

Second Life. Nuevos comportamientos artísticos a través de los espacios expositivos de la realidad virtual.

Director: Pedro Osakar Oláiz
Miguel Ángel Moleón Viana

Georgina Pérez Romero



Departamento
de **Pintura**



UGR

Universidad
de **Granada**

Editor: Universidad de Granada. Tesis doctorales
Autora: Georgina Pérez Romero
ISBN: 978-84-9125-958-9
URI: <http://hdl.handle.net/10481/44062>

Índice General

1. Introducción	6
2. Objetivos	10
3. Metodología	11
4. <i>Second Life</i>	13
4.1. Introducción general a <i>Second Life</i>	13
4.2. Definición del concepto <i>Second Life</i>	19
4.2.1. <i>Second Life</i> el videojuego	21
4.2.2. <i>Second Life</i> el <i>MMORPG</i>	36
4.2.3. <i>Second Life</i> el metaverso	40
4.2.4. <i>Second Life</i> el mundo virtual	42
4.2.5. <i>Second Life</i> el negocio, comparándolo con eBay	43
4.2.6. <i>Second Life</i> la imagen virtual de Los Sims	44
4.2.6.1. Introducción general a Los Sims	44
4.2.6.2. El lenguaje <i>simlish</i>	46
4.2.6.3. El <i>simoleón</i>, la moneda oficial de Los Sims	46
4.2.6.4. Expansiones del juego	46
4.2.6.5. Recopilaciones del juego	48
4.2.6.6. Los Sims online	48
4.2.6.7. Los Sims 2	48
4.2.6.8. Expansiones del juego	70
4.2.6.9. Otros juegos	71
4.2.6.10. Los sims 3	71
4.2.6.11. Expansiones del juego	74
4.2.6.12. Los Sims 4	76
4.2.6.13. Semejanzas y diferencias con <i>Second Life</i>	76
4.2.7. <i>Second Life</i> la imagen de <i>Snow Crash</i>	77
4.3. Requisitos para jugar a <i>Second Life</i>	79
4.4. Objetivos del juego	80
4.5. Como crear una cuenta	81
4.6. Como usar <i>Second Life</i>	83
4.7. La creación en <i>Second Life</i>	87
4.8. Reglas y costumbres	98

4.9.	Historia de <i>Second Life</i>	99
4.10.	Que hacer en <i>Second Life</i>	102
4.11.	<i>Linden Lab</i> , los creadores	153
5.	Avatar	156
5.1.	Definición	156
5.2.	El artista <i>Second Life</i> y sus comportamientos artísticos	162
5.3.	El público en <i>Second Life</i>	174
6.	Otros mundos virtuales	178
6.1.	Everquest	178
6.2.	<i>Farmville</i>	179
6.3.	<i>Guild Wars</i>	180
6.4.	<i>The Matrix Online</i>	181
6.5.	<i>Google Lively</i>	182
6.6.	<i>Ragnarok Online</i>	183
6.7.	<i>World of Warcraft</i>	183
7.	Cultura en <i>Second Life</i>	186
8.	Arte en <i>Second Life</i>	190
9.	Espacios expositivos en <i>Second Life</i>	198
9.1.	Artistas Reales	201
9.2.	Espacios expositivos con temática histórica y educativa	208
9.3.	Recreaciones	213
9.4.	Espacios expositivos interactivos	217
9.5.	Espacios expositivos con exposiciones temporales	232
9.6.	Espacios expositivos con colección permanente	255
9.7.	Espacios expositivos como obras de arte	284
9.8.	Espacios expositivos pertenecientes a universidades	286
10.	Espacios expositivos de <i>Second Life</i> en contraposición y comparación con los de <i>Real Life</i>	290
10.1.	Introducción	290
10.2.	Funciones de los espacios expositivos	299
10.3.	Selección del emplazamiento	301
10.4.	Elección del espacio urbano	303
10.5.	Aspectos arquitecturales del edificio	303
10.6.	Elementos que influyen en la imagen del espacio expositivo	305

10.7.	Funcionamiento y programación del edificio	306
10.8.	Programa funcional de los espacios expositivos	307
10.9.	Propiedad de los espacios expositivos	308
10.10.	Tipo de presupuestos en los espacios expositivos	309
10.11.	Generación de ingresos en los espacios expositivos	309
10.12.	Áreas del espacio expositivo	310
10.13.	Estructura del espacio expositivo	312
10.14.	Tipologías de espacios expositivos	312
10.15.	Factores que intervienen en la exposición	314
10.16.	Componentes de la exposición en los espacios expositivos	314
10.17.	Materiales usados en la exposición	315
10.18.	Equipamiento	315
10.19.	Esquema general diseño de exposición	317
10.20.	Modelo de presentación de la exposición	319
10.21.	Especificaciones mecánicas para las exposiciones	321
10.22.	Requerimientos visuales para las exposiciones	321
10.23.	Dimensiones humanas para las exposiciones	322
10.24.	Acústica y dispositivos eléctricos para las exposiciones	322
10.25.	Características de las fuentes de luz	323
10.26.	Espacio físico	323
10.27.	Orientación dentro y fuera del edificio	325
10.28.	Trabajadores y personal cualificado	326
10.29.	Gestión de la información	328
10.30.	Formas de ingresar las obras dentro del espacio expositivo	328
10.31.	Público de los espacios expositivos	329
10.32.	Como conocer la opinión del público visitante	329
10.33.	Espectadores con necesidades especiales	330
10.34.	Conservación general y acondicionamiento	330
10.35.	Conservación preventiva	330
10.36.	Agentes destructivos	330
10.37.	Riesgos que afectan a la seguridad	331
10.38.	Medidas contra los riesgos	331
10.39.	Tipos de seguridad	331
10.40.	Seguridad para almacenes	331
10.41.	A tener en cuenta para planificar la seguridad	332
10.42.	Dispositivos para la seguridad	332
10.43.	Seguridad contra incendios	332
10.44.	Figura del galerista	333
11.	Conclusiones	336
12.	Bibliografía	343



1. Introducción

“La diferenciación entre espacios y comunidades físicas y virtuales está ya superada. Asistimos a un proceso de hibridación que modifica nuestras identidades individuales, comunitarias y territoriales. Internet ha facilitado el desarrollo de redes globales, pero paradójicamente se ha reconocido menos su influencia en los entornos locales. Sin embargo las tecnologías digitales modifican radicalmente la forma en que nos relacionamos y organizamos en nuestro entorno de modo que vivimos ya en territorios en que lo digital es tan relevante como lo físico. Las redes hiperlocales y los espacios públicos híbridos son las nuevas realidades a las que nos enfrentamos con la irrupción de Internet y la cultura digital en el entorno local.” (Freire, J. 2.009).

Actualmente vivimos en la era de lo massmediático. Estamos diariamente conectados con los demás y con el mundo a través de la tecnología, ya no sólo en casa o en el trabajo, también en la calle y en los espacios públicos. Nos convertimos así en una especie de seres protésicos (dispositivos móviles, *tablets*, etc) que tienen el deseo de compartir con los demás, conocidos como si no, nuestros recuerdos, imágenes y pensamientos.

Nos gusta sentirnos escuchados y dejar ver nuestras opiniones y pensamientos, de aquí el interés de muchas empresas de ofrecernos gratuitamente los medios para compartir nuestras ideas, no de una forma altruista sino en su propio beneficio, obteniendo datos que les sirven para conocer lo que deseamos y podemos comprar.

Cada día más personas con estos intereses, o no, se conectan a Internet¹, lo cual ha llevado a que asciendan las sociedades virtuales como *Second Life* (a partir de ahora abreviado como S.L): donde disfrutan creando, sociabilizando y viviendo roles y personalidades que no podrían vivir en la realidad, uno de sus principales atractivos.

