

continúa bañando con sus señales el país entero, ganando adeptos o simpatizantes mexicanos que atraídos por la nueva tecnología no dudan en hacerlo parte de sus vidas en casa, en el trabajo, en el automóvil, y disfrutar, quizás sin que esto implique necesariamente la pérdida de sus sentimientos de afecto a lo nacional o lo mexicano, del *american way of life* a través de la radio y de ser parte de esta que Daniel H. Cabrera ha llamado la magia de las tecnologías.

138

Sobre *Linden Dollar*, desfalcos y autogobierno: economía, política y legalidad de *Second Life*

Pablo Martínez Zárata

Desde la perspectiva de la Comunicación, en el presente texto se exploran las principales consideraciones sociales, políticas y económicas de los Ecosistemas Digitales de Interacción. Producto de año y medio de investigación, con Second Life como principal estudio de caso, el análisis de esta plataforma creada por la empresa norteamericana Linden Lab busca trazar los elementos principales de los procesos de formación de comunidad dentro del horizonte digital. Dentro del marco de los fenómenos digitales, este caso revisa las configuraciones de espacio, interacción y organización que caracterizan a Second Life. (Palabras Clave: entornos digitales de interacción, inmersión, avatares y agentes, simulation gap (hueco de simulación)).

139

INTRODUCCIÓN

Neal Stephenson publicó en mil novecientos noventa y dos *Snow Crash*, novela donde relata las aventuras de Hiro Protagonist, el *último de los freelance hackers*. El personaje principal también se dedica a repartir pizzas para la compañía del mafioso Uncle Enzo, trabajo que pierde durante los primeros capítulos porque destroza el vehículo de *CosaNostra Pizza Inc.*, Hiro obtiene ingresos cuando la información que él ha colocado en las bases de datos es utilizada por alguna institución o individuo.

Su vida transcurre en lo que queda de California, El protagonista de la novela es ya, tan solo de manera ocasional, un desarrollador de software desempleado al sur del territorio, que en algún momento controlara el

gobierno estadounidense, donde nació su madre y el poder es disputado por agrupaciones regionales, entre otras, la Mafia de Uncle Enzo para la que trabajó Hiro quien ahora pasa una gran parte de sus días recorriendo el *Metaverso*, un mundo digital imaginado por Stephenson y que es transitado por miles de individuos a lo largo y ancho del planeta.

Dentro de los dominios de este horizonte paralelo, “las personas son trozos de *software* llamados avatares. Cuerpos audiovisuales que utilizan para comunicarse con otros” (Stephenson, 1992: 35-36¹).

Hiro es un avatar famoso, en parte, porque fue uno de los primeros *pobladores* de este universo informático, pero también por sus dotes en el manejo de sistemas de información y habilidades en el arte del combate; los sables que alguna vez pertenecieran a su padre fallecido, ex-soldado del ejército nipón, los lleva consigo a todos lados, dentro y fuera del *Metaverso*. Estas situaciones que rodean a Hiro le han dado poder sobre los dominios digitales, así como seguridad al recorrer las sinuosas tierras californianas. Su fama, por supuesto, también lo lleva a involucrarse en situaciones enredadas dentro y fuera de lo digital. Así como al *Metaverso* algunos entran a socializar, otros a hacer negocios o simplemente para pasar un buen rato, aunque también hay organizaciones criminales o agresores y se presentan diariamente relaciones de conflicto entre los avatares.

Snow Crash es el nombre de una droga que recorre las calles aledañas a la *Street*, algo así como la Avenida 16 de Septiembre del *Metaverso*. Este *estupefaciente informático* transmite un flujo extremadamente denso de información a quien lo consume, al punto de colapsar su sistema e, inclusive, provocar un malestar físico sobre su persona.

Tras la distribución de *Snow Crash*, uno descubre que existe el intento por propagar un virus informático con el objetivo de provocar un *infocápsis*. La posición de Hiro lo lleva a inmiscuirse en el horizonte digital, a tal grado que conforme avanza la novela, resulta prácticamente imposible

para el lector trazar la diferencia entre la vida del protagonista en California y sus experiencias en el *Metaverso*; así como identificar el origen y las fronteras de la información que caracteriza a ambos dominios.

Una vez que arribamos al 2007, los relatos de *Metaversos y avatares*, entre otras tantas narrativas de ciencia ficción, han pasado de las páginas de un libro a formar parte de la vida diaria de millones de cibernautas alrededor del mundo.

Los millones que transitan actualmente por el ciberespacio, concepto que vio la luz pública en 1984 con la publicación de la novela *Neuromante* de William Gibson, han dejado de pertenecer a un grupo especializado en informática, como sucede con Hiro o Case, el antihéroe de Gibson, y son adoptados cada vez por más personas alrededor del Planeta Tierra.

A falta de visores, consolas o cables que conecten el cerebro a una consola (incluso los cables son cada vez menos necesarios), la interfaz computacional e Internet se develan ante nosotros como el portal a un “universo paralelo de ceros y unos” (Johnson, 1997:19).

