

Second Life (SL): Reinventando el Mundo Real a Través de Diseños Virtuales.

Dra. Eva Domínguez Gómez, Dra. Mercedes Rico García, Lic. Paula Ferreira da Silva, Lic. J. Enrique Agudo Garzón.

Introducción

Solo con introducir en Google el texto *Second Life* aparecerán 560 millones de enlaces que nos hablan de este mundo. Encontraremos mucha y desordenada información sobre él, algo normal teniendo en cuenta su más que reciente creación. Este mundo virtual fue creado por Linden Lab en el año 2003.

Como primera aproximación, podemos decir que es uno de varios mundos virtuales inspirados en la novela de Ciencia ficción *Snow Crash*ⁱ, novela en la que Neal Stephenson inventa un mundo paralelo en Internet que denomina “metaverso”. En este espacio virtual personas reales tienen la capacidad de interactuar entre sí utilizando para ellos personajes virtuales que Neal denominará “Avatares”.

Second Life, que de ahora en adelante también denominaremos SL, se ha convertido en este mundo virtual en 3D al que se accede a través de Internet (Figura 1). En ocasiones se ha comparado SL con algunos juegos como los SIMⁱⁱ, pero en el caso de SL no hay ningún objetivo que cumplir, no tiene una finalidad específica. Este mundo ha sido creado y sigue creándose con otros motivos, como interactuar con otras personas, hacer negocios, relacionarse, en definitiva, como medio de comunicación. De hecho, mucha gente aprovecha para vivir la vida que nunca pudo; una vida paralela a la real en la que los límites los pone la imaginación, de ahí el slogan de SL: “tu mundo, tu imaginación”.



Figura 1. Pantalla inicial de la web oficial de *Second Life*.

Para formar parte de esta comunidad es suficiente con registrarse en la web oficial de *Second Life*ⁱⁱⁱ, descargar el programa cliente que será el navegador 3D y que nos facilitará movernos por este mundo virtual por medio del “avatar” que nos represente. Hay dos formas de pertenecer a SL, una es gratuita y la otra es de pago, denominada Premium. En la forma gratuita podremos movernos por las calles e interactuar con el resto de habitantes, aunque en esta modalidad estaremos limitados en algunas opciones como la compra y venta de objetos. La modalidad Premium, cuyo precio es aproximadamente 10 dólares mensuales, nos facilita 400 dólares Linden a la semana. El *Linden Dollar* es la moneda oficial de SL, moneda que se puede comprar y vender, y cuyo valor fluctúa^{iv} como cualquier moneda en circulación en la economía mundial. El contar con dólares linden nos abre un mundo de posibilidades económicas que no tiene fin, aunque no son las que nos interesa analizar en la presente comunicación.

Second Life, un mundo de posibilidades

Las posibilidades de SL amplía las que tenemos en nuestro mundo real, hasta el punto de dar una oportunidad a muchas personas para vivir una segunda vida y lograr ser la persona que les hubiera gustado ser en la vida real.

Este mundo virtual nos permite diseñar y dar forma a nuestro avatar (nuestro yo virtual). Elegimos nuestro aspecto según nuestras preferencias o



Figura 2. Recreación del edificio de la calle Alcalá de Madrid en la Isla Cervantes de SL.

aspiraciones, por ejemplo, ser más altos, más delgados o de complexión más fuerte, con ojos oscuros, rasgos étnicos diferentes o incluso cambiar de sexo. Nos permite elegir desempeño o profesión, e incluso nos facilita la creación de empresas o negocios pudiendo, en algunos casos, llegar a vivir de ello. Esta realidad económica, entre otras cosas, es lo que ha hecho de *Second Life* una sociedad virtual en red, en la que se puede tener una casa, desempeñar un trabajo, divertirse, en definitiva, vivir. Como en el mundo real, el ocio forma

parte de la vida de *Second Life*, hay museos, parques, discotecas, bares, salas de exposiciones, casinos, bibliotecas o tiendas en las que se pueden adquirir nuevos gestos para el avatar, peinados, ropas, todo con su correspondiente precio en *linden dollars*. No obstante, también podemos encontrar actividades y eventos sociales y culturales de forma gratuita. Ejemplo del alcance que este mundo ha tenido culturalmente lo demuestra la reciente apertura de la sede virtual del Instituto Cervantes que ha recreado el emblemático edificio de la calle Alcalá de Madrid (Figura 2) para albergar salas de exposiciones, un salón de actos, pantallas de vídeo y aulas virtuales de español con el fin de llegar a los usuarios de Internet a través de las nuevas técnicas de realidad virtual e interacción 3D.^v