Este aumento de la tecnología e Internet en nuestras vidas queda reflejado en la encuesta sobre “*Equipamiento y uso de Tecnología de Información y Comunicación en los Hogares*” (Instituto Nacional de Estadística, 2.015), que nos indica que el 77,8 % de los hogares españoles dispone de banda ancha a Internet y que el 75,9% disponen de ordenadores. Ambos datos crecen anualmente.

En los últimos tres meses, según el mismo informe, han usado el ordenador un 73, 8 % e Internet un 78, 7% y los usuarios frecuentes que recurren a diario a esta tecnología alcanzan el 65%, subiendo el porcentaje de personas que compran servicios y objetos por Internet (una de cada tres), donde destacan las reservas vacacionales y las entradas para espectáculos.

De esta forma Internet ha conseguido cambiar el mundo que nos rodea en todos los aspectos y el mundo de la cultura no podía ser menos. En este contexto se han desarrollado comunidades que comparten intereses y que afrontan proyectos incluso sin un respaldo institucional, ejemplos hay muchos como *Cordobapedia* (enciclopedia libre de Córdoba y provincia que sigue el esquema de Wikipedia), *Trama virtual* (una

¹ Según la RAE: “Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación.”

plataforma virtual de música independiente de Brasil) o *El Cosmonauta* (película española realizada gracias al *crowdfunding*²).

La cultura evoluciona de una forma bidireccional entre tecnología y cultura en este panorama tecnosocial, que da lugar a lo que podemos denominar cibercultura (cultura que nace del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación).

El género canónico de la cibercultura es el mundo virtual (Lévy. P. 2.007): como una reserva digital de virtualidades sensoriales y de información que no se actualizan más que en la interacción con seres humanos (como por ejemplo la *World Wide Web* o S.L).

Dentro de la cibercultura el arte es ciberarte y abarca al arte digital (disciplina que agrupa las obras artísticas creadas con medios digitales como el *Net- Art-* arte en Internet- y el arte que se fabrica con los videojuegos).

En este panorama digital hay un creciente desarrollo de la industria cultural, que se ha convertido en uno de los más poderosos sectores de crecimiento en las economías actuales (Brea, JL. 2.003).

La cibercultura trae consigo una nueva definición de trabajo, que ya no se limita a la actividad material que produce objetos de consumo (mercancía), sino que se amplía al trabajo inmaterial, “a una actividad que lejos de desembocar en la fabricación específica de productos distribuibles en escenarios de mercado apunta en cambio a la puesta en circulación de puros efectos de información, de meros contenidos (inmateriales) de conocimiento” (Brea, JL. 2.003).

Nace y se consolida así una nueva forma de trabajo que ya no sólo responde a las necesidades materiales de los individuos, sino también a las inmateriales, desplazando al artista tradicional a un nuevo escenario plenamente integrado en la sociedad, con obras difundidas al espacio público bajo economías de producción y distribución.

Otra transformación de las prácticas artísticas es la capacidad de darse para varios sujetos/lugares a la vez (desubicación), en un territorio donde circula la información “de muchos a muchos” (Brea, JL. 2.003), y es el receptor el que decide los contenidos que desea ver. Cualquier usuario tiene la capacidad de constituirse como receptor o como emisor, con unos costes muy reducidos y al alcance de cualquiera.

Así cualquier idea de autoría ha quedado desbordada por la lógica de circulación de las ideas en las sociedades contemporáneas, como consecuencia no existen obras de arte ni artistas, existe un trabajo y unas prácticas que podemos denominar artísticas y los intentos adaptativos de los viejos formatos de economía artística –fundados en el intercambio de mercancías de valor artístico y en su coleccionismo, privado o público– resultan obsoletos.

Todas estas características mencionadas se reflejan en S.L y lo convierten en un ejemplo de las prácticas artísticas contemporáneas en el mundo real y virtual, una de las razones por las cuales comenzó ésta investigación: una manera de estudiar como esas sociedades virtuales, a las que cada vez acuden más jugadores, actúan en favor o en contra de la cultura y el arte, y de qué forma lo muestran. Las demás razones que nos han acercado al entorno de S. L son:

2 Cooperación colectiva llevada a cabo por personas que realizan una red para conseguir dinero u otros recursos.

- Nuestro entendimiento del hecho artístico como algo plural, global, que interesa de forma medular a muchísimas personas que habitan la cultura del siglo XXI.
- Gran parte de lo que sucede en nuestro entorno artístico real, lo hace también dentro de los entornos massmediáticos y de forma sobresaliente en *Internet*, es precisamente en este entorno donde S. L tiene un papel destacado.
- Del mismo modo las implicaciones sociológicas, culturales, antropológicas, etc. de este entorno massmediático nos aportan un interés difícil de soslayar en la presente investigación, dada la complejidad de la interacción humana.
- Los binomios realidad/virtualidad, realidad/imaginación, deseos/verdad se celebran en S.L como un escenario privilegiado para todo tipo de estudios.
- Todo esto sucede en el territorio básicamente de lo individual/particular, pero al mismo tiempo sucede a nivel internacional y colectivo.
- El marco histórico en el que sucede toda esta actividad es una era postcapitalismo avanzado que arroja sus connotaciones de tipo ideológico, etc.

Para entrar a formar parte de este mundo virtual e investigarlo nos hemos creado dos avatares³ llamados: Georjin Oximoxi y Georjin Monroe. Con ellos hemos interactuado con los elementos de los lugares artísticos y observado/recorrido las obras expuestas, captando imágenes y recogiendo información para la extracción de conclusiones posterior.

Con estos personajes hemos realizado nuestras visitas virtuales y nuestra investigación por los ciento treinta y ocho lugares que incluía la *Guía de Destinos* de S.L en el apartado artístico, de septiembre a junio del año 2.014. De estos espacios hemos captado imágenes con las obras que se exponían en el momento de la visita (se incluye un video de aproximadamente cuarenta minutos en el que aparecen todas las capturas artísticas tomadas de los espacios expositivos), para poder comparar, investigar y extraer con ello unas conclusiones.

En esta investigación podemos encontrar en primer lugar, en el capítulo número 4 denominado: "*Second Life*", una definición completa y amplia del término S. L: diferentes descripciones que se dan en distintos lugares como en su Guía Oficial⁴, con la definición de su propio creador Philip Rosedale, o la que nos ofrecen los distintos medios de comunicación. Con todas ellas hemos elaborado nuestra propia definición de S.L: videojuego, *MMORPG*, metaverso, mundo virtual, negocio, imagen virtual de *Los Sims* e imagen de *Snow Crash*, comparando y vinculando las características de todos ellos con los del metaverso: entorno donde los humanos interactúan social y económicamente a título de avatares, a través de un ciberespacio que actúa a modo de metáfora del mundo real, pero sin limitaciones físicas (Revuelta, Francisco. 2.009).

Damos la opción de aprender, en éste mismo capítulo, el modo de uso y creación de S.L, sus requisitos fundamentales para una buena jugabilidad y las normas básicas de convivencia que hay que adoptar para no ser expulsado.

Aportamos algunas formas de invertir nuestro tiempo dentro del metaverso, recogidas de noticias y reportajes (*Archivo Web de El País*) desde el año de su creación

³ En *Internet* y otras tecnologías de comunicación es la representación gráfica del usuario, puede ser un dibujo o una fotografía.