En la *era del acceso instantáneo* (ver Rheingold, 2002), contamos con la oportunidad de conectarnos desde la casa, la oficina o incluso en los traslados que hacemos diariamente, a un *territorio* que permite la interacción humana inmediata entre usuarios situados a miles de kilómetros unos de otros; se crea un espacio donde las mentes se conectan entre sí para muy distintos fines que van desde el entretenimiento, la negociación o la educación; hasta el conflicto, la disidencia o la prostitución. Actualmente las redes de computadoras representan la puerta a un espacio de comunicación que se convertirá, al final del día, en el soporte del hábitat cibernético aquí estudiado. En otras palabras, existe un mundo detrás de los protocolos y los servidores que sólo podemos explorar a partir de una mediación tecnológica.

Para aquellos que ocupamos buena parte de nuestros días conviviendo con los sistemas de comunicación digitales, la relación que mantenemos con tales objetos tecnológicos, nos dice T.L. Taylor, “siempre está moviéndose más cerca de lo mundano” (Taylor, 2006:152). Por lo mismo, aún cuando la tecnología presente la oportunidad de la *inmersión* del usuario

¹ La mayoría de las citas incluidas dentro del artículo son traducción propias del inglés, incluyendo las entrevistas con Robin Harper y Howard Rheingold. La información correspondiente al trabajo de campo se decidieron dejar en su formato original, tanto en términos de idioma como de uso del lenguaje, por su valor testimonial.

en mundos “alternos”, distinguir entre las facetas digitales y no digitales de la vida, entre las historias de su avatar y las experiencias del *mundo físico* se convierte en una tarea sumamente difícil, como sucede con Hiro.

En el presente texto, las líneas diferenciales se esbozan tan solo para encontrar las relaciones que guardan ambas dimensiones de la experiencia.

Dentro de las tantas alternativas para la interacción remota que parten de soportes informáticos, aquí se exponen algunas impresiones en relación a la adopción y el crecimiento de entornos similares al *Metaverso* de Stephenson. Este trabajo representa un repositorio de ideas y cuestionamientos en relación a la construcción de comunidad y al ejercicio del poder dentro de un tipo particular de plataformas digitales, producto de año y medio de trabajo de campo e investigación documental en torno a un caso muy cercano al del autor citado: *Second Life*², un *Metaverso* imaginado por Philip Rosedale, CEO (Chief Executive Office) de *Linden Lab*³, la empresa detrás de este mundo digital.

Si bien la descripción del autor no cuadra a la perfección con entornos 3D en línea como *Second Life* (en el *Metaverso*, por ejemplo, uno puede atravesar a otras personas que aparecen como hologramas fantasmagóricos, mientras que en *SL* la física programada provoca que dos cuerpos choquen entre sí), la similitud es tal que hasta Philip Rosedale se ha referido a su creación con este mismo sustantivo en varias entrevistas y, en los foros, blogs y listas de correo que rodean al *grid* (como se le conoce al mundo en sí, al espacio de interacción basado en una plataforma en 3D), como dentro de él existen un sin fin de referencias a esta idea, tal es el caso de la *Metaverse Gallery*, lugar del campus *Second Life* de la *University of Texas en Dallas* destinado a exposiciones artísticas y conciertos en vivo.

Como le sucede a Hiro, los pobladores de *Second Life* (*SL*) experimentan momentos tanto gratificantes como desagradables; unos ganan dinero y otros se declaran en bancarrota; otros hacen amigos y, algunos

cuantos (no necesariamente menos), enemigos. Echando un vistazo desde las alturas, los residentes de *SL* parecen reproducir ciertos patrones de la vida *desconectada*. Los lugares más populares dentro de este entorno están relacionados con el sexo, el entretenimiento y el negocio.

Rosedale asegura que le gusta pensar a *Second Life* como un país en crecimiento. ¿Cómo se construyen las relaciones entre usuarios dentro de ambientes como *Second Life*? ¿Quién debe de tomar las decisiones en relación a la administración de recursos y la resolución de conflictos dentro de los mundos digitales? ¿Por qué un avatar podrá sentirse tan comprometido con su vida digital que demande un sistema de gobierno representativo dentro de *SL*? ¿Podemos decir que los miembros de estas comunidades guardan una relación con la empresa, en este caso *Linden Lab*, similar a la que mantienen los habitantes de un país con su gobierno?

El análisis de caso de *Second Life* se realizó con el objetivo de abordar estas preguntas, a partir de lo que Saskia Sassen y Robert Latham identifican como los tres elementos que dan coherencia a las formaciones digitales o congregaciones sociales sustentadas en redes computacionales: organización (reglas y roles, contenido y patrones de relación); interacción (flujo de intercambio y transmisión entre actores); espacio (escenario electrónico del contenido y las relaciones); las tres *superpuestas y constituidas mutuamente* (Sassen y Latham, 2005: 10).

Edward Castronova afirma que hoy en día no tenemos uno, sino muchos mundos en donde vivir. ¿Podríamos imaginar al entorno de Rosedale como un país en vías de desarrollo? ¿Qué tipo de cultura se gestará dentro de sus horizontes? ¿Quién proporcionará seguridad y confianza a los residentes?

UN NUEVO LUGAR DE RESIDENCIA: CONSOLIDACIÓN DEL PATRIMONIO DIGITAL

Cabe hacer mención que *Second Life* es un producto de *Linden Lab* (*LL*), empresa fundada en 1999 por Philip Rosedale con el objetivo de proporcionar alternativas en entretenimiento en 3D.

