

## **Second Life y las posibilidades de servicios de información en un mundo virtual**

Rossana I. Barrios-Lloréns

rossanabarrios@gmail.com

Universidad de Puerto Rico, Recinto de Ciencias Médicas.

### **Second Life**

Second Life (SL) es un mundo virtual en tres dimensiones con contenido completamente creado y evolucionado por sus residentes. Desarrollado por Linden Lab (Linden Research, Inc.) en 2003 y conceptualizado por Philip Rosedale, SL es un ambiente de inmersión persistente donde cada residente está representado por un avatar (AV), en un vasto espacio digital en continuo crecimiento. La Real Academia Española define un avatar como: **1.** m. Fase, cambio. **2.** m. En la religión hindú, encarnación terrestre de alguna deidad, en especial Visnú. **3.** m. Reencarnación, transformación. Con todas y cada una de las definiciones podemos relacionar el proceso de creación de un avatar.

En SL, el avatar es un personaje en tres dimensiones configurado por su representado. Esto permite proyectar la personalidad, estilo y apariencia deseada sin restricciones. Por lo tanto esto provee la capacidad de convertirse en otra persona y de ahí su nombre. Digitalmente se puede vivir una “segunda vida”. Utilizamos el verbo vivir porque aunque el personaje es digital, lo maneja y administra un ser humano. Al igual que con otras tecnologías como el correo electrónico, los lugares de conversación o “chat rooms”, grupos de intereses comunes o “user groups” y diversas comunidades digitales, las emociones están interrelacionadas por lo que se establecen comunicaciones diversas y se “vive” una experiencia significativa o no de acuerdo a los intereses, habilidades y disposición de la persona.

SL no es un juego (aunque es sumamente entretenido) ya que su finalidad no es ganar o perder, tampoco conquistar mundos o tener una cantidad determinada de puntos. En Second Life sencillamente se hace lo que se quiera siempre y cuando se sigan unos valores humanos y éticos sencillos, los cuales a su vez también han sido determinados por sus residentes. La interacción es entre los avatares en la medida o necesidad del usuario y de acuerdo a los variados intereses de los seres humanos que lo manejan. Es por esto que como hemos mencionado, el usuario es identificado en SL con el término residente y no con el término jugador.

Las experiencias, interacciones, comunidades y vivencias que se originan y se tiene oportunidad de explorar en Second Life, crea un medio fértil con amplias posibilidades de comunicación para la educación y los servicios de información en el metaverso. Los

metaversos son espacios digitales donde se interactúa socialmente y existe un intercambio económico. El término se origina en la novela *Snow Crash* de Neal Stephenson (1992) donde se presenta la posibilidad un mundo de realidad virtual que se interconecta con el mundo real y lo complementa mediante unos requisitos para ponerlo en práctica. Las palabras metadata y universo originan esta singular palabra que induce a visualizar un universo de metadatos que crea todo un mundo virtual en constante crecimiento. Philip Rosedale, el creador del concepto SL, pertinentemente afirma que no construye un juego sino un nuevo país. Un país o metaverso donde cada espacio digital tiene una dirección determinada por cuadrantes y coordenadas, exactamente igual a un mapa de la vida real en este sentido. Desde la red de Internet y si poseemos el programa instalado en la computadora, podemos llegar a cualquier lugar en el metaverso a través de un SLurl. Un SLurl es un identificador en Internet de localización que provee un enlace que permite la tele transportación del avatar a diferentes lugares dentro de SL.

Cuando se oprime se oprime un SLurl desde el navegador de Internet abre una página con un mapa visualmente agradable de SL y una tachuela que indica el lugar en el mapa donde se encuentra el lugar buscado. Solo hay que oprimir el botón de tele transportación y el programado abrirá para llevarlo a explorar el metaverso de Second Life.

