convertirlas en verdaderas fuentes de economía, como te digo, haciendo... que el mundo sea amistoso rápidamente para cada avatar. Creo que eso es un punto importante. Repito otra vez, pienso que los mundos de muy alta tecnología, los mundos muy complejos, perecen porque no hay la paciencia, no hay el I.Q., nos hay las grandes computadoras que se requieren, y pienso que ese es el fracaso de muchos juegos y en muchas plataformas virtuales. Yo te puedo nombrar una plataforma virtual que es Habbo Hotel que, contrario a Second Life, se ha expandido muchísimo. Es un juego para niños, es muy fácil de entender, es muy divertido, y ese juego ha florecido y prosperado como no tienes idea. Entonces mi crítica, y te lo repito una vez más, es: tienen que hacer el comienzo de este juego mucho más fácil en tecnología o sin tecnología, pero eso debería ser algo vital.

Ronn Coeyman: Ya veo. Okay, bueno, eso sería todo.

Frolic Mills: (...) ¿Dormiste?

Ronn Coeyman: ¿Ah? Bueno, ¿aló, me escuchas? ¿Hola? (le escribo a través de la ventana de chat de Second Life)

Frolic Mills: Ahora sí (Frolic por fin pudo leer el mensaje que le escribí)

Ronn Coeyman: ¿Me escuchas, me escuchas?

Frolic Mills: Te oigo como cuando lo prendes y lo apagas, lo prendes y lo apagas, lo prendes y lo apagas

Ronn Coeyman: ¿Ahora? ¿Ahora me escuchas?

Frolic Mills: Ahora sí.

Ronn Coeyman: Ay, me había olvidado en qué quedamos

Frolic Mills: Eh...

Ronn Coeyman: Ah, bueno, no te preocupes, ya con lo que me has contado es suficiente, está bien.

Frolic Mills: Mira, estoy viendo que tienes el tag de Metaverse TV. ¿Qué estás haciendo ahí?

Ronn Coeyman: ¿Tengo el tag? Ah, sí. No, es que le di una visita hace... no bastante tiempo, regular tiempo.

Frolic Mills: ¿Y te interesó todo lo que era una televisora en Metaverse?

Ronn Coeyman: Claro, sí. Bueno, lo que pasa es que yo en el mundo real, eh, soy periodista y deseo, estoy haciendo una tesis y, bueno, he entrado a Second Life. Sin embargo yo, la mayoría de cosas que había visto, eran blogs, páginas web, hasta que de casualidad encuentro Metaverse TV y veo lo que es, un canal de televisión con avatares dando noticias, haciendo entrevistas, y eso me llamó bastante la atención, o sea.

Frolic Mills: Bueno, espero que te haya servido de algo.

Ronn Coeyman: Sí, bastante.

Frolic Mills: Ojalá salgas muy bien.

Ronn Coeyman: Sí, muy interesante todo.

Frolic Mills: Dale, Ronn. Un placer conocerte, te... te he agregado como amigo. Nada, muchísima suerte, Ronn. Un abrazo para ti y ya me voy a.

Ronn Coeyman: Okay, muchas gracias, gracias por todo (un momento de silencio). Cuídate, nos vemos (cierro la ventana de chat y paro la grabación).

Anexo 6: Entrevista semiestructurada III

Entrevistada: Evita Diavolo, estudiante de Derecho de la Pontificia Universidad Católica del Perú que, dentro de Second Life, administra un grupo llamado Power Woman, en el cual ella y otras usuarias conversan sobre sus problemas y se expresan en contra de todo tipo de discriminación, ya sea contra mujeres, homosexuales, lesbianas, etc.

Ronn Coeyman: No pues, si lo publicara, nadie se presta. Ya, pues.

Evita Diavolo: Yo empecé en Second Life en agosto del 2008, eh, gracias a una amiga, eh, que estudiaba en la misma facultad que yo. Ella me incursionó en ese mundo virtual, ella me ayudó, digamos, a... una vez que ingresé mi avatar me ayudó a vestirlo, me ayudó a ponerle cabello, a ponerle pieles típico de un avatar mujer. Eh, posteriormente, yo solita fui aprendiendo, me 'maniqueé', eh, fui aprendiendo esta herramienta de este mundo virtual. Y, obviamente, este mundo virtual se asemeja aun mundo real y, eh, en la parte de, eh, en la parte monetaria, por lo cual, digamos que este mundo virtual tiene, este, tiene lindens. Lindens digamos que es como una moneda real, y lo bueno de esta es que se puede cambiar a una moneda real. Entonces, lo que yo buscaba en ese tiempo era trabajar, entré en ese mundo virtual para poder cambiar esos lindens a moneda real, o para poder comprar cosas en ese mundo virtual que eran factibles, como casas, como ropa, como si fuese un mundo real.

Ronn Coeyman: Por ejemplo, ¿cuando dices que es igual al mundo real, en qué sentido? ¿En qué aspecto?

Evita Diavolo: Ya. Digo que es igual al mundo real porque tiene ciertas... Por ejemplo, tiene ciertos lugares que se asemejan al mundo real, por ejemplo, este, fortalezas, tiendas, discos, universidades, podemos encontrar, este... He encontrado parte de Brasil, la Muralla China, la Torre Eiffel, cosas así construidas en el mundo virtual que se asemejan al mundo real; casas, uhmmm..., y puedes conocer a diversa gente de todo el mundo.

Ronn Coeyman: Dices que Second Life te lo presentó una amiga de acá.

Evita Diavolo: Sí

Ronn Coeyman: O sea, ¿de qué forma te lo presentó? ¿Era para un trabajo?

Evita Diavolo: No, no, no. Digamos que fue porque las dos, este... Era una amiga de la universidad y, este, habíamos sacado de la universidad. Las dos, digamos, nos encontramos ahí... [risas], en eso que, digamos, que gracias al Internet que te permite socializarte, usar el Messenger, entonces nosotras queríamos encontrar un medio para poder encontrarnos, porque Messenger como que no nos más, más, ujúm; entonces ella

me invitó a Second Life, me hizo instalar el juego y... Ah, pero antes tengo antecedentes, que de chiquita jugaba videojuegos, lo típico, y luego posteriormente, conforme iba avanzando con la computadora, me encontraba los juegos como Time Comando, me gustaba pasar todos los juegos, y de ahí comenzó, digamos, mi gusto por la vida virtual.

Ronn Coeyman: ¿Y de qué forma tu amiga te presentó Second Life? O sea, ¿qué te dijo que era?

Evita Diavolo: No me dijo exactamente qué era. Yo pensaba que era algo así como un chat o un videojuego, entonces pensé que yo podía jugar cuando llegaba al videojuego, o sea jugar, pues, no sé, a vestir a las muñecas, algo así. Pero cuando yo entro ella me ayuda a vestirme, a adecuarme, a poder interactuar, pero no me ayuda, o sea, no me dijo que yo estaba hablando con personas reales. Yo pensaba que eran avatares, o sea, ahora, o sea, que no eran personas. Pero conforme va pasando el tiempo, me doy cuenta de que son personas. Cuando yo entré con ella, ella me metió a un, digamos, a un grupo de, de americanos y yo tenía que hablar en inglés. Y, este, pero ya, cuando aprendí a desenvolverme yo solita, yo sola, aprendí a jugar y todo eso, me fui de ese grupo de americanos y me cambié al grupo de mexicanos porque, a pesar de que hablaba inglés, no es lo mismo, las culturas son diversas, y me fui al grupo de mexicanos y ahí empecé a... y ahí comenzó mi travesía por todo Second Life, básicamente.

Ronn Coeyman: ¿Y qué ha hecho que sigas conectándote hasta ahora?