² <http://www.secondlife.com/>

³ <http://www.lindenlab.com/>

Desde su casa matriz en San Francisco, poco antes del fin del milenio, la empresa también dirigida por Rosedale comenzó el desarrollo de lo que en 2001 llamaron *LindenWorld*, un mundo digital al que sólo tenían acceso los miembros de la compañía. Durante esta primera etapa, debido a la escasa población humana, los *lindens* (como se le conoce a los empleados de *Linden Lab*) experimentaban la simulación al lado de jugadores no humanos o inteligencias artificiales (lo que Stephenson llama *daemons* en su narración).

El código se fue perfeccionando y, para marzo de 2002, la compañía lanzó la primera versión “pública” o alfa, en donde por medio de invitaciones exclusivas, los primeros residentes del mundo renombrado *Second Life* llegaban a sus dominios y comenzaban a organizarse en grupos pequeños.

No fue sino hasta un año después, en abril de 2003, cuando la versión beta apareció al alcance de todo cibernauta. Durante los primeros meses, el mundo contaba con 16 servidores y alrededor de mil usuarios. Decenas de ellos, provenientes de otros MMORPGs (Massive Multiplayer Online Roleplaying Games, i.e. *World of Warcraft* y *Everquest*), entraban a *SL* con el fin de preparar tácticas de guerra para juegos como *World War II Online* o *WWIOL* (ver *Second Life: The Official Guide*—varios autores—, 2007: 280), otros más buscaban construir una casa o un automóvil, también había quienes querían conocer gente y quienes tan sólo curioseaban.

Para esta fecha ya existían algunos entornos digitales como *There*⁴ o *The Sims Online*⁵, o algunos anteriores y más cercanos a *SL* como el caso de *Active Worlds*⁶, fundado en 1997 y que fue de los primeros entornos en hacer negocio a partir de la propiedad virtual. No obstante, la dinámica que tiene lugar dentro de *Second Life* en términos económicos, tanto interna como externamente, aumenta las posibilidades que presentaban otras alternativas similares. Aunque como era de esperarse, ya habían

aparecido otras opciones en el mercado. La competencia más reciente para *Second Life* es *The Entropia Universe*⁷ de la empresa *Mindark*, que actualmente cuenta con aproximadamente medio millón de participantes y está basado en un sistema económico similar al de *SL*.

Actualmente, el número de *residentes* de *Second Life*, como se les nombra a los usuarios, excede los seis millones con un crecimiento vertiginoso, pues en octubre de 2006 cumplió el primer millón y en los últimos meses tiene un promedio de 30,000 usuarios en-línea simultáneos.

A diferencia de mundos como *World of Warcraft*, dentro de *Second Life* existe una moneda interna, llamada *Linden Dollars*, bajo la cual se realizan todo tipo de transacciones dentro del entorno sin la necesidad de recurrir a mercados en línea externos, como *eBay* (*mercado libre en México*), a los que recurren jugadores de otros mundos digitales (Dibbell, 2005; Castronova, 2005).

Los *Linden Dollars*, en contraste a los “Panchólares”, cuenta con un tipo de cambio de alrededor de doscientos setenta *LD* por un dólar, transacción que puede ser realizada por medio del sistema oficial de *Linden Lab*. Incluso, instituciones financieras como el banco danés *Saxo Bank* anunció que pondrá una sucursal dentro del grid para ofrecer distintos servicios, desde manejar cuentas y atender a clientes externos a *SL* hasta ofrecer cambio de *Linden Dollars* por otras divisas. En el mundo de *Linden Lab* se realizan diariamente transacciones por alrededor de mil quinientos millones de dólares y en cada jornada las transferencias entre *Linden Dollars* y la divisa norteamericana rondan el medio millón de dólares..

Cuando uno nace dentro de *Second Life*, parte de cero y tiene un avatar estándar. Para recorrer el mundo, la plataforma presenta una serie de menús y comandos que le permiten mover a su avatar o a la cámara en todas las direcciones, hay botones que permiten volar; también se cuenta con un mapa y un sistema de búsqueda que facilita la localización de lugares y personas y se dispone de un teletransportador para dirigirse al destino seleccionado. *SL*, además de ser un entorno tridimensional,

⁴ <http://www.there.com/>

⁵ <http://www.ea.com/official/thesims/thesimsonline/home/index.jsp>

⁶ <http://www.activeworlds.com/>

⁷ <http://www.entropiauniverse.com>

cuenta con textos, sonido del ambiente, música, video y animaciones en donde la comunicación sincrónica entre avatares y grupos de avatares ocurre principalmente de forma textual.

Lo anterior ha llevado a nombrar a los entornos digitales de interacción como “chats en esteroides” (Castronova, 2005: 105). Sin duda estas comunidades deben parte de su existencia a los IRCs y a algunos chats gráficos, pero también al desarrollo de otro tipo de sistemas en red y de simulaciones de realidad virtual (incluyendo los videojuegos). Pronto se incluirá comunicación por voz dentro de *Second Life*, la versión de prueba ya recorre el *beta Grid*, y a diferencia de sistemas como *Skype* o inclusive de una llamada telefónica, me decía en una entrevista en San Francisco, Robin Harper (Senior VP de Community Development and Support de *Linden Lab*), es que el cliente con el que está trabajando *Linden Lab* es posicional, esto es: escucharemos la voz la desde donde se encuentre el avatar. Lo anterior reforzará la experiencia inmersiva dentro de este entorno.