### **Los primeros pasos en esta segunda vida**

Para acceder, “vivir” y explorar Second Life es necesario inscribirse, descargar e instalar el programa en la computadora. La versión que actualmente se encuentra disponible es la 1.19.1.4 con un tamaño de 32 MB. El visualizador de SL exige un promedio alto de ejecución de parte del equipo con una plataforma y requisitos mínimos indicados en su página en la red (<http://secondlife.com>). La experiencia digital depende en gran medida de este factor ya que si la tarjeta de video o el procesador no permite una velocidad aceptable, los visuales no serán de calidad, el equipo sufrirá mucho y la sensación de ambiente de inmersión no sería el ideal para establecer un juicio.

Una vez inmersos en el mundo virtual se deben adquirir unas destrezas básicas de movimiento en esa primera etapa. Esta fase, como en todas las tecnologías nuevas, podría desalentar al usuario si no tiene seguridad, disposición o interés. Respecto a esto hay opiniones divididas en la literatura ya que se ve como un elemento que podría presentar dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo debemos recordar que en todo servicio o espacio educativo electrónico debe haber unas destrezas mínimas de ejecución para poder obtener beneficios del mismo. En la era de los nativos digitales nos parece que estas dificultades no son tan insondables como la puede palpar un inmigrante digital. Lo que si entendemos que es necesario es que el dominio del concepto virtual y las destrezas que aprestan al usuario son necesarios antes de que ocurra para un mayor aprendizaje en SL. Opinamos que todo proyecto académico o cultural en SL debe contemplar el desarrollo de las destrezas de apresto como parte de la planificación en el caso de que los participantes las carezcan.

### **Contenido generado por usuarios.**

Second Life permite la creación a niveles no imaginados. Pero no es necesario crear para vivir en SL. La creación con tecnología requiere diferentes niveles de destrezas que se podrían adquirir bajo experimentación o puede que ya se tengan desarrolladas. He ahí una de las situaciones de descubrimiento. Es interesante observar como nuestro personaje virtual es un representante digital que nos permite explorar nuestra identidad y descubrir nuevas inquietudes. A medida que nos identificamos con él, tendemos a detallarlo y reflejar en él nuestros descubrimientos. A medida que estamos inmersos en el mundo virtual de SL, muchos de nosotros, comenzamos a tener inquietudes creativas de diversas naturalezas, artistas, diseñadores, programadores, constructores y otros talentos surgen o se enfatizan con la interacción virtual. Este fenómeno da margen para la creación de actividades económicas en este mundo virtual.

La infraestructura económica de SL es de mercado abierto y existe una moneda única llamada Linden. Esto ha facilitado que surjan muchos empresarios que incursionan en negocios con mayor o menor éxito. Exactamente igual a la vida real. El talento, la dedicación, las destrezas, el estudio, las habilidades y la visión hacen que unos destaquen más que otros. Esta posibilidad de creación de contenido y el intercambio de moneda hace que SL sea totalmente diferente a los llamados MMOG o juego en línea multi-jugador masivo (massively-multiplayer online game).

### **Comunicación: Una nueva herramienta.**

Second Life es una nueva herramienta de comunicación con muchas posibilidades. La creación de comunidades de residentes y de espacios digitales ofrece la posibilidad de explorar con experiencias de aprendizaje y comunidades de práctica. La interacción e intercambio social se lleva a cabo en tres dimensiones donde puede intervenir la comunicación escrita, auditiva y visual así como la capacidad de hacer notas de texto, mensajes instantáneos privados, gestos corporales en el avatar, programación y presentaciones de todo tipo en el espacio visual (ppt, podcast, videos, etc.). Factores que enriquecen la experiencia de inmersión en el contenido y en el mundo virtual. La posibilidad de llevar a cabo gestos, utilizar la voz o escuchar sonidos así como el arte visual y la interacción con otros personajes hace que el ambiente sea uno totalmente diferente al de dos dimensiones. SL ofrece actividades de diversas índoles de acuerdo a las necesidades y gustos de sus residentes. En el plano educativo y de servicios de información existe un mar de posibilidades, desde la oferta de servicios hasta la posibilidad de educación continua.