Evita Diavolo: Fueron muchas cosas las que hacen que me siga conectando. Eh, sí es cierto que primero comencé por ambición con esto de intercambiar el dinero de los lindens a la vida real, trabajar y ganarte una propina extra de la vida real, porque yo los cambiaba con mi amiga u otra gente. Eh, posteriormente, ya dejé la etapa del juego o de intercambio y lo pasé más como algo educativo, algo educativo que vaya, que se mezcle con mi carrera; entonces creé un grupo, pero un grupo de chicas que se llama Power Woman, y Power Woman es un grupo de chicas que, este, quiero enfatizar en especial, eh, utilizar esta plataforma virtual que te permite Second Life para, para, digamos, incentivar el derecho de las mujeres, evitar la violencia de género, comunicarme con ellas, hablar con ellas, para que, ah, porque yo me he dado cuenta y me he percatado que en este mundo virtual la gente se toma las cosas muy a pecho, o hay algunos que son tan sensibles que no pueden, este, ¡hola! (saluda a una miga que acaba de pasar). Que no pueden, digamos, separar Real Life de Second Life, y yo me encontré en esa situación en un momento de mi vida con Second Lie, pero dije: "No, esto es un mundo virtual, esto no puede estar así", y creé Power Woman, un grupo de chicas que conversamos, digamos, dialogamos, nos explicamos y, sobre todo, tratamos de comprender que esto no es la vida. Ahora, yo lo estoy utilizando desde la parte del Derecho, la parte del Derecho, o sea, incentivar el derecho de la mujer, el derecho de género, no a la violencia, la igualdad de género, o sea todos somos iguales. O sea, discriminación de lesbianas, discriminación de gays, todo eso no va conmigo. Eh, y por eso entro, para mejorar cada día mi grupo. Mi grupo ahora tiene 1,250 personas y, este, son puras chicas y me dicen de todo, me dicen que soy una lesbiana, que soy sumisa gruesa, que solamente he creado este grupo para fregar a los avatares hombres, me quieren 'banear'. Me hacen de todo, me meten copybot, pero yo sigo entrando por ellas. Yo sé que de acá a un año, dos años, este, algunos dejen entrar, pero yo pienso que si yo les, que si al menos tienen un pequeño lugar donde puedas explicarles eso, eso sea especialmente, digamos que por esa parte quiero llegar.

Ronn Coeyman: ¿De qué forma dices que uno se toma apecho Second Life y que confunde, eh, RL con SL?

Evita Diavolo: Eh, en este mundo virtual se da la posibilidad de que tú puedas desarrollar sentimientos con otros, somos chicas y chicos de diversos países, y se da el tipo de enamoramiento. O como tú lo describes: el amor por Internet y el flirteo en el aire o algo así. Eh, y bueno, todas las chicas, o la gran mayoría de chicas, se ilusionan muy fácilmente con el tema de “Ay, me enamoré virtualmente”. Y siempre se da, siempre se da. Y este mundo virtual también te permite la posibilidad, a pesar de que no sientes a la persona, pues obviamente tienes que sentir a la persona para enamorarte, pero en este mundo virtual te permite, digamos, asemejar a una relación de la vida real, como utilizar las bolitas. ¿Qué te puedo decir? Te puedes casar, puedes tener un bebé, hasta puedes tener sexo, pero obviamente virtual. Pero, este, las chicas nos tomamos esto más a pecho, más en serio, y, este, luego chocamos, porque cuando te das cuenta, ya, este es solo una fantasía.

Ronn Coeyman: Uhmmm... ya. Ahora, en sí, ¿qué cosas haces generalmente en Second Life?

Evita Diavolo: Eh, ahora solamente organizo mi grupo, realizo conversatorios. Eh, el próximo conversatorio que hagamos va a ser en Barcelona [risas]. Íbamos a tocar el tema de masturbación femenina. ¡Qué locura! Este, ahí estoy, programado para el 29. Este, me encargo de ver ropas, hablar con diseñadores de Second Life, preparar caserías, eh, juntar más chicas, conversar con ellas. Ya, y digamos que se da el tema de la familia, se vienen sus hijos, sus nietos, sus sobrinos y, bueno, hablas con ellas como si fueras una amiga de RL a pesar de que no las puedes ver.

Ronn Coeyman: ¿Cuando dices ‘Barcelona’ te refieres a un sim español?

Evita Diavolo: Sí.

Ronn Coeyman: Estas actividades, o sea, son tu labor en sí, como tú dijiste, tu labor para esa gente que es discriminada, sobre todo las mujeres de SL. Pero ¿cuando se trata de entretenerte, qué cosas haces en Second Life?

Evita Diavolo: Ah, bueno, me encanta la música, me voy a discotecas, me pongo a escuchar música o, si no, me pongo a hacer karaokes, me pongo a cantar y, sobre todo, propinas. Este, voy a varios sims y me pongo, no sé, a hablar, a gritar. Para divertirme más me encanta cantar. Es, digamos, como lo que hago en la vida real. Canto en la vida real, canto en las redes sociales.

Ronn Coeyman: ¿Simplemente vas a discotecas, cantas y bailas?

Evita Diavolo: Ajá.

Ronn Coeyman: ¿No hay alguna otra actividad que hagas?

Evita Diavolo: No. Yo no construyo, no hago scrips, no hago sculps, no hago nada de eso. Solamente eso, me divierto.

Ronn Coeyman: ¿Y compañeros u otra gente que veas en SL, qué ves que hacen para divertirse?

Evita Diavolo: ¿Qué hacen para divertirse? Hay de todo. Puedes sentirte bien teniendo a tu novio a tu lado y conversar con él, o, este, jugando *motorcars*. No sé, ¡tantas cosas! Yendo a discotecas. Otros se divierten recolectando ropa, abriendo ropitas. Es que, más que nada, yo siento que me estoy relacionando más con las mujeres que el sector masculino, y es por eso que de repente me estoy, me estoy quitando un poco de diversión. Mi diversión le dejé un poco de lado y ahora me estoy enfocando en la parte educativa.

Ronn Coeyman: ¿Tú tienes una vivienda en SL?

Evita Diavolo: No, yo no tengo casa, pero el grupo Power Woman tiene una residencia, la residencia Power Woman, que es la donación de unas chicas. Ahí tenemos una casita, abrimos nuestras cajitas, cosas así. Yo no tengo lindens, no tengo casa, no tengo nada ahorita.

Ronn Coeyman: ¿Por qué adquirieron este local?

Evita Diavolo: Lo que pasa es que, como grupo, queríamos tener una propia residencia de chicas, donde esas chicas puedan reunirse, conversar. Hacemos pijamadas y nos reunimos solo para conversar de cosas que nos pasan en Second Life. Algunas, este, algunas cuentan sus vivencias, sus experiencias, y ahí las escuchamos. Y creo que una escucha a la otra porque se siente más acompañada.

Ronn Coeyman: ¿Y esas cosas que me dices que haces para divertirte, o la gente en general en Second Life hace para divertirse, por qué la hacen en SL y no en RL?

Evita Diavolo: También lo hago, como te estaba diciendo.

Ronn Coeyman: Claro, pero...

Evita Diavolo: Ah, bueno, claro, pero en parte sí, pero yo no sé cómo lo harán los...

Ronn Coeyman: Claro, pero ¿por qué, si bien podrías hacer esas mismas cosas en RL, por qué vas a hacerlas a SL?

Evita Diavolo: Quizá sea por mi tiempo. Eh, ahorita, este, en mi caso, ¿no?, en mi caso porque no tengo mucho tiempo para estar saliendo porque tengo que dedicarme más a mi tesis. Entonces, como que Second Life me permite escuchar música y ya. Eh, digamos, me ahorro el tiempo. Lo hago más por ahorro de tiempo. De ahí por divertirme o por estar conociendo gente.

Ronn Coeyman: Pero ¿sientes que es igual hacerlo en RL como SL?

Evita Diavolo: No, definitivamente no. O sea, ir a cantar en RL es distinto a Second Life. A Second Life le falta hacer sentir a las personas, sentir que están cerca, que te escuchan, que te aplauden, que te diviertes con ellos, una risa, una carcajada, una mirada. En Second Life no hay eso. Solamente hay voces.

Ronn Coeyman: Ya veo. Entonces, ¿de alguna forma Second Life propicia o no esas formas de entretenimiento?

Evita Diavolo: Sí, te ayuda bastante en el entretenimiento, te permite relajarte. Digamos que si estás triste en la vida real. Hay un montón de casos que conozco en que la gente está triste en Real Life, y tú llegas a Second Life y te das cuentas que este mundo es tan distinto al verdadero que, bueno, si estás triste en Second Life todo cambia, te olvidas de todo. Es como otro mundo, es como si fuera Marte.

Ronn Coeyman: ¿Qué es lo que lo hace tan distinto? ¿Cómo es esa forma de ser distinto?

Evita Diavolo: Yo creo que es porque ahí nadie te conoce, nadie te ha visto, nadie sabe cómo eres. Eres como un... Eres solamente un avatar y ese avatar es el que te representa. No sabes de dónde vienes. Bueno, si no sabe, preguntan obviamente, pero no sabe qué tienes o qué te ha pasado. O sea, cosas así, como que puedes... Yo lo veo más como una careta.