⁴ Rymaszewski. M (2008). *La guía oficial de Second Life*. Madrid. Anaya Multimedia.

hasta la actualidad, de los distintos blogs de residentes (*Encuentros con Siap* y *Virtual Spain*) y de la página oficial de Linden Lab⁵ (<http://www.lindenlab.com/>).

Con el apartado número 5 denominado: “Avatar”, detallamos los distintos personajes que pueblan el metaverso y que se convierten en artistas (tipologías de artistas S.L y su comparación con los de R.L) y visitantes de los espacios expositivos, dando de ellos sus principales características, en contraposición y comparación con los del mundo real.

De nuevo, proponemos nuestra particular definición del concepto avatar, partiendo del análisis de numerosas definiciones estudiadas (RAE, Neal Stephenson y *Snow Crash*) y comparamos los distintos avatares de varias plataformas (*Los Sims*, *Farmville* y *WoW*) con los de S.L.

En el apartado número 6: “Mundos Virtuales” elaboramos un recorrido comparativo de los distintos mundos (*Everquest*, *Farmville*, *The Matrix Online*, *Google Lively*, *Ragnarok Online* y *WoW*) que pueblan la red y que ofrecen sus propias características, que, a posteriori comparamos con las de S. L.

También podemos encontrar algunos (ciento treinta y seis) de los lugares artísticos que existen en el mundo virtual en el capítulo número 9 titulado: “Espacios Expositivos”, con la visión de la obra de artistas virtuales conocidos, o no, en el mundo real.

Y por último, en el apartado número 10: “Espacios expositivos de S.L en contraposición y comparación con los R.L”, ofrecemos la comparación de estos espacios expositivos virtuales con los reales, en sus principales características y áreas; entre otras: actividades, aspectos arquitecturales o presupuestos, etc.

⁵ Empresa desarrolladora de *Second Life*.

2. Objetivos

Enumeración de los objetivos que guían esta investigación:

1. Conocer la historia del videojuego y de S.L desde sus orígenes hasta nuestros días y así mostrar la evolución que ha experimentado.
2. Observar las nuevas apariencias que adoptan, en *Second Life*, los artistas por medio de sus avatares: multiplicidad de identidades, etc..., a fin de contrastar estas apariencias y comportamientos con los descritos habitualmente en *Real life* (abreviado como R.L).
3. Observar este espacio creativo como un ecosistema abierto, dinámico, participativo, y un objeto de arte, desde todos los puntos de vista, incluso desde su interior.
4. Investigar en *Second Life* (y los análisis suscitados al respecto) para conocer nuevos hechos, estrategias, teorías, creencias e introducirnos al entorno como objeto de estudio.
5. Estudiar los componentes que generan S.L, entendido como continente abierto a los comportamientos artísticos contemporáneos.
6. Estudiar la naturaleza del entorno S. L como receptor de los componentes del arte contemporáneo.
7. Evaluar los aspectos genuinos de S.L que de forma efectiva cambian los componentes del arte contemporáneo.
8. Estudiar los nuevos medios instrumentales de S.L.
9. Observar aspectos contextualizadores que se dan en *Second Life* y que enlazan con factores generales (sociales, culturales) de *Real Life*.
10. Esbozar un perfil del artista contemporáneo que opera en los nuevos entornos massmediáticos y su contraste con el perfil convencional.
11. Aportar una panorámica de los planteamientos y reflexiones de un número significativo de artistas que operan en los entornos massmediáticos, *Second Life* en concreto.
12. Descripción introductoria al comportamiento y la actividad registrados en los espacios artísticos de *Second Life*, y su contraste con *Real Life*.
13. Comparar y caracterizar los espacios expositivos en S. L.
14. Elaboración de una guía de los componentes artísticos dentro de S.L.
15. Suscitar el interés por entornos de alto potencial desencadenante de espacios y comportamientos genuinamente artísticos.
16. Aportar a título general aspectos, elementos, componentes, útiles conceptuales para futuras investigaciones, material punto de partida panorámico, sobre *Second Life* como plataforma activa.

3. Metodología

Los objetivos planteados anteriormente nos han llevado a optar por un modelo de tesis combinada: investigación documental y exploración de campo.

La investigación documental tiene como objetivo profundizar y ampliar el conocimiento del problema de estudio. Para llevar a cabo esta tarea, ha sido preciso traducir, recopilar y sistematizar numerosa documentación.

Con la investigación de campo se persigue actuar en el ciberentorno, de igual modo que un naturalista en un ecosistema abierto: es decir, se busca la exploración, la interacción, la recogida de datos, el estudio de especímenes... Se sigue una dinámica experimental, descriptiva y empírica.

La metodología persigue prioritariamente ordenar, agrupar y sistematizar la información sobre los objetos involucrados en el estudio, para alcanzar el objetivo de ofrecer una panorámica introductoria de la actividad genuinamente artística que se registra en S.L.

Fases de la investigación:

1. Exploración de una extensa fuente documental para determinar el estado de la cuestión, punto de partida.
2. Estudio de las fuentes documentales específicas en referencia a S. L, mundos virtuales, videojuegos e Internet:
 - (obtenemos toda la información relacionada con S. L, mundos virtuales, videojuegos e Internet, utilizando fuentes textuales (estudios monográficos, artículos especializados, textos de catálogo...) y fuentes on line.
 - nos introducimos en el entorno de S.L mediante la creación de un avatar para explorar el metaverso.
 - exploración de los campos culturales y artísticos de S. L)
3. Selección de los espacios expositivos virtuales para la investigación, conforme a los que aparecían en la *Guía de Destinos* de S.L (apartado llamado "Arte") en los meses de septiembre a junio del año 2.010.
4. Introducción personal y decisiva en el entorno de S. L mediante la constitución de un avatar (Georgina Oximoxi y Georgin Monroe). El avatar se constituye en herramienta fundamental, eje de investigación y análisis exploratorio del ciberentorno.
5. Exploración de los campos culturales y artísticos de S. L.
6. Descripción de los museos virtuales elegidos.
7. Establecimiento de cuadros comparativos (S.L versus R.L), contrastando en ambos continentes: componentes, espacios expositivos y museísticos, artistas y visitantes del arte contemporáneo.

8. Comparativa entre aspectos de los entornos virtuales: *Snow Crash*, por una parte, y, por la otra, *S.L*, *WoW*, *The Matrix Online*, *Ragnarok Online*, *Farmville*, *Everquest* y *Google Lively*.
9. Extracción de conclusiones.

4. Second Life:

4.1 introducción general a Second Life:

Las personas cada vez más eligen los *mundos virtuales* para pasar y disfrutar de su tiempo libre, según el último informe *Gametrack* “durante el segundo trimestre de 2.014 un 40% de la población española entre 6 y 64 años ha jugado a algún tipo de videojuego durante la semana, lo que supone 14 millones de jugadores con una media de 5 horas semanales” (Redacción AV451. 2.014) borrando con ello los límites entre la realidad y la *virtualidad*, viviendo una segunda vida (*Second Life*) totalmente diferente, o no, a la terrenal.

El atractivo principal de estos juegos, lo que hace que millones de personas jueguen en ellos y con ellos, es su espíritu de libertad: la posibilidad de construir y/u obtener cualquier objeto, convertirnos en la persona (avatar) que queramos (tanto física



Ilustración 1: Mapa de Second Life.
(Tomada de secondlife.com)

como psicológicamente) y empezar desde cero, haciendo todo lo que quizás en la vida real no podemos permitirnos, desde crecer unos centímetros a robar, o agredir con total impunidad.

Hay más de cien mundos virtuales en Internet, pudiendo encontrar entre ellos el que más se ajuste a nuestros intereses (conocer gente, diseñar complementos virtuales o rodar una película. Dentro de S.L y de los videojuegos, en general, las películas que se ruedan reciben el nombre de *machinima*).

