

“SECOND LIFE – TU MUNDO. TU IMAGINACIÓN”

*Iván Arturo López*¹⁵

RESUMEN

Second Life busca representar una realidad, no a modo de imitación sino de creación, de recreación. Es pues tarea de cada uno de nosotros, los usuarios, traspasar los límites de nuestra imaginación; derrumbar las fronteras de la cotidianidad, volar, tele transportarnos, interactuar, experimentar dejando de lado ideologías, nacionalidad, espacios, tiempos... Somos todos dentro de un mismo mundo. Somos todos dentro de una misma Realidad.

En esta segunda vida se ha tratado de representar las vivencias de los residentes en *Second life* y pueden ser objeto de diversos estudios sociológicos, aunque a lo largo de este artículo centraremos al discusión en comprender qué tipo de acciones de formación y aprendizaje se llevan a cabo y de qué manera, en este sentido se plantea la necesidad de analizar el comportamiento de una serie de estudiantes del primer seminario de esta herramienta que se oferta en la UNAD y a partir de estos resultados se iniciará la discusión y planteamiento de los siguientes proyectos de investigación. De acuerdo con lo anterior se pueden plantear las siguientes preguntas: ¿Cómo aportarán los mundos virtuales al desarrollo de la plataforma tecnológica de la UNAD?, ¿Cuál es el nivel de conocimiento de la herramienta 3D de los actores académicos de la UNAD?

Palabras clave: mundos virtuales, 3D, Plataforma, *second Life*.

ABSTRACT

Second Life seeks to represent a reality, not as an imitation but creation of recreation. It is therefore up to each one of us, the users, beyond the limits of our imagination, breaking down the boundaries of everyday life, fly, teleported, interact, and experience aside ideology, nationality, space, time.

We are all in the same world. We are all in the same Reality.

In this second life it has been a question of representing the experiences of the residents in Second Life and may be the subject of several sociological studies, although throughout this article the discussion will focus on understanding what kind of training and learning take out and how, in this sense is a need to analyze the behavior of a number of students from the first seminar of this tool that is offered in the UNAD and from these results will initiate the discussion and presentation of the following projects research.

¹⁵ Grupo de Investigación: Wiki – wiki, Código Registro Colciencias: COL0044368, Línea de Investigación: Ambientes Virtuales De Aprendizaje, Red: Informática e Inclusión Social, Ivan.lopez@unad.edu.co-

According to the above question can be raised the following questions. How to bring virtual worlds to develop the technological platform of the UNAD? What is the level of knowledge of 3D tools for academic actors UNAD?

Key words: virtual worlds, 3D, platform, second Life.

INTRODUCCIÓN

¿A qué persona no le gustaría vivir una segunda vida donde pueda soñar y realizar todas sus fantasías? Este sueño empezó a cobrar realidad a mediados del año 2003, cuando la empresa *Linden Research Inc.*, lanza su producto conocido como *Second life* el cual capta la atención mundial de manera inmediata.

Con este lanzamiento un nuevo fenómeno irrumpió en internet: la vida en los universos virtuales, dando nuevas posibilidades de inmersión a dichos mundos. Si bien es cierto, sus inicios apuntaron a una plataforma comercial, en la actualidad se le viene utilizando y explorando con múltiples usos, uno de ellos es como plataforma educativa la cual fue el objeto de estudio de la presente investigación iniciada con participantes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD en un seminario taller denominado *Second Life – Tu Mundo. Tu Imaginación*, nombre que también lleva el presente artículo. Es importante mencionar que este estudio es el inicio de un proyecto muy ambicioso que pretende desarrollar un avatar con un grado de inteligencia capaz de responder a diversos estímulos. Pero antes de llegar a estos desarrollos (pocas empresas lo llevan a estos niveles), se debe iniciar por conocer y divulgar dichos mundos virtuales en los actores académicos de la Universidad y para tal propósito se debe reconocer el apoyo que la Escuela de Ciencias Básicas e Ingeniería está dando a este proyecto.

OBJETIVO GENERAL

Analizar las posibilidades educativas de un entorno virtual como *Second Life*.

OBJETIVO ESPECÍFICOS

Presentar diferentes recursos educativos en entornos virtuales para analizar como posible desarrollo docente.

Diseñar actividades de trabajo en entornos virtuales para su integración en el aula.

Metodología

El presente proyecto inicia con una investigación de tipo Exploratorio-Descriptivo (Hernandez, 2003), por las características que posee el mismo:

Exploratorio: dado que la información referente a estudios acerca de la utilización de herramientas 3D específicamente *Second Life* es utilizada por algunas instituciones educativas.