Ronn Coeyman: ¿Y el hecho de que ellos no sepan quién eres y todo eso, de qué forma a uno le ayuda cuando uno entra ahí?

Evita Diavolo: ¿Cómo te puedo decir? Una vez vi el caso de una chica que mandó IM y me dijo "tú me sigues buscando por la policía" y yo le digo "qué te pasa". Y ella: "No, es que hay una chica que me está amenazando, que ya sabe que soy una delincuente y he estado en la cárcel, y se metió a Second Life solamente para molestarme". Y yo: "No, yo no soy". Entonces, como que esta chica, que supuestamente en Real Life era una delincuente, en Second Life es una más del montón, ¿entiendes?

Ronn Coeyman: ¿En el sentido de que ella es delincuente pero llega acá y ya no lo es? ¿Algo así?

Evita Diavolo: Exacto, como que te cambia. Por ejemplo, en Real Life puedes ser un perdedor completamente, puedes estar desempleado, ¿qué te puedo decir? Pero si llegas a Second Life y con un poco de astucia consigues lindens, ya hasta puedes ser millonario. Digamos que en Second Life puedes llegar a hacer lo que no eres en Real Life.

Ronn Coeyman: ¿Entonces consideras que el dinero es un factor importante ahí?

Evita Diavolo: Sí, definitivamente. Ahí hay, este, para poder sobresalir especialmente, obviamente como en Real Life, necesitas un poco de lindens. Pero ¿sabes qué es lo que ayuda más? Sociabilizarte más. Mientras más contactos tengas, mientras más tengas más grupos, más todo, mientras más te conozcan, digamos que eres lo máximo en Second Life.

Ronn Coeyman: Ya veo. ¿Cuántos casos de gente que hace negocio conoces?

Evita Diavolo: Conozco varios pero, de todos los que conozco, lo hacen por diversión, porque siempre que quieren hacer un negocio, siempre fracasan, siempre fracasan. En Second Life no se gana, no se gana dinero de la vida real. Eh, algunos dicen que sí, pero no. Por más que tú metas dinero y hagas de todo, no se gana. No es como el mundo real, definitivamente.

Ronn Coeyman: O sea, ¿no crees que nadie entra ahí con la intención de, como quien dice, hacer de Second Life su *modus vivendi*? O sea, de ahí...

Evita Diavolo: Ah ya, como un...

Ronn Coeyman: Ganar lo suficiente como para, este, llevarse el pan a la mesa.

Evita Diavolo: Conozco, ha habido tiendas, una vez un alemán puso una tienda y de eso pagaba, pagaba, este, la universidad de sus hijos, pero, este, eh, eso de uno en un millón. Este, el año pasado que yo estuve en Second Life, este, la crisis como que le afectó un poco a este mundo virtual. Yo no creo que hagan dinero, mucho dinero en Second Life. Yo sé que hay, conozco también un chico de San Marcos que vende terrenos y que saca algo de dinero, pero para eso tienes que invertir demasiado ti..., mucho tiempo, muchos lindens. No da para tanto, o sea, es mejor que hagas dinero en la vida real que en un mundo virtual.

Ronn Coeyman: Pero la gente que recién entra sí espera...

Evita Diavolo: Claro, la gente sí espera con la idea equivocada que sí, que voy a ser millonario en Second Life, y por eso invierte y hace negocios, hasta que algunos se dan con la triste noticia de que no, mientras que a otros puede ser que les vaya más o menos bien, y otros la logran hacer bien. Pero los que la logran hacer bien han invertido mucho dinero, muchos lindens. Incluso hay gente que no duerme, no duerme por estar en Second Life. Hay gente que descuida a sus hijos por estar en Second Life, descuida su relación, descuida su vida.

Ronn Coeyman: ¿Qué gente o has conocido casos de gente que ha descuidado su vida por entrar en Second Life?

Evita Diavolo: Sí, eh, dentro del grupo de chicas me contaron una vez que una chica estaba con el micrófono abierto y su chiquito estaba diciendo "Mamá, quiero ir al baño" y su mamá seguía jugando Second Life. Entonces, la chica que escuchó me mandó mensaje diciendo "cómo es posible que descuides a tu hijo de Real Life por estar en este mundo", y se generó una gran bronca y la otra dijo "no, es que yo vivo en una vivienda precaria. ¿Tú qué sabes de mi vida?" y, ya pues, se generó la 'desinclusión' entre las chicas y yo tuve que decirles "ya, no más, a mí no me interesa tu vida real". Conozco también un caso que me han contado, que... Es que lo malo que... Yo me estoy enfocando mucho en la parte femenina, entiendes.

Ronn Coeyman: No, está bien.

Evita Diavolo: Eh, me ha contado una chica que por casarse con un chico, digamos, perdió... Ella es casada en RL pero también... O sea, que juega a casarse en Second Life.

Ronn Coeyman: Claro.

Evita Diavolo: O sea, tiene dos. Y me contaba ella que por dedicarse a su novio de Second Life dejó de lado a su novio de la realidad, y el novio de la realidad le sacó la vuelta. Le sacó la vuelta en la realidad, obviamente, porque él vio que ella le sacaba la

vuelta en Second Life. O sea, también ha habido casos de divorcio por la culpa de Second Life. Eh, ¿qué más he conocido, a ver? Bueno, he conocido que en Second Life se logra entrevistar en Real Life pero, cuando se conocen en Real Life, siguen con el bicho de Second Life y, si terminas, digamos que no solo te vengas en Real Life sino en Second Life. O sea, utilizan este mundo virtual para vengarse entre parejas. También... ¿Qué más te puedo decir? Un montón de cosas. Ah, ha habido también intento de... Digamos, conozco a dos chicas mexicanas y una le decía a la otra que “te voy a matar; te voy a matar, ya vas a ver, cuando te vea en Real Life”, y la chica [risas] asustadísima, pero obviamente no va a pasar eso. Se dan un montón de cosas a través de Second Life.

Ronn Coeyman: ¿Estos son casos de mujeres que van a Power Woman?

Evita Diavolo: Son casos de chicas que han estado en Power Woman.

Ronn Coeyman: Ya veo. Tú me dijiste que, de esta forma, la gente entra con una idea de hacer negocio...

Evita Diavolo: Errada, errada, ajá.

Ronn Coeyman: Y toda esa cuestión. ¿Crees que la gente entra de alguna forma para cumplir su fantasía?

Evita Diavolo: Sí, definitivamente. La gente entra para olvidarse del mundo real, para cumplir sus fantasías porque ahí [risas] puedes hacer de todo, puedes ser una gran modelo, una gran cantante. ¿Qué te puedo decir? Mientras tengas lindens, tengas gente o puedes desenvolverte en ese mundo virtual, porque no cualquiera logra tener un estatus, digamos, en este mundo virtual. Para tener un estatus necesitas tiempo, necesitas un montón de cosas y, eh, yo, tenía un amigo mexicano que me decía que él quisiera que su Second Life fuese su RL, porque su RL es un asco y le va mal ahí, entonces cuando iba a SL se olvidaba de todo. Era como su mundo, mundo fantasioso, era su mundo de ensueño.

Ronn Coeyman: Ya veo. ¿Y por qué crees que en Second Life puede ocurrir esto?

Evita Diavolo: Uhhmm... Yo creo que, como te dije, porque tú ahí llegas sin conocer a nadie, o sea, no saben quién eres, no saben de dónde vienes, y tu llegas y no saben cuál es tu pasado, cuál es tu presente y cuál es tu futuro. Solamente tú llegas, dices cómo eres, cuántos años tienes, te conocen pero no saben cómo has sido en Real Life, qué problemas tienes, no saben qué escondes, no saben tus intenciones, si has sido malo o bueno.

Ronn Coeyman: ¿Esta... esta fantasía que se puede crear en Second Life crees que viene asociada de alguna forma al hecho que no saben quién eres?

Evita Diavolo: Yo creo que sí.

Ronn Coeyman: ¿Hasta qué punto crees que es importante que lo único que vean es tu avatar, tu yo real no?