El propósito básico de estas comunidades en línea es similar al de la vida real, son impulsadas por el deseo de estar en contacto y compartir nuestras vivencias con otras personas y hacernos sentir que pertenecemos a un grupo que nos acepta. Nos permite el intercambio de emociones y sentimientos al igual que las relaciones reales lo hacen, ofreciéndonos la oportunidad de encontrar una fracción de la población mundial que tiene los mismos intereses que nosotros. Esto se puede observar en otras plataformas que crecen vertiginosamente como *Facebook*⁶ o *Twitter*⁷ en las que todos tienen el deseo de compartir su vida y su opinión con el resto del mundo, tanto si lo conocen como si no.

Los seres humanos quieren estar a cargo de su propio destino, o al menos tener la ilusión de estarlo, es por eso que S.L en especial y la totalidad de los mundos virtuales en general, tienen tanto éxito. Aunque sea ficticiamente estamos a cargo de nuestro destino o del de nuestro avatar, sólo nosotros decidimos lo que queremos y lo que seremos en nuestra vida virtual, o lo que será del ser que hemos creado.

Otro gran atrayente para los jugadores de estos mundos virtuales es el escapismo, dentro de una realidad alternativa jugadores de todo el mundo están buscando la misma cosa: escapar del mundo real o de su vida diaria, la oportunidad de

⁶ Empresa creada por Mark Zuckerberg consistente en una red social ubicada en *Internet*.

⁷ Servicio de *microblogging* creado por Jack Dorsey en San Francisco (2.006), que consiste en enviar mensajes de texto con un máximo de ciento cuarenta caracteres, llamados *tweets*, que se muestran en la página principal del *usuario*.

participar en otra dimensión dentro de la cual los deseos humanos son satisfechos con mayor facilidad, algunos de los cuales nunca se cumplirán en la vida real.

Pese a que son mundos virtuales permiten al jugador una experiencia que genera emociones reales: esto es debido a la inmersión. Permite que estemos tan sumergidos en el juego que aunque las experiencias sean virtuales, los sentimientos y las vivencias son reales, como las amistades o las ocupaciones virtuales remuneradas que repercuten en nuestra vida social y en nuestra economía real.

De estas particularidades las marcas y empresas de la realidad se aprovechan, bien para, a veces, mejorar el sentido del jugador de inmersión a través del fortalecimiento de la experiencia de realidad o, sobre todo, para intentar vender o probar distintas tramas publicitarias, dándose a conocer también en el mundo virtual. Pero hay un delicado equilibrio entre la mejora del realismo y el obstruir la jugabilidad de los avatares y hay ciertas personas que no están de acuerdo con esta intrusión mundana y rechazan este tipo de intervenciones.

Un estudio realizado por *Nielsen Interactive Entertainment*⁸ destaca que un 35% de los jugadores recuerdan la publicidad que ven en los juegos y que un 40% piensan que la publicidad hace más atractivos los videojuegos. El 90% de los jugadores aceptan la publicidad dentro de los juegos, siempre y cuando esté bien integrada y no sea muy intrusiva (Llobet Rodríguez, M. 2.014). Esto depende de cada juego y de cada jugador, por ejemplo, que en un juego de carreras automovilísticas aparezca el logo publicitario de *Ford*⁹ puede no molestar, e incluso ayudar a que el juego parezca más real, pero dentro de S.L encontrar una valla publicitaria puede entorpecer el escapismo del jugador y su disfrute.

Existen grupos de protesta que se manifiestan y actúan en S.L en contra de las marcas o/y empresas reales que se entrometen en su metaverso y las boicotean. Uno de ellos se hace llamar El Ejército de Liberación de Second Life (*Second Life Liberation Army*) y su objetivo es luchar contra el capitalismo. Destacamos la bomba que colocaron en la sede virtual de *Reebok*¹⁰ (20 minutos, 2.007), que aunque no hubo muertos ni heridos reales y los daños materiales fueron rápida y económicamente subsanados, consiguieron mantener la atención del metaverso. Su líder es Marshall Cahill, que cuenta con su propio centro de operaciones y con un sitio web donde expone todos los argumentos que han conducido a la creación de este grupo terrorista virtual: <https://sites.google.com/site/secondlla/> o bien <http://slla.blogspot.com.es/>.

Otro activista es BallerMoMo King, avatar con aspecto de líder de banda callejera, adornado con pesados collares de oro y diamantes y siempre rodeado de guardaespaldas, que se dedicaba a contratar a jóvenes talentos para que programaran las armas más destructivas del universo virtual y así poder boicotearlo. Este terrorista imaginario consiguió acabar momentáneamente con los servidores del juego lanzando simultáneamente varias bombas que representaban tanto fuego y tanto humo que los servidores no pudieron procesarlo y dejaron de funcionar, este gesto llevó a que su cuenta fuera borrada y a que se le prohibiera el acceso para siempre

⁸ Empresa dedicada a dar un conocimiento preciso de los consumidores y sus gustos para un crecimiento de ventas en las empresas.

⁹ Empresa multinacional fabricante de automóviles con base en Dearborn (Míchigan, Estados Unidos).

¹⁰ Empresa creadora de ropa, zapatos y accesorios deportivos, fundada en el año 1.895.

Otro grupo es *SLLU (Second Life Left Unity)*, que se opone al capitalismo, al racismo y al sexismo dentro del mundo virtual. Tiene como objetivo desarrollar el socialismo con el fin de maximizar la actividad de la izquierda y el pensamiento en S.L.

Por estas razones Linden Lab tuvo que anunciar e introducir en el mundo virtual un sistema de zonificación para los anuncios publicitarios. Y es que el tema publicitario tenía más partes negativas que positivas, como por ejemplo que el costo de las propiedades bajaba debido al uso masivo de los anuncios o la pérdida de la belleza de los paisajes virtuales, quedando estos ocultos por miles de vallas publicitarias.

Otro aspecto positivo y atrayente de S.L y de los mundos virtuales en general es que superan muchas de las barreras sociales que tenemos en la vida real. La gente en estos metaversos es más abierta, está más desinhibida y suele ser mucho más amable, siempre dispuesta a hacer amigos y a ayudarlos. Tiene mucho que ver con esto el hecho de que nos hemos creado un avatar como siempre quisimos ser y a nuestro gusto, que en él hemos invertido muchas horas o *dólares Linden*¹¹ (dependiendo de si hemos creado nosotros los accesorios o los hemos comprado) y que la mayoría de los residentes se sienten muy orgullosos de sus creaciones (lo que hace que estén siempre dispuestos a enseñarlas), por lo que los complejos o prejuicios no existen: el noventa por ciento de los avatares de S.L son altísimas y delgadísimas figuras con miles de colores y aspecto fascinante, aunque la persona que haya tras la pantalla no tenga ningún punto en común con este personaje. Pese a esto hay muchos residentes que se niegan a dar su nombre o a mostrar su imagen real fuera del juego, ellos sólo existen en él, fuera de él no son la misma persona y ocultan su identidad aunque lleven años en contacto virtual. Esto forma parte también del fenómeno de escapismo y es difícil de evitar.

Además de las interacciones con los demás estos mundos cibernéticos también permiten mejorar la relación con uno mismo. En el libro: *"Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet"* (Turkle, S. 1.997), podemos leer por ejemplo que una persona insegura o tímida puede elegir una personalidad dominante en el mundo online, de este modo, los introvertidos pueden ser el alma de la fiesta o las damas frágiles pueden transformarse en campeonas de lucha libre o jugar con los dos roles a la vez. La gente puede manifestar su identidad más secreta y descubrir otras nuevas y emocionantes; sin olvidar que puede superar sus barreras sociales practicando en la realidad virtual.