Por otro lado, las empresas asentadas en el mundo real, han visto en *Second Life* un nuevo medio para promocionar sus productos, aunque en estos últimos meses estas empresas han puesto en duda la efectividad de esta plataforma para sus pretensiones comerciales. Desde nuestra perspectiva, opinamos que no han sabido aprovechar las posibilidades de este medio, aplicando los mismos recursos de marketing y diseño que utilizaban para la publicidad en el mundo real, sin tener en cuenta que los nuevos medios necesitan de nuevas estrategias y recursos para captar la atención del usuario. El diseño, la arquitectura virtual y la programación son imprescindibles para implantar lugares de éxito en SL, pero también es importante ofrecer a los usuarios contenidos interesantes y actualizados, que dinamicen la red social que este mundo genera. En este sentido, otras empresas utilizan esta plataforma para su trabajo interno, realizando reuniones de trabajo, facilitando el intercambio de materiales gráficos y multimedia, mostrar planos, prototipos todo ello en tiempo real. Esta forma de trabajar ahorra tiempo y costes, facilitando la interacción de empresas ubicadas en la realidad en sedes distanciadas geográficamente.

De las posibilidades que esta plataforma ofrece la que más nos interesa, como investigadores, es la del empleo de SL como herramienta con un alto potencial en el desarrollo del *e-learning* (Figura 3). De hecho, ya existen numerosos ejemplos de este uso en el entorno virtual para proporcionar formación a diferentes grupos de usuarios. La primera universidad española que ha abierto su sede en SL ha sido la Universidad de Navarra. Antes se anticiparon universidades como la de Harvard, Columbia, Milán, Aveiro, Ámsterdam, y un largo etcétera^{vi}.



Figura 3. Ejemplo de lugares de e-learning en SL.

Recientemente la implantación de un sistema de comunicación por voz, desarrollado por Linden Lab en colaboración con Vivox, integrado en el cliente standard de *Second Life*, ha sido una gran noticia para todos los que consideramos SL como plataforma de comunicación y educación a distancia. Creemos que esta nueva herramienta facilitará en gran medida los procesos de enseñanza aprendizajes en el curso de idiomas, área en la Gexcall ha recorrido gran parte de su existencia.

Herramientas de diseño en Second Life

La creación es parte importante en la vida de SL. Los habitantes de este mundo virtual pueden crear todo tipo de objetos y conservar los derechos de su propiedad sobre ellos. En este sentido, los usuarios que lo deseen pueden dedicarse a diseñar objetos como muebles, ropa, vehículos, complementos, viviendas, etc, y luego vendérselo a otros usuarios a cambio de linden dollars. Es evidente que para diseñar en este mundo también es necesario tener conocimientos de diseño en 3D y programación, no obstante, Linden Lab ha puesto a disposición de los habitantes de SL herramientas sencillas de diseño de forma gratuita. En la web oficial podemos encontrar cursos y manuales para aprender a utilizarlas, pero los más interesantes suelen encontrarse en los blogs y foros que versan sobre diseño y arquitectura en SL^{vii}.

Otras empresas han desarrollado software que enriquece el aspecto creativo en SL. Tenemos el ejemplo de *AI Design Studio*^{viii} que ha puesto a disposición de los usuarios "Henshin", una herramienta que permite la exportación de diseños a Second Life. Con esta herramienta se facilita la tarea a los creadores que tenga nociones de algún programa de creación de contenidos como, por ejemplo, Autocad, 3DMax, Blender o Gimp.

La norma en SL es que no se pueden crear objetos en cualquier lugar, en la mayoría de los sitios tienen vetada la opción de construir. Una opción es comprar una porción de tierra en la que desarrollar nuestra actividad creadora

u otra, más económica, tele trasportarnos a sitios como ABC *Sandbox Tower* (Figura 4) en el que se dispone de un lugar libre para practicar la creación de objetos.

Diseña tu Avatar

Existen varios estilos predeterminados de avatares que se nos ofrecerán en la suscripción a SL. Son avatares estándar y simples, con indumentaria sencilla, colores planos y movimientos torpes. Partiendo de uno de ellos iniciaremos el proceso de personalización para poder diferenciarnos del resto de los habitantes, como en el mundo real. El avatar es fundamental, gran parte de lo que hagamos dentro de SL se hará a través de él.