Evita Diavolo: En mi parte, mira, yo te voy a decir un montón de cosas. Yo como, Evita Diavolo, este, yo no podría decir mi nombre ahorita, mi nombre real en Second Life, al

menos no a la comunidad peruana, solamente a ciertas personas. Este, porque como Evita Diavolo tengo muchos problemas por mi grupo. Me meten copybot, este, me quieren 'banear' mi cuenta, me he peleado con los españoles por el tema de discriminación, discriminación racial, discriminación sexual. Les he dicho su vida, me dicen mi vida, de que soy una... bueno, un montón de cosas que prefiero no decir [risas]. Este, y este, me he peleado con unas chicas de México, me he peleado con un montón de personas y todo por defender a mis chicas, porque en eso consiste el grupo, en defender a mis chicas. Nos somos amazonas, no te asustes. Este, pero imagínate, incluso con gente de Perú me he peleado, porque gente de Perú... hay de todo. Pero si está mi nombre, creo que se iría más de la realidad, porque esa cólera que ellos sienten no es solamente del jueguito, esa cólera la llevan adentro, y lo sienten tan adentro que, ¿qué te puedo decir?, buscan tu nombre real para hackearte, te consiguen el teléfono, te amenazan, se da de todo; por eso te digo que no, al menos hay gente que no da su nombre real. O imagínate, pues, un, una doctora excelente, maestría en Psicología, yo qué sé; o un presidente. No podría dar su nombre real.

Ronn Coeyman: En el caso de ellos, en RL son alguien importante, tiene una gran investidura, ¿por qué crees que en SL no pueden dar su nombre, si ellos tienen prestigio acá?

Evita Diavolo: De que pueden darlo, pueden darlo pero, como te digo, depende de lo que tú hagas en Second Life. Si tú eres una persona, digamos, cabizbaja y no tienes amigos, chévere; pero si eres alguien que todo el mundo conoce y eres públicamente, o tienes una gran disco, o tienes un gran grupo, o tienes, qué se yo, un gran sim, tienes bastante tráfico o eres conocidísimo en Second Life; no des tu nombre, no podrías, yo no podría, porque me buscarían.

Ronn Coeyman: En tu caso es porque, bueno, te has peleado con muchos por la cuestión de la discriminación, del grupo. Sin embargo, alguien que tiene un negocio, que tiene una discoteca, que es muy conocido, ¿por qué esa persona no lo haría o no lo debería hacer?

Evita Diavolo: He conocido bastantes negocios, peluquerías, de Second Life que llevan el nombre o la marca de la vida real, pero tienen el nombre de su avatar, no han dado el nombre real, pero si, eh, digamos, si tú lo investigas, digamos que sí logras conseguir su nombre real; pero yo, este... Hay mucha gente que diferencia Second Life de RL, y te podría decir ahora, yo no me ubico entre esa gente.... Algo más te quería decir, ya me olvidé. Se me fue [risas].

Ronn Coeyman: A ver, ¿pero esta forma de mantenerse anónimo solo sirve para no pelearse con alguien o crees que también sirve para otras cosas? El hecho de que no sepan quién eres en verdad o cómo eres.

Evita Diavolo: No. Cómo soy y que me conozcan, yo tengo mi foto de RL pegada. No me interesa que sepan cómo soy, mi físico. O sea, porque soy delgada o una top model en Second Life, o sea, y que ven que soy gorda, o no sé, en Real Life, me llega, por mi parte. Pero hay gente que sí, que creo que sí, que no le gustaría, pucha, "en Second Life mi avatar es lindo, precioso, y en Real Life soy una bolita". Por mi parte no se da eso, yo lo hago más por el tema del miedo, porque tú no sabes qué clase de gente te confrontas.

Ronn Coeyman: Pero en otra gente que hayas conocido, ¿tú ves que ellos no dan identidad o que oculten cómo son en realidad para mostrarse o dar una imagen ideal de ellos mismos en SL?

Evita Diavolo: Pues, sí. Por ejemplo, si tú ves que la... ya, si tú eres la modelo número uno de SL y se dan cuenta que en Real Life eres obesa, como que la fantasía, tu fantasía; si lo ven los otros, dirían “si es obesa en Real Life, cómo puede ser modelo en Second Life”. O sea, ellos logran, así terminan mezclando, porque dicen “no cuadra, pues. ¿Por qué pretender hacer algo que tú no quieres ser?”

Ronn Coeyman: Uhhmm..., ya veo. O sea, ¿dirías que también hay una gran preocupación por la apariencia ahí dentro?

Evita Diavolo: Sí. Definitivamente, todas las chicas están muy preocupadas por tener un cuerpo de modelo, por tener un bello cabello, por tener bellos zapatos, por ser lindas, por tener la piel de Angelina Jolie o por tener, no sé, el pelo de alguna modelo famosa. Se da eso pero, este, yo, por mi parte, yo me pondría un cabello, si es posible, *freebie*. Eh, y a pesar de que yo me visto mal en Second Life, no tengo, pucha, ropa de marca, yo, digamos que he podido tener un estatus.

Ronn Coeyman: Pero ¿por qué existe esta preocupación si en SL uno puede tener el cuerpo que desee? O sea, ¿por qué está tan metida esta cuestión “de tengo que ser...”?

Evita Diavolo: Porque viene de Real Life, viene de Real Life. O sea, en Real Life es “como te ven, te tratan”. Entonces creen que en Second Life pueden ser lo mismo. O sea, quieres ser linda para que un chico en Real Life se fije en ti, entonces tienes que ser linda para que el avatar de un chico se fije en ti en Second Life.

Ronn Coeyman: ¿Sólo entre chicas ocurre esto?

Evita Diavolo: También entre chicos. Pero la mayoría es por, por, digamos, para que el otro avatar, eh, o sea, se fije en ti por la apariencia. Otra cosa es que me he percatado que el sexo masculino se fija más en los avatares de la chica, en el físico de la chica, que la chica que en el físico de los chicos. Digamos que se da el tema del morbo por parte del sexo masculino.

Ronn Coeyman: O sea, ¿dices que hay una atracción por el físico a pesar de que todo es ficticio?

Evita Diavolo: Sí. No sé, yo no soy hombre, yo no puedo decir esa parte; pero, a mi entender, a los chicos les llama más el físico del avatar de la chica.

Ronn Coeyman: ¿Y la gente digamos que es, este, famosa en SL, cómo ves que anda vestida? O sea, ¿si están bien...?

Evita Diavolo: Claro. Si es un cantante, se ponen, pues, una nariz bonita, una ropa bonita, de marca, este, te arreglas el cabello. Ese tipo, o sea, cuando vas a Real Life a un concierto, vas con un cantante así. Lo sacan de RL. Ujúm.

Ronn Coeyman: ¿O sea hay marcas? ¿Hay marcas?

Evita Diavolo: Hay marcas, hay marcas, hay un montón de marcas. Adidas, ArisAris, diseñadores.

Ronn Coeyman: Esa comunidad que me dijiste de Power Woman...

Evita Diavolo: Ujúm.

Ronn Coeyman: ¿Además de esa perteneces a alguna otra?

Evita Diavolo: ¿Si yo pertenezco a alguna otra?

Ronn Coeyman: Alguna otra comunidad en que se reúnan para, ¿ah? ¿No puedes?

Evita Diavolo: No, yo te pregunto: ¿puedo decir?

Ronn Coeyman: Sí, dilo.

Evita Diavolo: Ah, bueno, te puedo decir que también pertenezco a la comunidad PUT. Me metí con mi amiga Rosa Espejo a esta comunidad. Llegué ahí por el tema también de las discos y, ¿no?, antes era relacionista pública y empecé a hacer spam. Spam dentro de la comunidad PUT, y en eso empecé a invitar a invitar a toda la gente [risas], empecé a llamar a, no me acuerdo bien, creo que se llamaba Dybuk el chico, y el chico llamó a todos los de la comunidad PUCP, y fue así como me contactaron, me enviaron un mail. Y bueno, me gustó bastante, este, trabajar para el Grupo Avatar y comencé a investigar más. Ya no lo veía Second Life como diversión, sino tuve que cambiar radicalmente mi vida Second Life educación como Second Life parte educativa [risas].

Ronn Coeyman: O sea, ¿además de la PUCP y Power Woman no has entrado a ninguna otra?

Evita Diavolo: A ver, es que he estado, he sido, ¿qué te puedo decir?, relacionista pública de varias discos, he estado en un grupo de ópera, he estado en un grupo de modelos.

Ronn Coeyman: ¿En alguno de estos has estado, además de Power Woman y la PUCP, has, este, no sé, participado bastante?

Evita Diavolo: Uhmmm...

Ronn Coeyman: ¿Has estado bien metida en el asunto del grupo?