Y ahí radica el encanto de la identidad virtual, la gente va a los mundos virtuales para sentirse bien consigo misma, a ser mejores versiones de lo que son en la vida real. Como dice Jaron Lanier¹², pionero del término realidad virtual, *"el mundo digital nos brinda una sensación de liberación de las restricciones de la existencia real"*. Nos enfrentamos constantemente con limitaciones físicas, ya sea para tener acceso a cosas básicas como la alimentación o el cumplimiento de las fantasías que podamos tener, el ciberespacio (término utilizado por William Gibson por primera vez en su relato *Burning Chrome* de 1.982 (p.72) para mostrar una red informática que permite a los usuarios desplazarse mentalmente por rutas virtuales) permite una forma de superar estos desafíos.

En el mundo virtual las personas tienen la capacidad de cambiar su apariencia, y esto les confiere ventajas en otras áreas de sus vidas, como la auto-confianza, la

¹¹ Moneda de S.L

¹² (nueva York, 3 de mayo de 1960) informático, compositor, artista y escritor, conocido por popularizar el término *"Realidad Virtual"* a principio de los años ochenta.

sociabilidad y la interacción humana, esto no es específico de los mundos virtuales, otros juegos como Los Sims también lo permiten (John Palfrey y Urs Gasser. 2008).

El avatar, de alguna manera, conserva el anonimato de su usuario, lo cual permite mayor desinhibición o relajación de los límites que impone la sociedad, en opinión de Patricia Wallace (2.001).

En conclusión, no es de extrañar que los seres humanos en S.L sean casi siempre más fuertes, estén más en forma y sean mejores en sus vidas virtuales, como nos demostró el fotógrafo Robbie Cooper en su libro, *Alter Ego: Avatares y sus creadores* (Cooper, R. 2007), donde podemos encontrar fotografías de los avatares con sus respectivos creadores y compararlas (Ver Ilustración 2).



Ilustración 2: Alter Ego: Avatares y sus creadores (tomado de: <http://www.taringa.net/posts/imagenes/10815951/Avatares-y-sus-creadores.html>).

Por todo lo expuesto anteriormente, durante un período de tiempo, el mundo entero parecía estar fascinado con S.L. En el año 2.006 y en el año 2.007, tuvo un intenso escrutinio mediático, pero en el año 2.008 ya había comenzado a desvanecerse: las tiendas empezaron a cerrar y las agencias de noticias se olvidaron del tema. Linden Lab tenía millones de cuentas registradas pero sólo un pequeño porcentaje optó por regresar de forma regular y los demás no volvieron jamás. *MySpace*¹³ dio paso a *Facebook* y se perdieron un millón de personas en el registro de cada mes. Incluso en junio del año 2.010 *Linden Lab* tuvo que recortar el treinta por ciento de sus empleados, aludiendo a que se trataba de una reestructuración estratégica. Esto condujo a que muchas personas dejaran de confiar en el metaverso. Actualmente está claro que S.L no competirá con *Facebook*, que recientemente ha superado la marca de ochocientos millones de personas registradas, pero tampoco podemos hablar de fracaso o desaparición y en el próximo año aparecerá el nuevo "SL2" o "Second Life Next Generation" (Zhaoying, D, 2.014). "Ebbe Altberg, CEO de Linden Lab, asegura que tras once años de conducir un negocio rentable, es capaz de crear desde el principio un nuevo mundo virtual que sea atractivo para la audiencia, y afirma que es un proyecto masivo, para el cual contratarán a 40 o 50 nuevos empleados. Para Altberg, mientras que otros mundos virtuales han venido y se han ido, Second Life ha sido constante. El servicio se ha ido actualizando con mejores gráficos y expandiéndose, con una base de usuarios activa. Y ahora piensa que ha llegado el momento de darle un nuevo empujón, con un nuevo Second Life que ofrecerá muchas y más potentes herramientas" (GMK Medialab. 2.014).

Lo que queda claro es que S.L fue sin duda adelantado a su tiempo. Llegó al comienzo de una revolución social en línea, pero su mundo en 3D fue un paso

¹³ Servicio de red social propiedad de *Specific Media LLC*, lanzado en 2.003 con base en Beverly Hills, California.

demasiado grande para un público que no había oído hablar todavía de *Facebook* o de *Twitter*.

También muchos colegios y universidades disminuyeron su uso con el tiempo, al igual que muchos de los lugares que podíamos encontrar en el metaverso creados por los propios residentes fueron cerrando, como *Lost Gardens of Apollo* (cerró debido al aumento de la renta y al cansancio que provocaba su mantenimiento, según su propio creador) o *Minoan Empire*, una relativamente precisa recreación histórica de la antigua civilización de Creta¹⁴.

Hay una serie de motivos para la disminución del interés en *Second Life* y podemos destacar entre otros: la falta de apoyo técnico y económico para el mantenimiento de entornos virtuales (que corren a cargo del propio creador), una empinada curva de aprendizaje en el uso de las tecnologías y del propio juego (que no todo el mundo es capaz de superar y que lleva su tiempo) o las limitaciones inherentes de los mundos virtuales para transmitir ciertos tipos de contenido.

El finlandés Eero Palomaki en 2.009 describió en su tesis *Applying 3D virtual worlds to higher education*, paso a paso, lo que se necesita para producir un curso de la universidad con los mundos virtuales como herramienta. Destaco que cualquier educador que toma esta ruta debe lidiar con, entre otras cosas, las limitaciones del ancho de banda, la inseguridad de los servidores, los derechos de propiedad intelectual, las competencias técnicas como la construcción, los costos de suscripción y mantenimiento, los costos de hardware, software¹⁵ y otros equipos como auriculares, y la falta de interoperabilidad con otras tecnologías.

Aun así la educación es uno de los ámbitos más desarrollados dentro de *Second Life* y esto es debido en parte por las siguientes siete características desarrolladas por Gifford (Gifford, B.R. 1.991):

1. Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.
2. Facilitan el acceso a otros mundos y el intercambio de unos a otros, contrastando con las aulas convencionales y estáticas.
3. Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez.
4. Permiten el dominio de habilidades.
5. Facilitan la interacción con otros amigos.
6. Hay una claridad de objetivos.
7. Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno, se puede favorecer el éxito individual.

Diversos autores (Funk, 1.993; McFarlone; Parrowhawk y Helad, 2.002, citado en Gros, 2.003) (Funk, J. B. 1.993); (Calvo, A. M. 1.995); (Etxeberria, 1.998) señalan los siguientes aspectos que se desarrollan de forma positiva en el sujeto a través del empleo didáctico de los videojuegos, que se pueden ampliar a los mundos virtuales como S. L:

1. Desarrollo del pensamiento reflexivo y del razonamiento.

¹⁴ Ciudad griega.

¹⁵ El *software* es todo el conjunto intangible de datos y programas de la computadora y el *hardware* son los dispositivos físicos (teclado o ratón por ejemplo).

2. Desarrollo de la capacidad de atención y la memoria.
3. Desarrollo de la capacidad verbal.
4. Desarrollo de la capacidad visual y espacial.
5. Desarrollo de la habilidad oculo-manual.
6. Desarrollo de las habilidades necesarias para resolver conflictos o situaciones problemáticas.
7. Desarrollo de las capacidades de trabajo colaborativo.
8. Desarrollo de las habilidades necesarias para identificar y aprender vocabulario y conceptos numéricos.
9. Desarrollo de la capacidad de superación.
10. Desarrollo de la capacidad de relación.
11. Desarrollo de la motivación por y para el aprendizaje de diferentes materias.
12. Desarrollo de conductas socialmente aceptadas.
13. Disminución de conductas impulsivas y de autodestrucción.