Una vez en SL, la libertad para modificarlo a nuestro gusto es infinita. Todos los aspectos del avatar son editables. El diseño de nuestro avatar es uno de los procesos más importantes, no sólo es un personaje virtual, sino que es una figura física que representa a cada usuario en SL. El avatar es un medio y una forma de expresión por lo que merece la pena dedicar un tiempo para editar su apariencia.



Figura 4. Ejemplo de creación de un objeto en ABC *Sandbox Tower*.



Figura 5. Diferentes herramientas de edición del Avatar.

Las herramientas que por defecto están disponibles en el avatar permiten modificar la imagen en tiempo real, observando las modificaciones que sobre él vamos realizando. La edición nos permite modificar todos los parámetros que configuran al personaje: altura, peso, volumen, rasgos, cara, cabellos, ojos, nariz, torso, etc. (Figura 5).

Son infinitas las combinaciones físicas que se pueden obtener en el avatar con las herramientas básicas, además de las que se pueden conseguir con posterioridad al subir a SL diseños personalizados de ropa, texturas, peinados, tatuajes, etc. Los diseños también se pueden comprar, ya que hay mucha gente en SL que se dedica a la creación y venta de objetos, existiendo tiendas especializadas para avatares. Existe una gran variedad de ropa y accesorios, algunas con movimiento incluido que reaccionan ante los efectos simulados de la gravedad y el viento. Se pueden adquirir animaciones para dotar al avatar de un caminar más fluido y personalizado, así como posturas que responden a los movimientos reales. Los elementos que se vayan adquiriendo pasarán a formar parte del inventario del avatar, por lo que este podrá ser editado tantas veces como se desee y en cualquier momento.

Diseña tu ropa

Para el diseño de vestuario las opciones por defecto del programa son más limitadas, aunque suficientes si se tiene un poco de imaginación.

Si queremos llegar lejos en el mundo de la moda de SL, tendremos que utilizar recursos gráficos externos a SL. En la página en castellano de SL^{ix} podemos encontrar los patrones oficiales (archivo *All Fashion Design Template*) para realizar diferentes tipos de indumentaria. No obstante, a lo largo de la red encontraremos una gran variedad de patrones y texturas, además de otras utilidades para diseñar ojos, tatuajes, peinados, etc.

El patrón es una plantilla en formato PSD que permite crear diseños propios con ayuda de un editor gráfico a preferencia del usuario, para posteriormente subirlo a SL y utilizarlo o venderlos. En SL el mundo de la moda y la joyería es uno de los negocios que más dinero genera (Bulkley,2007).

Diseña tu casa, diseña tu mundo

Second Life incorpora una herramienta de creación propia para crear objetos. Se parte de formas primitivas como cubos, pirámides, esferas, cilindros, etc., que se modifican en sus diferentes parámetros de posición y tamaño con la posibilidad de ensamblarse entre sí para generar objetos más complejos.

En base a esta herramienta la creación de objetos, espacios, edificios, etc., en los inicios de SL era bastante laboriosa. Los constructores en SL debían realizar un trabajo casi cuatro veces mayor a la de la vida real para la ejecución de un nuevo proyecto. Primero realizaban el trabajo en un programa de CAD, para generara las ideas, y posteriormente calculaban como rellenarlo de PRIMS, (figuras constructivas primarias mencionadas anteriormente) para luego entrar en SL y reproducirlo.

Desde la implementación de Henshin, herramienta anteriormente comentada, el trabajo se ha simplificado. Se diseña en autocad y éste se encarga de realizar los cálculos; una vez en SL el generador se encargará de construir mientras se realiza cualquier otra actividad más que creativa.

En los foros encontramos las últimas novedades que hablan de efectos de luz con renderizado instantáneo, muy realistas, herramientas mejoradas para

importar directamente archivos desde autocad y del uso de *Second Life* como parte de las prácticas de formación en Arquitectura.^x

Prueba de este potencial constructivo de SL, está el primer concurso anual de Arquitectura y diseño de SL, un premio que podrá convertirse en un importante galardón para diseñadores de mundos virtuales. Este premio forma parte de un festival de Arte electrónico, *Ars Electronica Festival* in Linz (Austria)^{xi} en el que se darán a conocer los resultados en septiembre de este año.

Trabajo de futuro

Second Life como herramienta e-learnig

Los espacios virtuales, como al que nos estamos refiriendo, modifican la forma en la que las personas socializan y se comunican. No son inconvenientes las barreras clásicas como el espacio, el tiempo e incluso la propia identidad que, con estas nuevas herramientas, han pasado a un plano secundario.