SL permite la creación de vídeos y experiencias multimedios así como el descargar audio y vídeo desde la red para ser visto dentro del programa. La creación de historias digitales y compartir contenidos hace que SL sea una herramienta social que merece ser explorada para servicios remotos y a distancia. Intercambiar ideas, espacios de discusión

académica, la posibilidad de interactuar en tres dimensiones con personas de diferentes puntos del planeta en un solo lugar así como la generación de nuevo conocimiento son algunas de las posibilidades que tiene SL o cualquier mundo virtual que se desarrolle desde esta perspectiva. Second Life permite una plataforma completa que atrae al estudiante o usuarios, permite la creación de actividades o experiencias en un ambiente rico de inmersión virtual y es un elemento que gusta a la generación del juego digital (gaming generation). La literatura es cada vez más amplia en cuanto a investigaciones y posibilidades de ambientes virtuales en todos los ámbitos educativos. Universidades, Escuelas de Medicinas, bibliotecas públicas y privadas, consorcios entre otros construyen presencia en este mundo virtual.

Nuestra experiencia en SL ha sido extraordinaria en muchos sentidos. Profesionalmente ha sido una aventura muy rica donde, he interactuado y aprendido compartiendo con profesionales de la información en un ambiente en tres dimensiones donde he comprobado que este tipo de comunicación en tiempo real es mucho más poderosa que simplemente un chat o un correo electrónico. El reconocimiento del avatar propio y del otro como una persona hace de la experiencia virtual una más personal y poderosa para el aprendizaje. La viabilidad de conversar con colegas con nuestros mismos intereses de todas partes del mundo ha ampliado y expandido mi visión y comprensión del campo profesional.

El orgullo de colocar a nuestra Isla en el panorama actual de las tecnologías de la información y compartir con el mundo lo que estamos haciendo los puertorriqueños en el campo es un valor añadido a nuestras experiencias. En el plano personal nos ha permitido explorar y descubrir intereses nuevos así como el desarrollo de destrezas tecnológicas y de socialización. En este sentido se cierra un círculo invisible, nuestra capacitación y destrezas para llevar a cabo tareas de comunicación en los servicios de referencia virtual en el mundo “real” (RL) se han perfeccionado y complementado con SL. Los métodos de organización para la comunicación cuando hay varias personas en un intercambio virtual, el desarrollo de perspectivas de un mundo en tres dimensiones, las destrezas y los intercambios entre colegas en SL, nos han permitido abrir nuevos horizontes, aprender y desarrollar herramientas para nuestro mundo virtual en RL. Actualmente colaboramos activamente con Info Island Internacional y somos voluntarios de labores en Info Island. Hemos establecido vínculos de colaboración y porque no decirlo, amistades que son apreciadas. Hay planificación de proyectos porque creemos que Puerto Rico debe tener presencia académica en Second Life ya que social y económicamente, existen iniciativas de puertorriqueños en el metaverso. La promoción de nuestros logros culturales, sociales y académicos así como el desarrollo y la preparación para experiencias de servicios en este o cualquier medio virtual es importante.

La interacción social en tres dimensiones que ofrece Second Life abre un sinnúmero de posibilidades a las ciencias de la información. El metaverso facilita un espacio para gestar conocimiento y llevar a cabo investigaciones de todo tipo. El apoderamiento de las tecnologías por parte de los usuarios hace que tengamos que repensar la forma y