Centrándonos en la educación en la propia S.L tal y como podemos leer en “*Metaversos y educación*” (Márquez. I. 2.011) tenemos las siguientes ventajas y desventajas:

Entre las ventajas destacamos:

1. Permite reunir a distintos grupos de estudiantes de cualquier lugar del mundo sin desplazarse a un aula física.
2. Permite incorporar contenidos de aprendizaje en distintos formatos (vídeo, textos, fotos, etc.), así como grabar esos contenidos y expandirlos a otras plataformas web (*wikis, blogs, videos tutoriales, etc.*).
3. Es persistente, se trata de un entorno que sigue existiendo cuando el alumno no está conectado.
4. Los contenidos se ofrecen en un formato dominado por la imagen tridimensional.
5. El alumno es el protagonista.
6. Aprendizaje como juego.
7. Dentro de estas ventajas en el campo de lo artístico podemos incluir el módico precio de los materiales virtuales, la gran facilidad de borrar o romper y comenzar de nuevo y la rapidez con la que se pueden desarrollar gran número de obras artísticas con las que el alumno puede aprender todos los pasos del comisariado artístico creando, buscando un lugar donde exponer, exponiendo y realizando la compra/venta de las mismas.

En cuanto a las limitaciones encontramos a destacar:

1. Problemas tecnológicos.
2. En la enseñanza de la vida real es posible recibir información inmediata de los estudiantes y se pueden detectar problemas rápidamente.
3. Puede llevar mucho tiempo familiarizarse con S.L.
4. El lenguaje corporal es limitado

La primera barrera que encontramos es el tener que registrarnos, aunque es común para todos los lugares de medios sociales, algunos tienen más facilidad que

otros. En S. L, tenemos que elegir un nombre de avatar que no esté en uso, dándonos a elegir en una lista preconcebida de nombres. Esto confunde a los recién llegados que quieren usar sus nombres reales o los apodos que usan en otras redes sociales, pero que no les es posible.

Entonces hay que decidir el avatar que nos va a representar, también eligiendo entre un pequeño número de avatares. Éste avatar prehecho lo podemos ir cambiando adquiriendo (pagando o gratuitamente) los accesorios (color de ojos, tono de piel, etc.) que deseemos.

Después tenemos que descargar e instalar el *software*, y una vez finalizado hay que aprender a navegar por el mundo. Para esto se necesita una hora o más dependiendo de cada persona y sus habilidades tecnológicas, muchos jugadores abandonan por no poder superarlo.

S.L requiere un uso intensivo de gráficos, si tenemos un ordenador viejo o una conexión lenta a Internet la experiencia se verá empañada por problemas técnicos, nuestro avatar se moverá bruscamente y todas las acciones probablemente serán precedidas por una larga espera.

Una vez que pasamos por todo este proceso vienen las preguntas: ¿Dónde está todo el mundo? ¿Qué hago? ¿A dónde voy? Para esto en agosto de 2.011 *Linden Lab* creó una lista que cuando se inicia S.L nos muestra los emplazamientos donde se encuentran más avatares y así poder socializar y encontrar los lugares de moda más rápidamente. También tenemos una *Destination Guide* o *Guía de Destinos* que nos ordena los lugares por actividad haciéndonos más fácil elegir según nuestros intereses (artísticos, sociales, económicos, etc.).

En conclusión S. L no va a desaparecer pronto, sin embargo, se enfrenta a la dura competencia de otros mundos virtuales tales como: *Club Penguin*, *Habbo Hotel*, *World of Warcraft (WOW)* o *Guild Wars*. Y esto también se demuestra en el número de seguidores que tiene S. L dentro de *Facebook* que cada día sube, el día cuatro de marzo de 2.016 estaba en 376. 601 el número de fans que habían pulsado el botón de me gusta, lo que significa que cada vez más usuarios de *Facebook* están siguiendo las noticias, anuncios y actualizaciones de contenido que *Linden Lab* agrega a la página.

4.2 Definición del concepto Second Life:

“Second Life es un cóctel con ingredientes de productos de eficacia probada como la web en sí misma; la representación virtual de Los Sims; la vida paralela de las películas *Matrix*; la efectividad de los juegos online como *World of Warcraft* y el comercio de *eBay*” (Sánchez, P. 2.007).

Antes de seguir con el tema debemos plantearnos ¿qué es S.L? S.L es una mezcla de conceptos distintos, de cosas diferentes pero complementarias que forman el conocido mundo virtual, como hemos visto en la definición anterior.

S.L según su guía oficial (Rymaszewski, M. 2.008) es un mundo virtual, es un mundo digital online en 3D al que se puede acceder gratuitamente con una cuenta desde Internet; está creado y dirigido por los jugadores (llamados residentes), por lo que es todo lo que los residentes deciden que sea. Este mundo es igual al real porque su estructura es muy similar, se compone de regiones con tierra, agua y cielo, todas ellas conectadas entre sí. Las regiones son unidades geográficas y administrativas: regidas por leyes y reglamentos que varían según la región. Todo este mundo virtual está habitado

por avatares, representaciones virtuales en 3D de los residentes, personajes personalizados por el propio jugador, y también por los objetos.

Casi todos los objetos de S.L fueron creados con *prims* (abreviatura de primitivo, formas sólidas básicas que se pueden moldear y colorear hasta que el residente obtenga la forma u objeto deseado). Cada región puede contener unos quince mil *prims* (más una reserva del diez por ciento destinada al movimiento de los objetos) y pueden adoptar/comprar cualquier forma.

Todo objeto creado pasa a ser propiedad de su creador y lo podemos patentar: *DCMA (Digital Millennium Copyright Act)*¹⁶: es el sistema que está empleando Linden Lab para proteger los derechos de autor dentro de S.L.

Después de patentar una creación podemos notificar el uso ilegal de ésta a Linden Lab, de manera escrita y preferiblemente por fax o carta. En la notificación debemos detallar lo siguiente: los derechos de autor que creemos que se han infringido con nuestro objeto, definir la ubicación para localizar el área donde se ha cometido la infracción (con coordenadas si es posible) y proporcionar un modo de comunicación (número telefónico y/o correo electrónico). Es opcional el ofrecer capturas de pantalla o algún otro material que lo demuestre visualmente. *Linden Lab* advierte que es necesario consultar con un abogado antes de proceder, debido a que la denuncia no es virtual, es real, así que al demandar debemos abonar los gastos y honorarios de los abogados, ya que Linden Lab no dará asesoramiento legal a ningún usuario.

Volviendo al tema anterior de la construcción y refiriéndonos a la arquitectura que podemos encontrar dentro de S. L, podemos decir que se divide en dos categorías, edificios que recuerdan a los edificios de la vida real, por ejemplo la Casa de la Cascada¹⁷ de Frank Lloyd Wright¹⁸, o edificios completamente imaginarios, creados con la imaginación de los usuarios (cabe destacar que en su mayoría no son arquitectos, sino residentes que disfrutaban con la creación y la creatividad).

Este mundo virtual llegó al mundo real el 23 de junio de 2.003, desarrollado por Linden Lab y creado por Philip Roseadle¹⁹, un artista plástico que creó primero Linden World en 1.991, mundo que fue evolucionando hasta llegar a S.L, según las propias palabras de Roseadle: "I 'm not building a game. I 'm building a new country." (Terdiman, D. 2.004).