Evita Diavolo: En ser una de estas, me metí bastante, pero, este, la Universidad de Guerrero. Eh, realizaban conferencias todos los lunes y me había metido también de profesora. En ese tiempo no había cambiado mi visor, ahora han cambiado mi visor y ya no puedo dar clases, porque eran clases de herramienta de Second Life y, este, ahí daba mis clases algunos días porque me relacionaba bastante con un chico de México, de la Universidad de Guerrero. Era matemático y me presentó a un... a un profesor de Inteligencia Artificial: Artao, Artao, recuerdo. Y entonces, como que yo les explique que venía de otra comunidad, de una universidad de Perú y a ellos les llamó la atención, y fue

así como ellos me comenzaron a llamar para que yo dé clases. Pero eso quedó en nada cuando yo, eh, terminé mi relación con ese chico.

Ronn Coeyman: ¿Con “esta relación” te refieres a amistad o es que en realidad estuvieron juntos?

Evita Diavolo: No, yo me casé con ese chico [risas].

Ronn Coeyman: ¿En SL?

Evita Diavolo: En SL.

Ronn Coeyman: Ya, pero, o sea, estas son instituciones que existen en el mundo real.

Evita Diavolo: Claro y que pasaron...

Ronn Coeyman: Y que pasaron a SL. Pero además de eso, ¿estuviese en alguna comunidad que haya nacido allá dentro y que no tenga presencia acá? O sea, creada por usuarios en SL...

Evita Diavolo: No, no, no. Solamente Power Woman es, este, lo, lo bin... Digamos, lo más bueno que me ha salido en Second Life.

Ronn Coeyman: ¿Y otras comunidades que tú conozcas o que sepas que...? ¿O alguien que conozcas que vaya a un grupo, no sé, de...?

Evita Diavolo: Bueno, hay de todo, hay como Unihispana, este, el tema de los idiomas dentro de Second Life. Ahorita Barcelona, este, me está dando la oportunidad de dar charlas. Eh, Uno Más Uno, un montón. Ah, también, este, participo actualmente en un grupo de chicas de Brasil. Eh, Se llama Melindas Super Poderosas pero, bueno, es parecido a Power Woman pero vas más por el tema de la ropa; ayudan a conseguir ropita a las nuevas, se compran ropita, se visten.

Ronn Coeyman: ¿Y tú porqué te unes a estos grupos? O sea, ¿qué de ellos hace que te unas?

Evita Diavolo: Lo bueno, mira, es que en Second Life ¿cómo ganas primero? En una tienda, en una tienda en Second Life no es una tienda sola. Una tienda en Second Life necesita público, y para tener público esa tienda debe contratar a una vendedora. En Second Life se da la posibilidad de que sea una relacionista pública, una RPP, que des TP a todos tus contactos. Mientras más TP des más te pagan, porque mientras más venden más les conviene a ellos, y obviamente a ti. Entonces, esos grupos te permiten, digamos, un spot a esas tiendas. ¿Por qué? Porque te dicen “ropita barata un lindén” y tú vas corriendo, pero no es porque ellos quieran regalar la ropa, sino que es como marketing. O hacen cosas así: “Te regalo un coche si tú vienes a ver”. Y para eso están estos grupos PowerWoman y Melindas Super Poderosas, porque los mismos diseñadores crean estos grupos para captar público.

Ronn Coeyman: O sea, ¿de alguna manera Power Woman y otros grupos, tiendas así, están organizados para marketearse entre ellos?

Evita Diavolo: Sí. Como organizadores, te puedo decir que sí. Yo me he, este, contactado con varios diseñadores y ellos se contactan conmigo por el tema del tráfico, del público.

Ronn Coeyman: Uhhmm, ya veo. Pero ¿en estos grupos o, bueno, organizaciones, grupos, como los llamemos, ves que hay una, no sé, forma en que la gente cumple con ciertos roles, ciertas...?

Evita Diavolo: Sí. Primero viene la cabeza, o sea, la organizadora, la que hace de paje. De la organizadora parte la gente de confianza. Su gente de confianza no puede ser cualquiera. Tú designas a la gente que va sobresaliendo y que va ayudando al grupo.

Ronn Coeyman: ¿Y esa gente es gente, o sea, es gente que ya conocía en SL?

Evita Diavolo: Son gente que conocía en SL, que de la nada empezó ayudando al grupo. Mi grupo empezó con cien chicas, pero luego vino una chica que dijo “Sabes qué, quiero ayudarte”, y yo le digo “¿por qué me quieres ayudar?”. “Porque no me parece que el otro grupo esté haciendo esto”, porque había otro grupo que también era de chicas, y dijeron “no, el otro grupo está haciendo más, entonces yo te voy a ayudar para que tu grupo crezca y el otro grupo se friegue”, o sea, competencia entre grupos, competencia entre gente, competencia, enemistades entre ellos. Entonces viene la colombiana y me dice: “Yo te quiero ayudar con el blog”. “Perfecto”, yo le digo, “colgamos un blog”. “Ya, entonces yo te ayudo con el blog”, y me colgó mi blog, y ahí tengo mi blog de Power Woman. Y de ahí me dice “te meto en Facebook” y me metió a Facebook [risas]. Y me metió, me creó mi cuenta en Facebook, y cuando yo me di cuenta ya tenía un montón de contactos, ya tenía como más de 400 contactos en Facebook y no conozco a nadie, solamente a mis Power Womans. Y me, ahora me metió a una comunidad virtual, a un, a un algo así ¡Por Dios! Y me subió fotos, y ahora estoy en Twitter. Y yo digo “¡Dios mío, qué está pasando!”. O sea, y todo, o sea, ¿soy la más sociable en Second Life? ¿Mi avatar es el más sociable? ¿Y qué hay de Real Life? O sea, ¿qué tal diferencia?

Ronn Coeyman: O sea, ¿sientes que hay como una diferencia entre lo que ocurre en SL, que eres bien conocida y todo esto, con RL, en que no tanto?

Evita Diavolo: No tanto, exacto, pero no es porque yo lo, porque yo quisiera eso, sino porque la gente me ha dado esa imagen. Digamos, una vez que yo soy líder, mi gente de confianza me comenzó a dar esa imagen de “tienes que ser famosa, tienes que arreglarte bien, tienes que tener tal cosa; tú eres la líder, como eres la líder tiene que conocerte todo el mundo, habla con tal persona, habla con tal persona”. Te comienzan a dar contactos. Luego viene la argentina, la argentina que dijo: “Yo necesito, este: siempre he luchado por la violencia de la mujer, yo fui, este, víctima de abuso, entonces yo te quiero ayudar”. La argentina que me metió, me metió, la agregó al grupo. Dijo: “No metan copybot, no se peleen entre ustedes”, y ahí siguen.

Ronn Coeyman: Entonces, ¿en cierta forma crees que no es tampoco tanto de que tú seas sociable ahí y acá en RL no, sino más bien que en SL es más fácil y más rápido tener esa clase de contactos?

Evita Diavolo: Sí, definitivamente. Basta que tengas amistades y que esas amistades te contacten y te digan “contactando”, y una jale a la otra, una jala a otro. Es más rápido. Pero basta que, digamos, la líder haga algo malo para que así todo el mundo se rebele.

Ronn Coeyman: ¿Y esta organización que formaron, o sea, tiene una cabeza, tienen reglas, tiene subalternos?

Evita Diavolo: Sí. Tuve que poner reglas por él, si no, me cerraban el grupo. Este, la primera regla era “no copybot”. El copybot es el tema de los derechos de autor, o sea que en Second Life también se da. Eh, mandaban cosas que eran copiadas de diseñadores famosos, y eso, pues, obviamente a todos los del grupo les enviaron un mail diciéndoles: “Por favor, borren tal objeto porque está ‘copyboteado’”, y cayó sobre mí todo, y tuve que buscar a una profesora que les explique que ¿qué es copybot?, ¿cuándo es copybot?, que les enseñe a no usar el copybot. Una española. Tuve que dar mi clase, tuve que gastar tiempo para que no me cerraran el grupo. Después les puse “no spam”. No spam es no vende de terrenos, vende casas, no te puedes casar conmigo, ¿yo qué sé? Les puse “no peleas entre grupos, no peleas entre chicas, no se pelea entre chicos”, cosas así. Este, no pidan dinero. Eh, no quiero pretensiones. Sobre todo, este, ¿sabes qué me he dado cuenta? No puedes expulsarlas, no puedes expulsarlas de tu grupo, porque son personas que, son personas con sentimientos. Y al menos en las chicas, si tú las escuchas, les agarra una cólera, les duele tanto, a pesar de que es un mundo virtual, pero, o sea, ya sienten que, cuando están en un grupo, ya pues, ya son lo máximo, o sea, “soy una Power Woman, nadie se va a meter conmigo, porque ahí tengo a Evita Diavolo para poder defenderme y se va a encargar de todo, así que no te metas conmigo porque yo soy Power Woman”. Pues algo así, ¿no? Eh, y los subalternos, este, tuve que meter gente de confianza y gente, digamos, razonable, porque se metió una chica y de la nada se comenzó, pues, a molestarse; entonces, como que no va. Tuve que buscar a gente con modales, con creencias religiosas.