maneras en que ofreceremos los servicios. Se ofrece lo que el usuario quiere y necesita. Bajo este modo de pensar y observando los cambios e iniciativas Alliance Library Systems en Illinois ha sido pionera en crear un espacio de información en SL para sus 259 bibliotecas de diferentes tipos. Su espacio consta de lo que llaman un Info Archipiélago que consta de 49 “islas” que se dedican a promocionar y ofrecer servicios de información. En este grupo se encuentra la American Library Association, Cybrary City, Renaissance Island (varias islas dedicadas al periodo renacentista) y Health Info Island de Second Life Medical Libraries donde en colaboración con el Instituto Nacional de la Salud (NIH en sus siglas en inglés) y el Centro de Control de Enfermedades (CDC) ofrecen información de salud a la comunidad desde varias perspectivas. Alrededor de este archipiélago, podemos encontrar universidades de la talla de Harvard, Wisconsin y Ohio entre otras, asociaciones como la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE), la Asociación para las Comunicaciones y Tecnología Educativa (AECT) así como agencias gubernamentales que han visto que los servicios de realidad virtual son una manera más de servir. No es la única, claro está, pero ofrece posibilidades y retos como todas las tecnologías de la tendencia Web 2.0. Según ocurrió con el desarrollo de la Internet y el correo electrónico, aun es incierto lo que se puede alcanzar con los mundos virtuales, lo que sí es importante es explorar los logros y las limitaciones de un medio que la futura generación utiliza y utilizará activamente.

Las herramientas, tecnologías, cambios y actitudes del Web 2.0 lejos de ser un invento o una amenaza, prometen al profesional de la información, tareas y retos de organización para el crecimiento exponencial de la información. La creación de contenidos e investigaciones que surgen, necesitan métodos de organización de la información que implica visualizar las prácticas actuales, desde otra perspectiva. Si se tiene curiosidad por explorar que hay en el metaverso relacionado a bibliotecas sugerimos comenzar por visitar Info Island y revisar el documento *SL Library Inventory: A-Z* (<http://spreadsheets.google.com/pub?key=pts7eYCeBNOqnXVVh6BNOAA>).

El directorio incluye un buen número de los proyectos bibliotecarios y bibliotecas en Second Life. “Virtual or Virtually U: Educational Institutions in Second Life.” (Jennings and Collins, 2007) ofrece los resultados de una encuesta a mas de 170 instituciones con presencia en Second Life.

Los nuevos patrones sociales, conducta y comunicación que surgen a medida que el usuario se apodera de las nuevas tecnologías, sean éstas 2.0, 3.0 o Web 3D, requieren la atención y capacitación del profesional de la información en éstas y todas las áreas en que sea necesario comunicarse y prestar servicios. Las necesidades del cliente surgen con los cambios, de nada vale sostenernos en servicios excelentes o que probaron ser efectivos, pero que ahora no cumplen con lo que se necesita a cabalidad. Hay una gran diferencia entre alfabetización tecnológica y capacitación informacional. Nuestra misión consiste en capacitar al usuario informacionalmente desde el contexto que lo necesite. No contestamos un correo electrónico con el método postal cuando se necesita una respuesta rápida sobre todo si estuviésemos al otro lado del globo. De la misma manera debemos explorar todas las nuevas tendencias tecnológicas y esto incluye ambientes de inmersión

en tres dimensiones. El futuro de los servicios de información y la educación es un espacio sin certezas. Herramientas como Second Life probablemente serán comunes en ese futuro, por lo que debemos prepararnos desde ahora. Nuestros usuarios ya están allí.

### **Bibliografía**

Alliance Library System, [Online.] Available: <http://alliancelibraries.info/secondlife.htm>

Au, W. J. (2008). *The making of Second Life: notes from the new world*. New York: Collins.

Jennings, N., and Collins, C. (2007). Virtual or Virtually U: educational institutions in Second Life. *International Journal of Social Sciences*, 2(3), 180–187.

Rymaszewski, M. (2007). *Second life: the official guide*. San Francisco, Calif: Sybex.

*SL Library Inventory: A-Z*, [Online.] Available:  
<http://spreadsheets.google.com/pub?key=pts7eYCeBNOqnXVVh6BNOAA>

Stephenson, N. (1992). *Snow crash*. New York: Bantam Books.