Roseadle se inspiró para crear *S.L* en la novela *Snow Crash* de Neal Stephenson, escrita en 1.993, una novela de ciencia ficción que narra la historia de Hiroaki Hiro, un repartidor de pizzas en el mundo real y un guerrero en el *virtual*. En este mundo literario, los avatares (llamados iconos) hacían su vida y realizaban todo tipo de actividades que ahora son ya realizables en S.L, como una premonición de lo que iba a ser el futuro actual.

Para entrar a formar parte de este mundo el jugador debe descargarse de la página oficial de este juego (www.secondlife.com) el programa llamado *Second Life Viewer* y crearse un cuenta de acceso gratuita. Esta cuenta permite crear un avatar básico y entrar a formar parte de S.L, disfrutando de todo lo que nos ofrece: establecer

¹⁶ Ley de *copyright* estadounidense que sanciona la infracción de los derechos de reproducción, la producción y distribución de tecnología que permita sortear las medidas de protección del *copyright*.

¹⁷ Vivienda diseñada por el arquitecto estadounidense Frank Lloyd Wright, construida entre 1.936 y 1.939 sobre una cascada en el río Bear Run (condado de Fayette, Pensilvania, Estados Unidos).

¹⁸ (Richland Center, Wisconsin, 8 de junio de 1867 - Phoenix, Arizona, 9 de abril de 1959) Arquitecto estadounidense conocido por sus obras funcionales y orgánicas.

¹⁹ (29 de septiembre 1.968) es el creador del *mundo virtual S. L.*

relaciones sociales; participar en varias actividades individuales o en grupo; explorar los lugares más recónditos e interesantes del metaverso; disfrutar con los conciertos, con las galerías y con todas las demás actividades culturales; también se puede optar por crear y vender todo tipo de artículos; entre otras muchas cosas.

S.L es para personas mayores de dieciocho años, pero hubo una opción para las personas entre trece y diecisiete años llamada “*Teen Second Life*”²⁰, se hizo porque es difícil controlar el contenido que generan los usuarios en el mundo virtual, y más allá de las sugerencias que hace la *FTC*²¹.

Una vez dicho todo esto podemos decir que S.L es la conjunción de varios términos distintos pero que se relacionan y coordinan para dar sentido a lo que conocemos: es un juego, un mundo virtual, un metaverso, un *MMORPG*, la imagen virtual de *Los Sims*, un recuerdo a *Snow Crash*, para la gran mayoría de sus residentes es un negocio. Para que todo esto funcione debe existir el ordenador, que es el sistema que lo pone en funcionamiento, que lo relaciona y lo comunica con el mundo real y sus residentes.

4.2.1 *Second Life* el videojuego:

Según la *RAE*²² un videojuego es un: “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador” y “hoy día es el negocio más lucrativo en el mundo del entretenimiento, dos veces por encima del cine o la música juntos” (EFE. 2.008) y también es un elemento determinante para socializarnos en el mundo de las nuevas tecnologías.

Los podemos considerar como auténticas obras de arte, como la unión de varias modalidades de este. Una mezcla de música, gráficos, diseño de paisajes, escenografías, personajes y diálogos que los convierten en pura creación.

Los videojuegos comienzan su andadura tras la Segunda Guerra Mundial²³, cuando con el inicio del uso de los ordenadores también empezó el interés por utilizarlos como algo lúdico y divertido, como algo para disfrutar.

Así en la década de los cuarenta y en el comienzo de los videojuegos podemos destacar a Alan Turing²⁴, un matemático, científico informático, criptógrafo y filósofo británico, considerado como uno de los padres de la informática moderna con la máquina de Turing²⁵. Durante la Segunda Guerra Mundial trabajó descifrando códigos nazis junto a Claude Shannon²⁶ que presentó lo que podemos dar a llamar como el primer intento de videojuego de la historia, llamado *Programming a Computer for Playing Chess*, donde se describe cómo se podría hacer una máquina o un ordenador para jugar al ajedrez, en esto se siguió trabajando tras la muerte de Turing y parte de sus algoritmos todavía se utilizan en los juegos de ajedrez actuales.

La década de los cincuenta es una década de inicios y de pruebas y también de decepción y pérdida de interés, ya que para la mayoría de las empresas y personas era

²⁰ Versión de *S. L* reservada para adolescentes de trece a diecisiete años.

²¹ *Federal Trade Commission* o *Comisión Federal de Comercio*.

²² *Real Academia Española*.

²³ Conflicto militar global que se desarrolló entre los años 1.939 y 1.945.

²⁴ Matemático, lógico, científico de la computación, criptógrafo y filósofo británico.

²⁵ Modelo matemático abstracto que formaliza el concepto de algoritmo.

²⁶ (Míchigan, 30 de abril de 1916 - 24 de febrero de 2001), ingeniero y matemático estadounidense, conocido como el *padre de la teoría de la información*.

una pérdida de tiempo. Pocas empresas se interesaban y financiaban las investigaciones pertinentes y se lo tomaban como algo poco serio.



Ilustración 3: OXO. Tomada de http://classicgames.about.com/od/history/tp/ClassicVGTi_melinePart1.htm

Podemos destacar de esta época juegos como el Tres en Raya (*Nought and Crosses*), también conocido como OXO (véase Ilustración 3), de Alexandre S. Douglas en 1.952 como parte de su tesis doctoral sobre la interacción entre el ser humano y el ordenador. El fin del juego consistía en ganar a la máquina marcando O y X, que se marcan en los espacios vacíos de un tablero de 3x3 alternadamente. Un jugador gana si consigue tener una línea de tres de sus símbolos: la línea puede ser horizontal, vertical o diagonal. Un jugador es la X y el otro o en este caso la máquina la O. Se ejecutaba en EDSAC²⁷, el ordenador de la época. Este puede ser considerado como el primer juego de la historia, pero

respecto a esto existen discrepancias ya que no cuenta con video animación y tampoco tuvo mucha repercusión, ya que sólo fue visto por los estudiantes que asistieron a la exposición.

Otro de los primeros juegos fue el de William Higinbotham²⁸ de 1.958 llamado *Tennis for two*, que simulaba un partido de tenis, para una exposición del *Brookhaven National Laboratory*²⁹. El juego constaba de una línea vertical en el centro del campo representando la red y las pequeñas rayas de los extremos derecho e izquierdo que representaban a los jugadores, los cuales debían de moverse de arriba a abajo para impedir que la bola entrase en su campo, representada esta por un punto blanco. Higinbotham nunca se planteó patentar su creación pues no la consideró de importancia, pero de haberlo hecho se hubiera convertido en una de las personas más ricas del mundo, como creador de uno de los primeros videojuegos que ha sido copiado y revendido hasta la saciedad.

La televisión se había extendido por todo el mundo por estas fechas, y ya el noventa por ciento de los norteamericanos tenía una o varias en casa, muchos emprendedores se planteaban ya la idea de que las personas pudieran interactuar y jugar con ella para sacarle así el máximo beneficio a un aparato que podemos decir que cambió la vida de millones de personas, no sólo con su principal uso de ver programas de televisión, sino con todos los que vendrían posteriormente. Investigando unos de estos aparatos, Ralph Baer³⁰, que era técnico de televisión, fue el primero en plantearse esto y su interés le llevó a crear su *Magnavox Odyssey*³¹, la primera videoconsola de la historia.

En la década de los sesenta el interés por los videojuegos creció gracias a *Spacewar!* (Véase Ilustración 4), un juego espacial (creado con *gráficos vectoriales*³²) para dos jugadores en el que había que destruir a nuestro adversario disparándole (con

²⁷ Siglas de *Electronic Delay Storage Automatic Calculator* es uno de los primeros ordenadores creados.