En este sentido, es fácil entender el potencial de SL para la generación de entornos educativos en el que desarrollar proyectos de e-learning de muy diferente índole. Como es un mundo virtual con una infinidad de posibilidades, permite a los profesores/tutores crear entornos motivadores y a los alumnos aprender en contexto, pudiéndose impartir una clase de ciencias naturales, por ejemplo, en un parque o una clase de español en cualquiera de las sedes del Instituto Cervantes.

Las ventajas que *Second Life* ofrecen son importantes en lo que al aprendizaje de un tema específico se refiere. Así, con el simple gesto de acceder a *Second Life*, el alumno adquiere conocimientos de informática y de funciones básicas al tener que moverse y comunicarse con otros “avatares” o residentes. Además, paralelamente a la formación técnica, el usuario podrá desarrollar un sin fin de conocimientos lingüísticos, aprendiendo y/o practicando lenguas diferentes de la suya y desarrollando competencias lingüísticas y de interacción social. En este sentido, el anonimato, la capacidad de interactuar con otros residentes sin tener que revelar la verdadera identidad, podría favorecer la interacción de alumnos que presentan problemas de timidez o cualquier otro tipo de inhibición social o educativa.

Uno de los proyectos de *e-learning* que está en desarrollo por diferentes grupos es la integración de SL en las posibilidades de gestión del aprendizaje de Moodle con lo que obtenemos Sloodle^{xii}, sistema educativo online en 3D para el mundo virtual de *Second Life*, basado en la plataforma de software libre Moodle^{xiii} que permite crear contenido por parte de los alumnos y que sean representados por objetos interactivos en 3D.

Centrándonos en la línea de trabajo de Gexcall, estas posibilidades de *e-learning* nos parecen muy interesantes al vincularse directamente con nuestro trabajo de generar cursos y contenidos para el aprendizaje de idiomas, proyecto que encuentra antecedentes en experiencias en SL como *English Village* o *LanguageLab* y en muchas otras iniciativas que seguirán apareciendo y que posibilitarán intercambio y enriquecimiento cultural. En este sentido, SL es un generador de experiencias virtuales que nos posibilitan la creación de contextos y escenarios 3D en las que reproducir la vida real y, lo que es más importante, donde podemos interactuar con nativos en

contextos ficticios que reproducen situaciones de la realidad, como conversaciones en la recepción de un hotel, en la aduana de un aeropuerto etc. Estos nuevos mundos virtuales nos ofrecen la posibilidad de ensayar en un mundo virtual nuestro mundo real, máxime con la inclusión de la nueva herramienta de voz, que para el aprendizaje de idiomas abre grandes posibilidades.

Diseño de espacios de aprendizaje

Después de hacer una somera recopilación de las posibilidades de diseño que existen en SL podemos asegurar que tenemos a nuestra disposición una amplio abanico de herramientas de diseño con las que construir un lenguaje multimedia con el que comunicarnos. En este sentido, cabe señalar, que no basta tener estas herramientas sino que hay que saber usarlas y hacerlo de forma efectiva para comunicarnos a través de este nuevo lenguaje audiovisual para la comunicación de contenidos en entornos virtuales. De nuevo el diseño y sus herramientas gráficas deberán actuar en los proyectos de *e-learning* para ayudar en la mejora de los procesos de enseñanza/aprendizaje, creando espacios atractivos y funcionales que permitan al usuario/alumno aprender de forma fácil, así como la conexión a otras herramientas y espacios para que los mismos puedan ampliar conocimientos y desarrollar habilidades cognitivas.

La mayoría de los estudiantes actuales han crecido en un mundo tecnificado en el que la comunicación ha pasado por espacios de interacción multimedia que la convierte en una comunicación mucho más activa y creativa. Los videojuegos, el móvil, la fotografía y vídeo digital, son elementos que forman parte de esta forma de comunicarse, por lo que éstos pasan más tiempo interactuando que estudiando, he aquí un nuevo reto para la creación de entornos de enseñanzas efectivos. Los espacios han cambiado y ahora son más universales, nuevamente el diseño constituye parte de esta caja de herramientas de construcción.

Conclusión

La apertura del proceso de enseñanza / aprendizaje que ofrece la formación a distancia, favorece que los alumnos sean más responsables de su educación y procesos formativos, ofreciendo, simultáneamente, flexibilidad de métodos y oportunidades educativas. En este sentido, los mundos virtuales, como *Second Life*, por la capacidad de emular una realidad alternativa donde los usuarios pueden comunicarse e interactuar de forma anónima, ofrecen grandes posibilidades educativas, tanto de aprendizaje específico como en el desarrollo de habilidades comunicativas, creativas y de interacción social. Aunque los avances son cada vez más vertiginosos, como profesionales en el campo formativo tenemos la responsabilidad de experimentar con ellos, investigar sus bondades y contribuir a su desarrollo y diseño desde aspectos pedagógicos para beneficio de los usuarios.