Ronn Coeyman: Uhmm, ya veo.

Evita Diavolo: O que sigan el mismo ideal que yo tengo.

Ronn Coeyman: Uhmm, ya veo. ¿Y esto del copybot, que no pueden utilizarlo? ¿Esta regla fue puesta por ustedes o porque alguien de más les prohibió usar copybot?

Evita Diavolo: Ah, esa regla fue puesta por Linden Labs, y obviamente por el mundo real, ¿no?, por el tema de los derechos de autor, que no puedes hacer realiza, copiar cosas de, de un, por, por la originalidad y todo ese tema, ¿no?, que es castigado en la vida real. Es un tema lega más que nada.

Ronn Coeyman: Claro. Pero ¿en algún momento alguien de SL les prohibió a usar el copybot o algo?

Evita Diavolo: Solamente el creador, Linden Labs. Lo prohibió y está dentro de las normas de, digamos, normas de urbanidades para poder sobrevivir en Second Life.

Ronn Coeyman: ¿Y en qué forma les prohibió?

Evita Diavolo: Eh, pero previo al momento que ya te está mandando mensajitos de “no copies tal cosa” o incluso llega a... Lo más raro es que, no es que quiera hablar de Linden Labs, pero a mí me comentan que el mismo Linden creó ese programa de copybot, después el mismo lo prohibió, entonces como que se contradice, la gente no logra entender bien el tema.

Ronn Coeyman: O sea, es un archivo que te permite copiar como si copiaras un archivo cualquiera...

Evita Diavolo: Es un programa especial que te permite coger, te permite coger un objeto, digamos, la apariencia, un vestido de novia, te permite coger la apariencia de ese vestido de novia y puedes ponerlo en otro prim. Por ahí va el tema.

Ronn Coeyman: ¿Como que copia el sculp?

Evita Diavolo: Ajá.

Ronn Coeyman: Uhhmm, ya. Entonces, ¿como que Linden Labs simplemente les prohíbe hacer cosas enviando mensajes? ¿En ningún momento castiga o hace algo?

Evita Diavolo: También castiga. Encuentra a alguien que hace el copybot, lo ‘banea’ de Second Life. Le cierra la cuenta. Para que tú puedas abrir, uff, en otro computador. Le cierra la cuenta y para que tú puedas recuperar tu avatar, tienes que ir a sacar ticket, llamar por teléfono a Linden Labs, hablar con él en inglés, decirle lo que te ha pasado. Pero hasta ahora hay varia gente a la que le han cerrado la cuenta y logra recuperarlo. El tema del copybot es bien grave en Second Life. Pues eso, por ahí agarran a los grupos, por el grupo.

Ronn Coeyman: O sea, ¿el copybot es el único delito que existe en Second Life?

Evita Diavolo: No, es como Real Life: hay pedofilia, hay violencia, hay agresividad, hay calumnia, discriminación. Digamos que los, se pueden aplicar los temas legales en Second Life.

Ronn Coeyman: Bueno, pero ¿por estos otros crímenes –bueno, crímenes entre comillas–, Second Life –mejor dicho, Linden Labs– hace algo o simplemente...?

Evita Diavolo: Sí, también logra y, o sea, ¿cómo se dice?, por defecto Linden Labs, si encuentra que tú eres menor de edad, no tienes autorización, este, te cierra tu cuenta, porque, este, hay un Second Life para *teens* y un Second Life para gente adulta. O ve que eres un pedófilo y estás acosando a niños, porque en Second Life se da la cosa que puedes ser adulto, puedes ser un ‘peque’ o puedes ser, no sé, un viejito; entonces si Linden Labs ve que tú eres pedófilo, también te lo cierra. Si ve que estás discriminando, te lo cierra. O sea, Linden Labs trata de asemejar como si fuera el mundo real y que pueda sobre, digamos, utilizar ahí la parte del, digamos, legal del derecho.

Ronn Coeyman: ¿Pero estos son leyes, ah, hechas por Second Life no por sí mismas sino porque vienen de algún lado?

Evita Diavolo: Claro, porque vienen de la vida real, porque se dan en la vida real, porque tú ves que en la vida real discriminan, pues, españoles a peruanos y, ya pues, eso pasa, pasa en Second Life, porque todas son personas de verdad, con diferentes culturas, con diferentes ideas. Y venimos ya, con el mundo real venimos ya formados y venimos con todas esas ideas en la cabeza. O sea, como te comportes ahí en Second Life, ese es tu Real Life.

Ronn Coeyman: ¿Pero esta cuestión que me dices de que uno en Second Life puede ocultar quién es, pero sin embargo, digamos, yo como peruano entro y me hago otra identidad, cómo después puedo ser discriminado por ser peruano o de qué forma...?

Evita Diavolo: Es que cuando tú, por eso hay varia gente que prefiere mantenerse oculta, porque cuando tú empiezas, al mes, a los dos meses puede irte chévere. Tres meses, cinco meses. Pero conforme vayas conociendo más gente, conforme ya vas desarrollándote, ya vas conociendo, entonces, este, te preguntan: “¿De dónde eres?” “De Perú”. “Ah ya, la peruanita”. Entonces para ti es ofensivo. O la sudaca. Entonces este, no, eso no, eso es discriminación. Entonces tú empiezas a denunciar aunque haya sido de broma, pero te sientes mal y comienzas a denunciar a Linden Labs. Y lo otro, cuando te denuncian no te vas a quedar atrás. El otro te agarra y te denuncia: “Ay, que me has dicho que soy un gay, que tal cosa”. Cosas así se dan.

Ronn Coeyman: Entonces, a pesar de que uno puede ocultar su identidad en SL, ¿crees que uno entra para de algún modo reafirmar su identidad como tal o tal?

Evita Diavolo: Al final lo terminas reafirmando. Si bien tú llegas a Second Life, este, con una apariencia, o sea, tú eres un avatar y no te conocen, cuando más convivas con esa gente te vas dando cuenta de cómo es. Es como, es como conocer a una persona en Real Life, o sea tú llegas “qué buena gente, qué amable”, pero de repente es una mierda, y al año te das cuenta que no valía la pena.

Ronn Coeyman: O sea, ¿uno, digamos, uno que es malo, es así o, digamos, tiene tales rasgos, entra para reinventarse?

Evita Diavolo: ¿Reinventarse?

Ronn Coeyman: O sea, en el sentido de que busca, pretende ser otra persona acá.

Evita Diavolo: Ajá.

Ronn Coeyman: O sea, que de repente pretende ser...

Evita Diavolo: Claro, pretende ser otra cosa. Eh, trata de ser otra cosa y de aparentar otra cosa, pero al final siempre termina sobresaliendo lo que eres, siempre se da; y te das cuenta por la forma cómo se comporta. Es que se da más por el tema de la convivencia. Mientras más hables, más convivas con esa persona, más te das cuenta. Por eso es que Real Life... Perdón, en Second Life las cosas, los tiempos pasan más rápido. O sea, mientras que acá un día –ya, un día– puedes dejar de ver a una amiga; si tú dejas de ver un día en Second Life, tu amiga tiene otro amigo, ya se casó, ha hecho un montón de cosas.

Ronn Coeyman: Pero, en tu caso, bien podría evitar la discriminación entrando y diciendo...

Evita Diavolo: Claro, podría cambiar de avatar.

Ronn Coeyman: ¿Por qué simplemente no lo haces?

Evita Diavolo: Porque, en mi caso, mi avatar es muy importante, es el primero que creé y, y... digamos que estoy: ¿por qué crearme otro avatar para decir que soy otra persona y ya no pasa nada? O sea, si ya me conocen como soy... Yo he dicho que el avatar no hace a la persona, o sea, la persona, al final de cuentas, siempre termina sabiendo quién es. Pero, no sé, yo lo hago más por el tema de, de mi primer avatar, todo lo que he vivido con mi avatar, cosas así.