Además, en las plataformas tridimensionales los avatares cuentan con expresión *facial* y lenguaje *corporal* (Castronova, 2005:135).

[18:00] *Dwee Onomatopoeia*: I think the visual representation automatically makes people a little more responsible

[18:01] You: oh, that's interesting, why do you believe that?

[18:12] *Dwee Onomatopoeia*: Avatars with outstanding appearance get as much respect as corresponding people in RL

[18:12] *Dwee Onomatopoeia*: I saw a very ugly avatar last week, and felt the same twinge of disrespect I might feel in RL

[18:13] *Dwee Onomatopoeia*: But I try to help the obviously new avatars

En una entrevista telefónica con Howard Rheingold, unos cuantos días después de que diera una conferencia en *Second Life*, me comentaba que la representación gráfica del usuario permite un mayor juego de identidad. Esto se debe en parte a que los parámetros de transformación dentro y fuera del ciberespacio no son los mismos, pero también a las particularidades de las interfaces inmersivas. Por lo anterior, la presen-

cia de un mercado interno y algunas razones que expondremos en las próximas páginas como la experiencia del usuario en *Second Life*, su relación con el entorno, con los demás participantes y con *Linden Lab*, se diferencia en varios aspectos de aquella que mantienen, por poner un par de ejemplos, los usuarios del *LatinChat* de *Starmedia* o los jugadores de *Everquest* con otros miembros de su guild, de otros grupos y con la empresa soporte del sistema: *Sony Online Entertainment*.

Dentro de *Second Life*, como sucede con otras aplicaciones en línea, particularmente, de las que forman parte de lo que se conoce como la Web Social o Web 2.0, existe un sistema de reputación que incluye los conceptos de apariencia, comportamiento y construcción, así como un rubro destinado al número de votos que el usuario ha otorgado a otros avatares (lo que se relaciona con el respeto que tienen los avatares *bien parecidos* dentro de *Second Life*, como veíamos en las palabras del residente Dwee Onomatopoeia). Asimismo, uno puede ofrecer amistad a otros avatares e ir nutriendo su lista de amigos conforme se desenvuelve dentro del entorno. También podrá encontrar grupos ya existentes con los que se sienta identificado o tendrá la posibilidad de crear agrupaciones propias dentro del *SL* e invitar a otros usuarios a formar parte de ellas. En este sentido, *Second Life* forma parte de lo que Reed llama las *Group Forming Networks* (Redes Conformadoras de Grupos), pues permite una organización modular y la gestión de comunidades particulares dentro de la plataforma, como expondremos más adelante.

Si no se cuentan con las aptitudes técnicas para diseñar la apariencia de su avatar y se desea un apropiado cambio de ropa para la boda ya que dentro de *SL* también hay casamientos, o se quiere un peinado a la moda para ir a la discoteca o unas partes privadas para tener relaciones con el *pedazo de software* que lo representa en el entorno; entonces deberán conseguirse *Linden Dollars* y dirigirse a la boutique de preferencia o hallar algún lugar donde regalen accesorios para el avatar (*freebies*, objetos gratuitos).

Así como el usuario puede comprar desde unos lentes hasta un automóvil y guardarlos en su *inventario* (es decir, en la memoria de

los servidores), también puede adquirir un pedazo de tierra dentro del universo digital.

Para ser terrateniente dentro del entorno de *Linden Lab* es necesario darse de alta como miembro *Premium*. Lo anterior implica una cuota mensual de nueve dólares con noventa y cinco centavos o, si se prefiere, veintidós y medio por cuatrimestre o setenta y dos dólares anuales. Actualmente hay unos cincuenta mil usuarios *Premium* activos que representa un ingreso para *LL* de alrededor del millón de dólares mensuales tan sólo por este concepto. La membresía incluye el derecho a poseer quinientos doce metros cuadrados de tierra virtual sin costos adicionales, aunque si se desea una extensión mayor habrá que pagar una cuota de mantenimiento y uso de espacio de hasta ciento noventa y cinco dólares mensuales por sesenta y cinco mil quinientos treinta y seis metros cuadrados, extensión correspondiente a una región entera o una isla dentro de *SL*, cada lugar, objeto o avatar cuenta con un nombre y coordenadas dentro del grid.

Con el crecimiento de la población también ha aumentado el número de regiones, a la fecha, la extensión total sobrepasa los 200 millones de metros cuadrados. El negocio de compra/venta de tierras no lo controla exclusivamente *LL*. La mujer más rica en *SL*, por ejemplo, cuyo avatar lleva el nombre de Anshe Chung, cuenta con ganancias de unos cuantos millones de dólares derivado del manejo de una empresa de bienes raíces y desarrollo inmobiliario dentro del *Metaverso Linden* (*Anshe Chung Studios*⁸). Cualquiera puede comprar tierras y venderlas más tarde a un mejor precio. Así como muchos usuarios han puesto su negocio, también las empresas han extendido sus operaciones a *Second Life*. En la actualidad podemos encontrarnos con el avatar de un agente de ventas de *Coldwell Banker* y comprarle una casa o un terreno dentro de este entorno. También es posible toparnos con una agencia de *Mercedes* o *Toyota*, con una tienda de *American Apparel* o hasta con la casa de campaña de Hilary Clinton y John Edwards.