Descriptivo: dado que busca describir la situación actual de la UNAD desde la perspectiva del encargado de la capacitación respecto a la utilización de las herramientas 3D, donde se podrán medir las variables de forma independiente, como conocimiento del tema, factibilidad de la utilización, opinión de la misma, razones para la utilización o no. Con lo anterior se hace necesario iniciar con una descripción general de lo que es *Second Life*.

Generalidades *Secon Life*: según las palabras de su fundador, citado por (Santamaría, 2008) al ser interrogado sobre el surgimiento de *Second life* en “Palabras del creador de *Second Life*, Philippe Rosedale” (imagen 1), en 2005:

"El lanzamiento de *Second Life* en 2003, con tan sólo 16 servidores y apenas 1.000 usuarios dedicados, fue la culminación de mi sueño. Una de las cosas que siempre me ha interesado desde que era pequeño es cómo manipulamos el mundo que hay a nuestro alrededor. EL mundo tiene mucho material en él, siempre había algo que quería cambiar, añadir o construir con las cosas que veía a mí alrededor. Aquello me parecía magia: ver el mundo cambiar de forma en respuesta a las ideas de mi cabeza. Una de las cosas que quería lograr cuando empecé a desarrollar *Second Life* hace casi una década era darle a todo el mundo la oportunidad de trabajar con esa misma magia."



Imagen 1. Philippe y su avatar año 2003

Second life, se lo considera como un mundo virtual, pero yo creo que son entornos colaborativos 3D imaginados y contruidos por cada uno de los usuarios.

Funcionamiento: el acceso a SL se realiza mediante un avatar. El aspecto del avatar básico es el de un ser humano de género masculino o femenino, que tiene un amplio grupo de atributos físicos: diferentes tipos de ropas y formas extrañas (animales, robots, peluches, dragones, etc.). La imaginación no tiene límite, algunos residentes (nombre que recibe la persona que tiene un avatar en *Second life*) pueden adoptar la misma fisionomía del personaje en la vida real o también pueden ser modificados para parecer más altos, atractivos o atléticos entre otros aspectos. En este sentido SL, proporciona la libertad para dejar volar la imaginación.

El primer ingreso a *Second Life* se le conoce como el nacimiento y este contacto se produce en un entorno controlado mediante un visor propio, dónde aprendemos a utilizar las capacidades del avatar. Es importante mencionar que los avatares no requieren comer ni beber ni dormir, aunque pueden hacerlo. El funcionamiento básico no difiere mucho de cualquier entorno de juegos a través de personajes, ya sea *Grand Theft Auto* o *Los Sims*. El movimiento por la pantalla se controla mediante la combinación ratón y teclas, un control clásico en juegos de este tipo pero que cuesta aprender a personas no iniciadas. En SL se tienen varias formas de desplazamiento como caminar, correr, volar (es interesante pensar que la gravedad no existe), se puede nadar y existe la posibilidad de teletransportarse para poder visitar varias islas (para los que desean adquirir un espacio ‘físico’ en *Second Life*, este mundo ofrece islas en las cuales podrá construir lo que desee).

La comunicación con los usuarios se realiza básicamente mediante una herramienta de chat, siendo también posible la comunicación hablada, además de poder establecer salas privadas y utilizar gestos que se pueden activar a lo largo de la charla, gesticulando la conversación.

Second life es un entorno donde se pueden establecer muchos negocios, para lo cual se recurre a una moneda propia denominada *Linden*. Los productos y servicios se compran y se venden en esta divisa que se comporta como una moneda verdadera, que fluctúa de acuerdo con las tendencias del mercado y que se puede cambiar con dólares americanos. El cambio, a 13 de abril de 2010, era de 215 *Linden* por USD\$1, (según uno de los sitios de intercambio más reconocidos <http://moneyslex.com/index.php?lang=es>), los cuales sirven para comprar o alquilar tierras, para construir, para intercambiar objetos.

Second life también está llena de actividades de todo tipo: culturales, políticas, marchas, conciertos e infinidad de acciones para participar.