Bibliografía / Webgrafía utilizada

Bulkley, K.(2007) «Second Life es la nueva red que viene, la que representará al mundo en tres dimensiones» en el suplemento nº 373 de El Mundo. Disponible en:

<http://www.elmundo.es/suplementos/nuevaeconomia/2007/373/1179612010.html>

Craig, K. (2007). "Making a Living in Second" Life. Wired online. Disponible en: <http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/news/2006/02/70153>

CreaSL. Comunidad de creadores en Second Life en español.
<http://www.creasl.org/>

Cuadrado Escalpez, T. (2005) "Formas de representación en entornos virtuales". Conferencia realizada en el congreso: *Las Tecnologías Digitales y la Sociedad del Conocimiento*. Universidad Nacional de La Plata. La Plata. Argentina.

Embi, M. A. *Internet Journal of 2-Language Learning and Teaching*. En <http://www.eltrec.ukm.my/ijelt/>

Graf, S. & List, B., (2005) "An Evaluation of Open Source E-Learning Platforms Stressing Adaptation Issues". *Proceedings of the International Conference on Advanced Learning Technologies*. Kaohsiung, Taiwan, pp. 163-165.

Martínez, R. (2007). "Posibilidades Educativas en entornos virtuales 3D: second life" en *LearningReview*, N. 19, pp.10-11

MundoSecondLife. Sitio web en español para habitantes de Second Life.
<http://www.mundosecondlife.com/>

Tendencias 21. Revista electrónica de ciencia, tecnología, sociedad y cultura. <http://www.tendencias21.net>

Wikipedia, la enciclopedia libre. Edición en español. Disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wiki de Second Life. https://wiki.secondlife.com/wiki/Main_Page

ⁱ Snow Crash es el título de una novela de ciencia ficción escrita por Neal Stephenson y publicada en 1992. Snow Crash se convirtió en la novela de cyberpunk más vendida de los años noventa, y su título figura en la lista elaborada por la revista Time de las 100 mejores novelas en inglés escritas desde 1923. Más información en el siguiente enlace: http://es.wikipedia.org/wiki/Snow_Crash

ⁱⁱ Los Sims es un videojuego de estrategia y simulación virtual, creado por el diseñador Will Wright y distribuido por Maxis. Pagina oficial de los Sims en español. <http://www.portalmix.com/lossims/>

ⁱⁱⁱ <http://www.secondlife.com>

^{iv} Los Linden Dollars que se poseen en Second Life se pueden cambiar por dólares reales si se desea y viceversa (valor aproximado: 1 dólar estadounidense = 266 dólares linden valor del 28 de agosto en <http://www.secondlife.com/whatis/economy-market.php>

^v Para obtener más información sobre este proyecto consultar el siguiente enlace: <http://secondlife.cervantes.es/>. La Isla Cervantes ha sido diseñada y producida por Metafutures, S.L., una empresa de Madrid especializada en Second Life, Realidad Virtual y servicios de Internet. <http://metafutures.com/>

^{vi} En el siguiente enlace se encuentra la lista de las universidades que tienen sitio en Second Life. <http://secondliferesearch.blogspot.com/2007/07/current-list-of-universities-in-second.html>

^{vii} HelpKit de eva es un conjunto de ayudas orientadas al usuario/residente de habla española en Second Life, que puede llevar como carpeta en su inventario o consultar en diversos puntos de la comunidad española del metaverso. <http://mundosecondlife.com/wiki/index.php/Portada>

^{viii} Empresa que además de desarrollar software para la explotación de diseños a SL, realiza diseño de todo tipo para comercializarlos: <http://ai-designstudio.net/>

^{ix} Web oficial de Second Life en español: www.secondlifespain.com

^x Sitio web sobre creación en SL. En este sitio se pueden encontrar tutoriales en forma de vídeo sobre creación en SL. <http://www.creasl.org/>

^{xi} Sitio web del Ars Electronica Festival in Linz <http://www.aec.at/en/festival2007/index.asp>

^{xii} Second Life Object-Oriented Distributed Learning Environment <http://sloodle.com>

^{xiii} Moodle es un sistema de gestión de cursos de libre distribución que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Sitio web oficial en español: <http://docs.moodle.org/es/Portada>