⁸ <http://www.anshechung.com/>

En este sentido, una particularidad de la economía de *SL* es que está dirigida por el usuario. En un principio, el contenido del mundo, desde los edificios hasta los productos y servicios que se ofrecen dentro de este mercado, han sido creados en un 99% por los mismos usuarios, tanto individuos como instituciones; sin embargo eso no es todo, sino que también gracias al consejo de Lawrence Lessig, *Linden Lab* otorga derechos de propiedad intelectual al usuario sobre los objetos, *scripts* (códigos en el lenguaje de *SL*, *Linden Scripting Language*) o cualquier tipo de información que suba al entorno. Hay quien dice, como John Smedley, presidente de *Sony Online Televisión*, que otorgar derechos de propiedad sobre el contenido es como “comprar una membresía de gimnasio y decir que el equipo te pertenece” (Tapscott y Williams, 2006: 126). A partir de lo anterior, podemos intuir una disonancia fundamental entre entornos como *Second Life* y *Everquest*.

Hasta el momento hemos identificado algunos elementos importantes en términos de interacción, espacio y contenido dentro de *Second Life*. La generación de un patrimonio económico, social, político e intelectual, dentro de entornos basados en plataformas que permiten la conformación de redes sociales y un mercado dirigido por el usuario, deviene en la generación de un valor agregado sobre los objetos que le pertenecen al avatar y los lazos interpersonales que ha construido en los horizontes de *Second Life*.

Si bien con la misma cuenta uno puede tener un avatar de mujer un día, de hombre al siguiente y de extraterrestre al cabo de diez minutos después, un mismo usuario va construyendo vínculos con otros residentes y formando parte de ciertos grupos, lo que implica una posición social dentro de *Second Life* que compromete al usuario en distintos sentidos.

[15:15] Madeleine Fitzgerald: I went to Philosophy House.

[15:16] Madeleine Fitzgerald: I started an animation in which I looked like I was dead.

[15:16] You: :)

- [15:16] Madeleine Fitzgerald: I put text over my head saying "Dead."
 [15:16] Madeleine Fitzgerald: I was planning to never return to SL.
 [15:16] Madeleine Fitzgerald: Because in RL I was feeling suicidal.
 [15:17] You: And now? Will I see you again?
 [15:17] Madeleine Fitzgerald: I thought I would kill myself here in SL.
 [15:17] Madeleine Fitzgerald: But I can't.
 [15:17] Madeleine Fitzgerald: I could not do it.
 [15:17] Madeleine Fitzgerald: And you are one of the reasons, so thanks.
 [15:17] You: :)

Como sucede cuando los miembros de una comunidad comienzan a acumular bienes materiales o capital social, los usuarios necesitan contar con la seguridad que este tiempo y dinero no desaparezca un día por alguna vulnerabilidad en el sistema. ¿Cómo se organiza la protección del patrimonio generado dentro de una plataforma informática? ¿Cómo se construyen las reglas y los roles dentro de entornos como *Second Life*? ¿Quién debe resolver los conflictos de interés? ¿*Linden Lab*? ¿Autoridades externas? ¿Los mismos usuarios?

SIMULATION GAP: DE LA FANTASÍA A LA DISONANCIA OPERATIVA

A diferencia de un videojuego en primera persona o un MMORPG, donde los objetivos y reglas del juego son relativamente fijas, aunque en estos casos también se cuente con una administración de la acción como resultado de la interacción entre jugadores (ver Castronova, 2005; Taylor, 2006), lo que se conoce como el círculo mágico propuesto por Johan Huizinga, dentro de los entornos digitales de interacción abiertos, como es el caso de *Second Life*, la participación se fundamenta en la socialización y la creación de contenido sin una misión específica. *Second Life: Your World, Your Imagination*. Por esta misma razón, las narrativas fantásticas son comunes dentro de los ecosistemas digitales de interacción. En *SL* uno puede encontrarse con avatares con la forma de minotauro, ave fénix o con *Darth Vader*, así como con aquellos semejantes a los hombres.

Tomando en cuenta lo anterior, contrariamente a un juego de rol masivo, dentro de los ecosistemas digitales todos los avatares con los que uno se relaciona están animados por un agente que se halla detrás de un ordenador. Mientras que un hechicero o un guerrero dentro *World of Warcraft* debe acatar su papel, ser un dragón dentro de *Second Life* no necesariamente implica comportarse como tal, de hecho no sorprendería que un dragón se riera y un avatar de semejanza humana lanzara fuego por sus fosas nasales.

El contenido fantástico del entorno, no obstante, se limita a un nivel operativo y responde a ciertas constricciones que están presentes fuera de los dominios del ciberespacio. Si bien para el usuario común resulta difícil identificar los datos de este agente remoto a menos que decidiera jugarle al detective, el anonimato que circunda al usuario se torna irrelevante para sostener relaciones significativas.

Entre el agente, la persona física detrás de la computadora, su avatar y el cuerpo informático que sirve como medio de comunicación dentro de los entornos digitales, existe un vacío de representación que podemos relacionar con lo que Ian Bogost llama el *Simulation Gap*. Para el autor, "una simulación es la brecha entre la representación basada en la regla de un sistema base y la subjetividad del usuario" (Bogost, 2006: 107).