El estudio parte desde el momento en que se presenta a la Escuela de Ciencias Básicas Tecnología e Ingeniería, en mayo de 2009, una propuesta para explorar los mundos virtuales, para lo cual se propone la realización de un *workshop* de expertos, idea que se convierte en el Primer Seminario Internacional 3D, www.siel3d.net. Para este evento se construye un espacio en *Second life*, que permita realizar unas pequeñas pruebas. Posteriormente, y ante la necesidad de analizar el comportamiento de los avatares ante determinadas situaciones y la utilización de este entorno como plataforma educativa, se lanza la primera fase del seminario *Seminario Taller “Second Life – Tu Mundo. Tu Imaginación”*, (seminario en curso) Imagen 2 con la participación de 10 personas seleccionadas por la decanatura de la escuela entre personal de esta y de la vicerrectoría de medios y mediaciones, con las cuales se realizará la primera fase de la investigación propuesta. En la imagen 3, se pueden ver algunas actividades desarrolladas por el grupo.

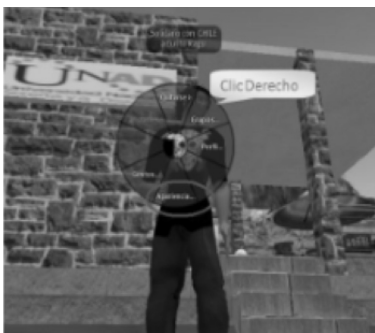


Imagen 2. Arturito en el aula UNAD



Imagen 3. Participantes en el aula

Para dar inicio a estas actividades se realizó una serie de revisiones de literatura donde se comentan experiencias de universidades que utilizan *Second life*, tales como la experiencia de la Universidad Pública de Navarra y de la Universidad de Barcelona que se narran en (Ciberescrituras, 2008). En (Research, 2007), se muestra un listado muy amplio de universidades que al año 2007 ya tenían su sitio o territorio en *Second Life*, (Universia, 2007), también hace una referencia interesante a la utilización de este mundo virtual. (Criado, 2007), hace una reelcción de 10 historias en la utilización de *Second Life* y así se puede seguir nombrando una serie de consultas donde se aprecia el potencial en la utilización de estos mundos.

Hipótesis de estudio

Los actores académicos de la UNAD no conocen los beneficios de la utilización de los mundos virtuales y no han tenido experiencia en su utilización.

Tipo de muestra

El tipo de muestra será por categorías, ya que busca incluir diversos elementos que se contemplarán en el mundo virtual. Las categorías que se están planteando son:

- Categorías por uso
- Categorías por actividad

Instrumento de Medición

Dado que se trata de un estudio exploratorio-descriptivo, las consideraciones técnicas se establecerán de acuerdo con esta lógica.

El instrumento que se utilizará para medir las variables que pueden influir en el problema de investigación es la observación directa y la encuesta, esta última formada por preguntas generales y específicas; dentro de estas, las encuestas están orientadas a detectar las principales causas que inciden en la utilización de herramientas 3D y la utilización de estas en los cursos virtuales, para comprobar parte de la hipótesis planteada. Para detectar lo anterior, se tabularán las respuestas cualitativas obtenidas de una forma cuantitativa, presentando las tendencias que dan los encuestados.

Limitaciones

Algunas de las limitaciones para llevar a cabo el proyecto son de tipo financiero, dado que mantener un territorio en *Second Life* tiene un costo, lo mismo que la oportunidad de construir de manera permanente, lo que hace que se pierda la continuidad del mismo. Otra limitación hace referencia al tiempo destinado tanto de los participantes del curso como del instructor del mismo y del investigador que está realizando la observación en línea.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CIBERESCRITURAS. (18 de 06 de 2008). Ciberescrituras. Recuperado el 13 de 02 de 2010, de Ciberescrituras: <http://ciberescrituras.espacioblog.com/post/2007/07/01/las-universidades-espanolas-second-life>.

CRIADO, M. (4 de Junio de 2007). Elmundo.es. Recuperado el 5 de 12 de 2009, de Elmundo.s: <http://www.elmundo.es/navegante/2007/06/04/tecnologia/1180946789.html>.

HERNANDEZ, R. F. (2003). Metodología de la investigación . Distrito Federal : Mexico: Mc Graw - Hill / Interamericana Editores, S.A de Cv.

RESEARCH, S. L. (25 de julio de 2007). Second Life Research. Recuperado el 3 de 11 de 2009, de Second Life Research: <http://secondliferesearch.blogspot.com/2007/07/current-list-of-universities-in-second.html>.

SANTAMARIA, F. (18 de junio de 2008). internet en el Aula. Recuperado el 11 de 2009, de NING: <http://internetaula.ning.com/profiles/blogs/2016246:BlogPost:46980>.

UNIVERSIA. (02 de julio de 2007). Universia. Recuperado el 3 de noviembre de 2009, de Universia: <http://www.universia.net.co/universidades/proyectos-estrategicos/las-universidades-en-secondlife.html>.