Ronn Coeyman: ¿Y esta cuestión de, a veces, este, de estos o estos mensajes que te envían...?

Evita Diavolo: Ajá.

Ronn Coeyman: Diciendo estupideces.

Evita Diavolo: Ujúm.

Ronn Coeyman: ¿Por qué crees que ocurre? Creo que a eso le llama *griefers*, ¿no?

Evita Diavolo: ¿Lifers?

Ronn Coeyman: Los *griefers*, o sea los que vienen solo para molestar.

Evita Diavolo: Ya, pero es porque yo me lo he ganado. Por ejemplo, depende, si tú te mueves mucho por Second Life... Una vez me metí en un concurso por dinero y competí por, con una, con un chico que era gay, de España; y entonces, este, y era conocido como el más grande estafador de concursos en Second Life porque usaba *alters*. Los *alters* son los otros, los avatares aparte de tu avatar, el original. Y, este, entonces el chico me agarró cólera porque yo gané, y por el solo hecho de haberle ganado a él comenzó a insultarme y un montón de cosas. Y es porque yo me gano las peleas.

Ronn Coeyman: ¿Pero crees que estas peleas no ocurrirían o no ocurrirían de la misma forma en RL?

Evita Diavolo: Podría ser en el tema de... es que en RL cómo podría competir con un gay, pues [risas]. ¿Cómo podrías ser?

Ronn Coeyman: Pero, por ejemplo, crees que alguien podría incitar a otro con la misma facilidad que lo hace en RL que acá en SL?

Evita Diavolo: No, no, no, obviamente no. Tendrías que ser... aunque se da, ¿no?, cuando viajan al extranjero y recién llegan unas personas, te dicen tu vida; pero depende del estrato social en que estés, ¿no?, si son personas cultas y todo eso; pero, digamos, como que... de hecho que lo hacen, lo hacen sin escrúpulos. Ujúm.

Ronn Coeyman: O sea, ¿alguien puede actuar mal, desacatar las leyes, insultar a otros en SL; no, en RL, como si fuera SL? O sea, ¿con la misma facilidad de actuar, hacer el mal?

Evita Diavolo: Hacer el mal no. En RL tiene la parte del derecho, ¿ya?, que te da, digamos, es una herramienta que te permite una convivencia pacífica. Pero las leyes no siempre se cumplen y todas las cosas. Es un dilema, ya es tema de RL. En Second Life insultar de frente, “eres una sudaca y todo eso y te voy a, te voy a ‘mutear’, te voy a eliminar” y, este, “quédate en tu Perú”, y cosas así y no te puedes defender o ir a pegarle como sí podrías hacerlo en Real Life. Solamente hacerte la sorda.

Ronn Coeyman: Ya veo. ¿Y por qué crees, crees entonces que en SL, de cierta forma, se insulta más, se actúa más o sea actúa mal más que en RL? O sea, ¿hay más casos de discriminación que en RL?

Evita Diavolo: Definitivamente sí.

Ronn Coeyman: ¿Por qué?

Evita Diavolo: Te da mucha libertad para todo. O sea, sí se da, puedes entrar y decirle a una persona “negra” y no pasó nada. Borrás el *alter* y entras con otro *alter*, y mientras Linden busca tu alter, ya está borrado. Ya tienes otro *alter*. O si no, tú mismo dices “no, yo no he dicho nada” porque usan el micro, usan el micro para que nadie se dé cuenta de las evidencias, porque para poder denunciar siempre necesitas que sea escrito, lamentablemente.

Ronn Coeyman: ¿Entonces crees que Second Life es todavía un mundo libertino, o sea está muy... no hay reglas?

Evita Diavolo: Sí.

Ronn Coeyman: ¿Pero crees que es porque no hay reglas o porque...?

Evita Diavolo: Las reglas las hay, pero te dan más facilidad para engañar, más facilidad para que te puedas pelear y otras cosas. Y hasta fomentan peleas, los juegos de roles que tú has estudiado. Este, CCS, DDC, Gor. Fomentan la esclavitud, fomentan temas así de la violencia.

Ronn Coeyman: Pero, entonces, ¿tú crees que la libertad que hay en SL es algo positivo o negativo?

Evita Diavolo: Es que depende de cómo lo veas. Si yo veo que el tema de la violencia en CCS es diversión porque, ¡uy, voy a subir de nivel!, entonces sería positivamente. Pero si yo lo veo que esa violencia me va a enviciar y me va a poner, pues, este, violento, me va a hacer atacar gente, y cuando vaya a RL termino así medio epiléptico y con nervios, porque no puedo mover de la computadora porque, si no, me bajan de nivel, entonces sería negativo. Depende de cómo lo tome la persona.

Ronn Coeyman: Entonces, ¿el hecho de que haya pocas reglas o que las reglas a veces no se cumplan mucho, crees que no es, crees que es algo beneficioso o no?

Evita Diavolo: Es que es algo beneficioso para lograr la diversión. Depende de cómo veas tu Second Life. Pero si tú te tomas muy a pecho tu Second Life, puede hasta herirte. Depende de cómo lo tome la persona, y de qué tan sensible y qué tanto maneje o sepa diferenciar lo real de lo ficticio.

Ronn Coeyman: A ver, como esto que me platicaste, bueno, de que ambos sabemos de que en Second Life se compra, que se pueden tener casas, terrenos, ropa, este, ¿por qué crees que uno se hace de todos estos objetos? Porque creo que... ¿Por qué tendrías tu casa en SL?

Evita Diavolo: Ya. ¿Por qué tengo mi casa en SL?

Ronn Coeyman: Tu ropa fina en SL, si toda es virtual.

Evita Diavolo: Yo creo que porque, como te digo, este chico quería hacer de su mundo virtual un mundo real, y quería tener su casa, quería tener su carro, quería tener ropa, solo para creer que ese mundo era como el mundo real, imaginar algo que no es, soñar que “así sería mi mundo ideal”, mi mundo de fantasía. “Tengo una casa y ahora voy a llevar a mis amigos, voy a ir con mi esposa, voy a tener hijos, voy a tener un carro, voy a salir a pasear”. Cosas que no... de repente en Real Life no podrías comprarte un carro, pero en Second Life, aunque sea de copybot, pero lo compras. En Real Life no podrías vestirte con ropa de marca, pero Second Life sí. Mi sueño hecho realidad.

Ronn Coeyman: A ver, mucho se ha dicho que en SL, o sea, que este es un mundo recontra promiscuo, podríamos decir. ¿Crees, o sea, según lo que tú has visto, crees que es así y por qué?

Evita Diavolo: Eh, bueno, Second Life te da la posibilidad de [risas] ponerte bolitas para sexo; eh, te permite ir a lugares ‘sexosos’, como decía una amiga mía; eh, incluso, bueno, si mezclas mucho, si lo mezclas mucho con la realidad y lo asemejas al tema de las relaciones entre las parejas, tener sexo entre novios, entre esposos, este... Ah ya, también te permite trabajar de prostituta. No, nunca he trabajado de prostituta [risas]. El famoso sexo por *voice* o por *cam*. Y, y, bueno, algunas como que ganan, sacan dinero para poder comprar sus cositas en Second Life, y como que te permite esa clase; aunque es lo mismo que en Real Life, pero, digamos que en Second Life coges algo de Real Life, y si hay mucha promiscuidad. Y como que también hay, sí te engañan, te dicen “ponte acá, en la bolita” y ya caíste, te violaron y tú ni cuenta te diste [risas].

Ronn Coeyman: Pero ¿ocurre en un nivel superior a como ocurre acá en RL?

Evita Diavolo: No, es casi parecido, yo lo veo muy parecido, solo te falta tener a la persona enfrente prácticamente. Al menos los chicos aprenden al toque.

Ronn Coeyman: O sea, ¿no crees que en Second Life ocurra, o sea, que haya una actividad sexual mayor a RL?

Evita Diavolo: Yo creo que es casi parecido, por ahí va. O sea, los chicos, la gran mayoría, te piden sexo así como en RL, entonces son casi parecidos. Yo lo veo casi parecido, no veo que haya más o haya menos. Es casi parecido.

Ronn Coeyman: ¿Y por qué crees que la gente le gusta hacer sexo en Second Life?