Lo anterior denota una diferencia fundamental entre el mundo en línea y el mundo *desconectado*. Cuando uno compra tierra dentro de *Second Life*, adquiere en realidad un montón de comandos informáticos que, gracias a su traducción en una interfaz gráfica, el usuario interpreta como una tierra o un árbol o una playera...Según me decía un residente,

- [17:14] Vajradevi Beckham: yes...but in and of itself it is no more than bits and bytes
 [17:14] Vajradevi Beckham: ones and zero's
 [17:14] Vajradevi Beckham: mathematical virtual reality

En este sentido, los productos y experiencias de la virtualidad se fundamentan en lo abstracto. Por lo mismo, las tres mil regiones existentes dentro de *SL* no están en realidad en esas miles de máquinas albergadas

dentro de algún almacén de datos de *Linden Lab* en la ciudad de San Francisco, EE.UU. Se hallan, además de en la mente de los participantes, como sucede dentro de toda comunidad humana (ver Anderson, 1983: 15), en la combinación de comandos y procesos informáticos entre los servidores de la compañía y los ordenadores de los usuarios, que se manifiestan a la percepción del agente. En última instancia, a través de una interfaz gráfica, en otras palabras, *SL* existe en el movimiento entre la mente de los participantes y la memoria de estas máquinas.

Lo anterior tiene sus ventajas y desventajas. En un primer momento, la acentuación de una dimensión transformativa del entorno que rodea al avatar y la ausencia de ciertas constricciones operativas presentes fuera de los dominios digitales se ven reflejadas, por ejemplo, en la reducción de costos de producción. Supongamos que montamos un negocio dentro del horizonte informático y nuestro producto fracasa. Como en realidad no existen gastos de inventario o distribución, puedo transformar el giro de mi negocio de un día para otro. Si ayer vendía playeras, hoy puedo ofrecer mascotas, aunque debido a que yo no cuento con ciertos conocimientos en términos de programación, necesitaría la ayuda de alguien como Hiro o Case, que sepa manejar las aplicaciones y sistemas de información necesarios. Considerando incluso, si compré una parcela donde establecer mi empresa, aunque también existe la opción de rentar un local dentro de algún centro comercial de *Second Life*, la construcción edificada dentro de mi terreno no es más que una serie de información almacenada con cierto orden dentro de mi inventario.

Desde enero de 2007, mi avatar, Pablomex Commons, tiene registrada a su nombre una pequeña parcela de 512 metros cuadrados en la región invernal de Jaffee. Durante los últimos cuatro meses, he construido cuatro casas diferentes e incluso un auditorio para una clase que se impartió en mi parcela por el Dr. Luis Miguel Martínez desde la *Universidad Iberoamericana Ciudad de México*.

No obstante, este nivel transformativo también pone en riesgo la propiedad digital. Si bien podríamos fantasear en torno a la infinidad de recursos para suministrar tierras y espacios conforme la demanda

aumente, existe una limitación en cuestiones técnicas. El crecimiento de una red, si bien incrementa el valor de la misma en términos de la posibilidad de relación con otros usuarios (Reed, 1999), implica también un asunto de administración con importancia para la empresa de Rosedale. Como los recursos son distintos y parten de una tecnología informática, la sobrepoblación puede resultar en una desventaja a la hora de administrar el sistema. Actualmente, cada servidor soporta alrededor de 50 a 100 usuarios, pero con tal aumento, lo anterior ya no es suficiente.

Si los servidores están saturados, sin mencionar la necesidad de contar con una buena tarjeta de video y una conexión de banda ancha para tener una incursión satisfactoria, puede suceder que al ingresar a *SL* el avatar no responda a los comandos que le dicta el agente, e incluso que las construcciones y los otros avatares no aparezcan en pantalla debido a un *lag*, retraso temporal ocasionado por la naturaleza de la comunicación entre servidor.

Una mañana de febrero, recibí un mensaje instantáneo de un amigo, pidiendo que me teletransportara a la región donde, hasta hacía unos minutos, solía estar su casa. Resulta que el *sim* entero donde estaban los terrenos de Smoke Wijaya desapareció sin razón aparente, los dos nos quedamos atónitos frente al abismo que se reproducía en nuestras pantallas. Tras unos diez minutos de mandar un mensaje instantáneo a soporte de *Linden Lab*, la región apareció de nuevo. En este sentido, *Linden Lab* adquirió la obligación con los usuarios para que tengan la confianza de que sus inversiones dentro del entorno estarán relativamente seguras.

No obstante, como bien indica el contrato que todo usuario *supuestamente* lee al ingresar, *Linden Lab* puede suspender el servicio sin previo aviso por el tiempo que sea necesario, incluso definitivamente y no tiene obligación de resolver relaciones de conflicto dentro de los entornos digitales. Aún así, nos dice Castronova, los usuarios y los administradores de lo que él llama mundos sintéticos siempre estarán en una querrela continua sobre cuáles son en realidad las reglas (Castronova, 2005: 101).

Las actualizaciones y lanzamientos hechos por *Linden Lab* suelen provocar revueltas dentro de los entornos digitales. Inclusive, aún contando con medios de comunicación para hacer llegar sus inquietudes a la empresa de *Rosedale*, así como con toda la información *no-oficial* que circula en *Second Life*, tanto en los medios de comunicación que se refieren al entorno, como los blogs y foros que llevan los mismos usuarios, que ayudan a tomar o revertir decisiones *en beneficio de la comunidad*. Existen grupos de residentes, principalmente con discursos de izquierda, que piden la construcción de un gobierno representativo dentro de *Second Life*. Al preguntar a Robin Harper sobre este asunto, cuyo trabajo consiste en que *SL* no caiga en la anarquía absoluta, ella me comentaba lo siguiente:

"Tengo que decirles: si quieren un área en *Second Life* donde voten y decidan lo que sucede en base a ese voto, entonces vayan y creen una. Yo nunca tomaré mis decisiones basadas en sus votos, porque no puedo, porque estoy manejando un negocio."

Por lo tanto, *Second Life* no es precisamente un país aún cuando existan casos como el comunicado del gobierno sueco sobre la cercana apertura de una embajada en *Second Life*, donde dará atención a los residentes de origen sueco o información de viaje para posibles visitantes al país escandinavo. Además, como decía Harper, si quieren votar para que los usuarios dentro de *Second Life* creen una región y distribuyan los roles de autoridad como más les parezca.

[9:46] Chip Lemmon: a 8 chicos que estaban en Little Italy los empezaron a molestar por que estaban platicando en español

[9:46] Chip Lemmon: les arrojaron junkes en la cabeza

[9:47] Master Brock: ajam

[9:47] Chip Lemmon: y de pronto al comenzar a reclamar del por qué del mal trato pum!!! *baneados* del lugar

[9:48] Chip Lemmon: después empezaron, nos llaman para que los apoyemos y fuimos a verlos hasta little Italy, para pedir una explicación

[9:49] Chip Lemmon: así que ya salió uno de los que controla little italy y dijo que se les había advertido que no podían hablar más de 3 líneas en el chat abierto por que era SPAM

[9:49] Chip Lemmon: pero eso ya fue para defenderse

[9:50] Chip Lemmon: al darse cuenta de que estábamos ahí aparecieron dos mujeres de la mafia *Godmother de Italy* y banearon a otros más en ese momento

[9:51] Chip Lemmon: y a mi me empujaron, lo detectaba mi escudo, y pues ellos decían ya que no era que fuera discriminación sino que no deben de hablar más de 3 líneas

En este sentido, uno puede establecer las reglas que desee dentro de regiones particulares. Hace unos meses, por ejemplo, agentes del FBI (Federal Bureau of Investigation) visitaron las instalaciones de algunos casinos dentro de *Second Life* por sospecha de fraude. Aun cuando no han tomado una decisión definitiva al respecto, las empresas fuera de Estados Unidos que tienen operaciones en este entorno, como *Palm Vegas*, prohibieron la entrada a usuarios norteamericanos protegiéndose así de una visita inesperada de algún agente encubierto del FBI, aunque no necesariamente de la Interpol.

De manera similar, debido a que el contenido es generado por el usuario, comienzan a surgir preocupaciones relacionadas con la administración y control del contenido. Las Autoridades alemanas investigan casos de exposición y distribución de pornografía infantil dentro del entorno.

Gracias a la disonancia operativa que caracteriza a estos entornos, a la posibilidad de crear un avatar tan espectacular como nuestras habilidades técnicas o nuestro presupuesto nos lo permitan, los debates en relación a la adopción de un cuerpo digital a semejanza de un infante, lo que se conoce como *age-play*, y tener relaciones usando el mismo dentro de *Second Life*, fue objeto de debate durante varios meses. Si bien podría resultar un tanto perturbador, ya decíamos que el anonimato es un factor inherente al entorno y, por lo tanto, resulta más relevante que *Linden Lab* robustezca el proceso de creación de una cuenta, pues no es lo mismo que un adulto con un avatar de niño se exponga a contenido maduro a

que una niña de 10 años utilice un avatar para tener relaciones sexuales dentro del enorno.

A mediados del 2007, estamos ante un momento importante en el rumbo de la distribución del poder dentro de los mundos digitales. La práctica de autoridad, la protección de intereses económicos y la impartición de justicia dentro de los dominios informáticos, se encuentran en juego mientras las instituciones externas toman partida en el devenir de los ecosistemas digitales.

Con la historia del intercambio económico en línea, no sorprende la intención del gobierno australiano por cobrar impuestos provenientes de mundos digitales como *SL*. La presencia de autoridades externas, lo que Castronova llamó inmersión tóxica, ya es una realidad dentro de *Second Life*. Así como existe quien pondrá una embajada, también se dan los que utilizan los entornos digitales para campañas políticas y publicitarias; quien envía a sus agentes a investigar el crimen dentro de los horizontes digitales y los usuarios que han creado el contenido y *dirigen* la economía y que cuentan con un patrimonio que proteger y la autoridad tiene la obligación de hacerlo dentro de ciertos territorios.

ESPECULACIONES A FUTURO: ¿QUÉ SIGNIFICA VIVIR PARTE DE NUESTRAS VIDAS COMO PEDAZOS DE SOFTWARE?

En *The Veld*, el primer relato de *The Illustrated Man*, Ray Bradbury narra la historia de la familia de George Hadley. El pequeño cuento gira alrededor de una sección de la casa, *the nursery*, donde los miembros de la familia, en especial los niños, pasan un buen tiempo de sus días *viviendo sus fantasías*. La *guardería* es una habitación construida a partir de pantallas de vidrio y detrás de éstas, una serie de aparatos capaces de leer los pensamientos de quien se halle dentro y mostrarles en pantalla el mundo que imaginan.