Evita Diavolo: Yo le pregunté a un grupo de chicos por qué les gustaba tener sexo y me decían que era por experimentar algo nuevo, por lo morboso, o sea cosas que no haces en RL. Entonces, ah, lo puedes hacer en Second Life, o sea, saber qué se siente, qué se siente aunque al final solo sea masturbación de chico pero, este [risas]. Decían que era por eso, así, este, lo prohibido, cosas así, y eso le llama la atención a los hombres.

Ronn Coeyman: O sea, ¿probar o intentar hacer cosas que no podrían en RL?

Evita Diavolo: Bueno [risas], en Real Life también lo puedes hacer, ¿no? [risas] Pero, digamos [risas], hacerlo en Second Life, este, como que hay esto y como que te comienza a llamar la atención.

Ronn Coeyman: O sea, simplemente como que ahí se limitan a un... ¿cómo puedo decirlo?

Evita Diavolo: Más violento [risas].

Ronn Coeyman: O sea, no es tan lo mismo, tratan de hacer algo más estando ahí, en SL.

Evita Diavolo: Claro, o sea, conocer algo nuevo, algo que no es en RL, o sea, sexo por Second Life, por *voice*, por *cam*, se da de todo.

Ronn Coeyman: Uhhmm, ya veo. Uhhmm, a ver qué más. Ya falta poco. O sea, ¿no es de que vayan a hacer sexo de una forma que no podrían acá, o no?

Evita Diavolo: Uhhmm..., no, en Real Life como que te da más, como que te permite más, ¿no?, pero definitivamente no es por eso. Más por el morbo más que nada.

Ronn Coeyman: Entonces, ¿es un simple juego, no es que les produzca alguna...?

Evita Diavolo: No soy hombre [risas]. De producir sí, ¿no?, supongo, pero, alguna sensación, pero va más por el juego, creo, va más para su bienestar [risas].

Ronn Coeyman: Uhhmm..., ya veo. ¿Esos grupos de SL que tú me dijiste, CCS y todos esos..., se conformar... Tú, que los has visto, ves que tiene como una organización con autoridades y leyes?

Evita Diavolo: Eh, sí, cada clan tiene su *fineclan*. No sé los nombres de los clanes, nunca he pertenecido a uno. Pero veo a en cada clan hay una princesa o hay un rey, y esa princesa como que se encarga de liderar a su grupo y, este, todo se desenvuelve entre ellos, se crean... se juntan, conversan entre ellos, pelean entre distintos clanes y el clan mejor como que, es como el grupo de Power, o sea el grupo de Power lo ven a veces como clan, que te da. Basta de que seas de un grupo para que ya te defiendan de otro grupo.

Ronn Coeyman: Ya veo. ¿Tú, así, si hicieras un balance entre lo que vives en SL y RL, cuál podría decir que te satisface más?

Evita Diavolo: Ahorita me gusta SL. Me gusta SL porque, no sé, he lo grado más de lo que podría hacer en Real Life con la parte del tema de las chicas. O sea, en Real Life no podría hacer un grupo. De poder, puedo hacer un grupo y todo, pero conseguir que todo un grupo de chicas de todo el mundo se junten hablar de un solo tema o conversar de un solo tema, en Real Life lo vería imposible.

Ronn Coeyman: En sí, o sea, ¿en SL uno tiene como más poder para hacer esas cosas?

Evita Diavolo: Te da, es que depende de qué tanto, de cómo te hayas podido relacionar entre comillas. Hasta para tener un grupo famoso necesitas tener lindens y toda esa cosa. O sea, para que mi grupo crezca he tenido que regalar, dar lindens, hacer concursos, hacer propaganda, meter un montón de cosas.

Ronn Coeyman: O sea, así como tú, como dices, hay varios que son famosos en SL nomás, ¿crees que hay un interés por darse notoriedad ahí adentro, gente que busca ser famosa ahí adentro?

Evita Diavolo: Sí, pero eso siempre termina siendo por tus propios intereses, intereses de RL. ¿Qué te puedo decir? Lo último que, que, que me pasaron el dato fue que, este, dentro del grupo Power había una chica que estaba haciendo propaganda a Keiko Fujimori dentro de Second Life. Ahora Keiko Fujimori está, la puedes encontrar en el sim de Argentina. Tiene sus pancartas y tiene su ¡propio! grupo de Second Life. Entonces el líder, basta que tenga popularidad en Second Life para que comience a captar gente de Perú.

Ronn Coeyman: O sea, ¿nadie busca ser famoso en SL, este, o sea, no es un fin en sí mismo ser famoso en SL?

Evita Diavolo: No, es ser famoso en SL para lograr algo en RL.

Ronn Coeyman: O sea, ¿no hay nadie, digamos, una bailarina famosa en SL, que se hace de esa fama no porque, no... le gusta?

Evita Diavolo: Lo haría no porque le gusta, lo haría para ganar lindens, para ganar popularidad. También porque le gusta en parte bailar. Pero siempre hay un interés de por medio, por el tema de los lindens. O quizá para conocer chicos o algo así.

Ronn Coeyman: O sea, ¿nadie busca ser famoso, tener varios contactos, para... o sea, por el simple hecho de tener varios contactos?

Evita Diavolo: No, no, no, no es así. Tienes muchos amigos por lo que esos amigos te puedan dar. Es como RL.

Ronn Coeyman: Uhmmm..., interesante. Entonces, este mundo, digamos, este, hace que puedas cumplir tus fantasías. ¿Ves, sin embargo, que haya alguna limitación dentro de SL?

Evita Diavolo: Sí. Por ejemplo, en mi caso, como que te meten muchas trabas, no te dejan, no te dejan que crezcas rápido porque empiezan las envidias. A pesar de que es un juego, un mudo virtual o un juego, empiezan a decir “por qué, por qué, por qué yo no,

yo también quiero, pues, yo también quiero jugar a ser la líder, ser la principal”, y ahí empiezan las envidias, los tropiezos, las envidias. Tienes que tener, pues, este, tener buenas relaciones, conversar mucho con la gente. Hasta que te llegas a aburrir de tanta, tanta pelea y ya no quieres entrar a Second Life.

Ronn Coeyman: El tema del acceso, las limitaciones técnicas. ¿Ves que eso te perjudique en algo? O sea, ¿la conexión o todo eso?

Evita Diavolo: Ah, no, me va bien, mi computadora le va bien, hasta ahora. Pero la he malogrado bastante, a la tarjeta gráfica se le ha bajado bastante, le ha bajado lo que era antes. Pero vamos bien, vamos bien. Después de año y medio, vamos bien.

Ronn Coeyman: O sea, ¿no sientes que el lag y toda esta cuestión te produce...?

Evita Diavolo: Ay, el lag sí, el lag sí. Es que a veces tienes que quitarte todo y andar desnudo en Second Life para poder caminar bien, pues estoy haciendo una charla y por el maldito lag no puedo moverme y yo quiero hablar. El lag es lo que malogra bastante, pero es un tema con tu conexión, ¿no?

Ronn Coeyman: ¿Dirías que el lag nomás es la única limitación, o sea, lo único que te rompe toda la fantasía de SL o habría otros factores?

Evita Diavolo: No, es que depende de lo que hagas. Tú puedes en SL desarrollar sentimientos en una persona, un chico o una chica, y si esa chica, no sé, este, se pelea contigo o el chico te engaña o te hace algo, como que choca, porque sobre más de lo ficticio y te choca en lo real. Incluso, si tu mismo grupo te rechaza, también te choca. Es como te digo, la gente tiene que separar un poco lo real de lo virtual, porque si mezclan ambas cosas terminan dañándose en el mundo real.

Ronn Coeyman: O sea, ¿no sientes, por ejemplo, que una persona un día se le va la conexión, no entro, se perjudique sus relaciones en algo en SL?

Evita Diavolo: Sí. Por ejemplo, eh, cuando yo me casé, mi esposo no se apareció en dos meses, tres meses. Me divorcié. Me divorcié y, ah, me llegó. Si no se conecta es porque no le interesa o cosas así. Y, este, cuando volvió dijo: “¿Te has divorciado?” “No, qué va”. Y yo lo buscaba, lo buscaba y nunca apareció, y eso basta, como que afecta las relaciones, afecta la amistad, porque hay amigas que no se conectan años y, ya pues, si no te conectas como que pierdes. Cosas así. Incluso, si tienes un grupo y no me conecto de acá a tres años, ya pues, en tres meses, cuando yo llego ya habrá otra líder [risas].

Ronn Coeyman: Uhhmm..., ya pues, eso sería todo.

Evita Diavolo: Sí.

Ronn Coeyman: Gracias.

Evita Diavolo: De nada.