En una revisión del relato de Bradbury, McKenzie Wark identifica a la *guardería* como *too real*, una máquina que lejos de recrear mundos

existentes, presenta nuevos dominios para la interacción y experiencia humana (Wark, 2002: 159).

Entender a *SL* como una máquina(s) similar, donde emergen oportunidades y problemas para el desenvolvimiento de una comunidad, como ya hemos dicho, no implica que mundos como *Second Life* sean dominios donde reina la utopía. Lo bueno, lo malo y lo demás, lo arrastramos a donde quiera que vayamos, incluyendo los entornos digitales aún cuando nuestros deseos de transformación respondan a añoranzas de corte idealista.

Es una incógnita si la expedición de horizontes digitales nos lleva al descubrimiento de un *nuevo mundo*. Resulta difícil predecir el futuro de los ecosistemas digitales de interacción, sobre todo cuando otras formas de entretenimiento están retomando sistemas basados en avatares y espacios tridimensionales, como el *Home* del *Play Station* de *Sony*, para extender la experiencia de juego. Inclusive, algunas personas, como Mark Jacobs de *Electronic Arts*, creen que “en cinco años un sitio de red social sin un universo en 3D se verá como un dinosaurio”⁹.

“El Santo Grial”, me decía Robin Harper, “es que el usuario tenga la capacidad de recorrer varios mundos tridimensionales con un mismo avatar”. ¿Estamos ante los albores de una web tridimensional? En la entrevista ya citada con Rheingold, me aseguraba que las comunidades textuales, por su accesibilidad y considerablemente menores costos, nunca van a desaparecer. No obstante, desde que se liberó la licencia del cliente de *SL* en febrero del presente año, se espera que *Linden Lab* abra el código de su aplicación para los servidores. Cuando llegue ese día, uno podrá montar una región desde un servidor en su casa, negocio o institución educativa, sin necesidad de pagar cuotas a *Linden Lab*, aunque no dudaría que cobraran por la conexión de servidores externos con sitios del grid principal. Si además se consigue conciliar protocolos

⁹Waters, Darren. “Virtual worlds set for shake-up”. BBC News. Publicado en línea el 8 de marzo de 2007, disponible en: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6431207.stm>. Traducción propia del original: “Five years from now a social networking site without a 3D universe will look like a dinosaur.”

entre mundos, de la forma que con Pablomex Commons pueda yo jugar el papel de hechicero dentro de *World of Warcraft*, probablemente las cosas cambien.

Al paso que se desarrolla la tecnología al corto plazo, aún cuando no sorprendería que *Second Life* fuera sustituido por otra plataforma mejor pues la tasa de crecimiento poblacional ha disminuido desde mediados de abril, imaginar escenarios como el de Bradbury uo resulta tan descabellado.

Cou ejemplos como el lanzamiento de *Epoc*¹⁰, y el de una iniciativa del gobierno norteamericano en torno a sus soldados, ¿qué podemos esperar en un futuro cercano? El de Epoc consiste en un casco detector de ondas cerebrales que permite la interacción con una interfaz gráfica como *Second Life* en la que si el agente que porta el casco sonríe, su avatar lo hará también; en cuanto a la iniciativa mencionada el gobierno americano pretende conectar sistemas ópticos a las neuronas de los soldados para un desempeño más eficaz, ¿Cómo terminarán por resolverse, aunque sea temporalmente, los conflictos de interés dentro de los entornos digitales? ¿Llegará el día en que un agente muera a causa de un virus informático contraído por su avatar dentro de un entorno digital?

BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, B., 1983, "Comunidades Imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo", México, FCE (1993 de la presente edición).
- Bogost, I., 2006, "Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism", EUA, MIT Press.
- Castronova, E., 2005, "Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games", The University of Chicago Press, EUA.
- Dibbell, J., 2005, "Play Money. Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot", EUA, Basic Books.
- Huizinga, J., 1938. "Homo Ludens". Madrid, Alianza Editorial (1990 de la presente edición).

¹⁰ http://emotiv.com/2_0/2_1.htm

- Johnson, S., 1997, "Interface Culture. How New Technology Transforms the Way We Create And Communicate", EUA, Harper.
- Kurzweil, R., 1999, "La Era de las Máquinas Espirituales. Cuando los Ordenadores Superen la Mente Humana", México, Editorial Planeta.
- Reed, D., 1999, "That Sneaky Exponential—Beyond Metcalfe's Law to the Power of Community Building", en línea, internet 18 de enero de 2007, disponible WWW <http://www.contextmag.com/archives/199903/digitalstrategyreedslaw.asp>
- Rheingold, H., 2002, "Smart Mobs. The Next Social Revolution. Transforming Cultures and Communities in the Age of Instant Access", EUA, Basic Books.
- Sassen, S. y Latham, R., 2005, "Digital Formations: Constructing an Object of Study", en Sassen y Latham, *Digital Formations: IT and New Architectures in the Global Realm*, EUA, Princeton University Press.
- Stephenson, N., 1992, "Snow Crash", EUA, Bantam Books (2003 de la presente edición).
- Tapscott, D. y Williams, A., 2006, "Wikinomics. How Mass Collaboration Changes Everything", EUA, Portfolio.
- Tylor, T.L., 2006, "Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture", EUA, MIT Press.
- Wark, M., 2002, "Too Real", en Tofts, Johnson y Cavallaro, *Prefiguring Cyberculture. An Intellectual History*, EUA, MIT Press y Australia, Power Publications.