²⁸ (25 de octubre de 1910 - 10 de noviembre de 1994), físico estadounidense, conocido por crear el primer videojuego.

²⁹ Laboratorio ubicado en Long Island (U.S.A) en 1.947, dirigido por el *Departamento de Energía* de los Estados Unidos.

³⁰ (8 de marzo de 1922) inventor e ingeniero germano-estadounidense apodado *El Padre de los videojuegos* por sus grandes contribuciones a los juegos y su industria.

³¹ Es la primera videoconsola de la historia, comercializada por *Philips* a finales del año 1.972.

³² Uso de fórmulas geométricas para representar imágenes por *software* y *hardware*.

un número de tiros y de combustible limitado), desarrollado en 1.961 por Steve Russell³³ junto a otros estudiantes del *Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT)* en una *PDP-1*³⁴. Ocupaba unos 9K³⁵ y fue repartido por numerosos lugares levantando el interés de todo el mundo, pero no fue comercializado y sus autores tampoco patentaron la idea debido todo a su elevado precio.



Ilustración 4: Imágenes de Spacewar. Tomadas de <http://trome.pe/tecnologia/spacewar->

El interés producido por *Spacewar!* fue el que hizo que se inventara la primera máquina recreativa³⁶ para el uso de este mismo juego, fue creada por Bill Pitts y Hugh Tuck, y por el módico precio de diez céntimos la partida, podíamos disfrutar del videojuego hasta que perdiéramos. Fue llamada *Galaxy Game*³⁷ (véase Ilustración 5) y hoy día está expuesta en el *Computer Museum History Center* de Mountain View³⁸.



Ilustración 5: Primera máquina recreativa. Tomada de <http://mobile.bloomberg.com/slideshow/2012-11-16/-pong-turns-40-but-it-s-not-the-oldest-video-game.html>.

Ralph Baer, ya citado anteriormente, animado por todos estos acontecimientos presentó su proyecto *Brown Box* a diferentes compañías, que era el prototipo para la

³³ Programador y científico conocido por haber creado el videojuego llamado *Spacewar!* en el año 1.961.

³⁴ *PDP-1 (Programmed Data Processor-1)* fue el primer computador de la serie *PDP* de la *Digital Equipment* (1.960).

³⁵ Unidad de almacenamiento de información cuyo símbolo es el *kB* y equivale a 10^3 bytes.

³⁶ Máquinas que se colocaban en lugares públicos y que permitían jugar a algún videojuego por un módico precio, hasta que acababa la partida o aparecía *Game Over*.

³⁷ Máquina arcade construida en la Universidad de Stanford en septiembre del año 1.971

³⁸ Museo creado en 1.996 en Mountain View, California, que se dedica a la preservación y presentación de la historia de los artefactos de la era digital.

primera videoconsola casera, que una vez comprado por la empresa *Magnavox*³⁹ se pasó a llamar *Magnavox Odyssey*, como ya decíamos anteriormente la primera consola de la historia. Se comenzó a fabricar y en abril de 1.972 se presentó al gran público con diez juegos (como el *ping pong*, juegos todos muy sencillos) y un accesorio innovador, que consistía en un rifle para los juegos en los que había que disparar. Se vendieron unas ciento treinta mil unidades en esas mismas navidades lo que la convirtió en todo un éxito de ventas.

Este éxito hizo que otras empresas copiaran la idea y comenzara la competencia en el terreno de las videoconsolas. Como por ejemplo *Atari*⁴⁰, que hizo una versión llamada *Pong*. No era muy diferente de la anterior, pero tenía mejoras como el sonido o el movimiento, que se veía con mayor rapidez y más nitidez. Mientras que Nolan Bushnell⁴¹, creador de la recién creada empresa *Atari*, se vio desbordado ante la cantidad de pedidos de la nueva videoconsola, que arrasó en todos los aspectos. Es en este momento cuando podemos decir que la industria de los videojuegos había comenzado.

Al principio de la década de los setenta quince empresas estaban dedicadas al negocio de los videojuegos, pero la verdad es que casi todas ofrecían los mismos productos una y otra vez con pocas modificaciones. La más original era *Atari*, que comenzó a lanzar nuevas opciones y juegos, como por ejemplo *Space Race* (juego de dos jugadores donde montados en una máquina espacial hay que evitar que nos alcancen los asteroides) (véase Ilustración 6), *Quadrapong* (véase Ilustración 7) (juego de *ping pong* para hasta cuatro jugadores), *Tank* (véase Ilustración 8) (los jugadores se mueven con sus tanques a través de un laberinto, evitando las minas y disparando al adversario) o *Rebound* (véase Ilustración 9) (simula un partido de voleibol), inaugurando con cada uno de ellos un nuevo género en la industria.



Ilustración 6: Space Race. Tomada de <http://www.arcade-museum.com/>

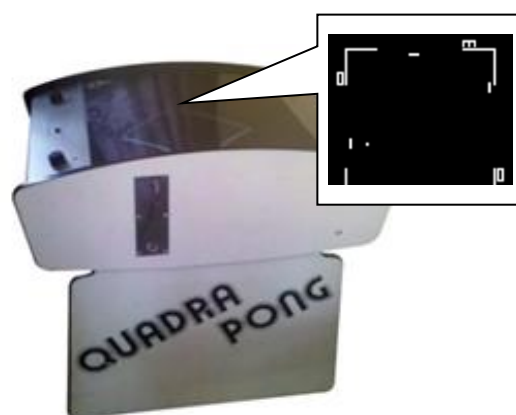


Ilustración 7: Quadra Pong. Tomada de <http://www.arcade-museum.com/>

³⁹ Compañía electrónica fundada por los hermanos Edwin Pridham y Peter Jensen.

⁴⁰ Empresa que desarrolla, publica y distribuye videojuegos para consolas y ordenadores.

⁴¹ (5 de febrero de 1943, Clearfield, Utah, Estados Unidos) fundador de *Atari*.



Ilustración 8: Tank. Tomada de <http://www.arcade-museum.com/>

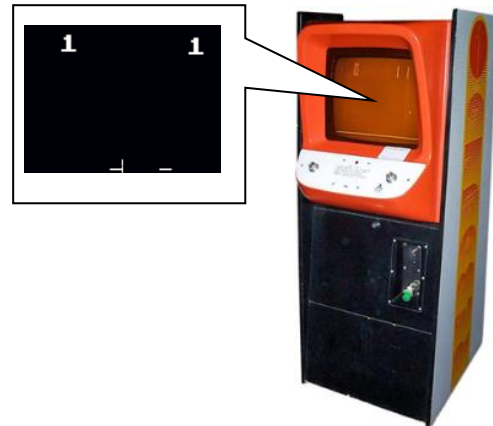


Ilustración 9: Rebound. Tomada de <http://www.arcade-museum.com/>

Como novedad podemos destacar el año 1.975 cuando apareció *Gun Fight*, juego que innovó en todos los sentidos, primero por la aparición de mandos separados para las acciones y segundo porque era la primera vez que aparecían figuras humanas en la pantalla, inaugurando entre otras cosas el género de lucha. Consistía en disparar al adversario y sobrevivir a los disparos del otro con un número limitado de balas.

Otro género que hizo su aparición por estas fechas era el de los coches de carreras, con juegos como *Death race*, que se convirtió en el primer juego polémico de la historia por su temática en la que había que atropellar el mayor número de *zombis* y por la violencia que transmitía. Otro juego de carreras fue *Night Driver* (véase Ilustración 10) que pretendía simular la sensación de estar en una carrera automovilística de verdad, pero sin violencia sobre la pista.



Ilustración 10: Night Driver. Tomada de <http://docmanhattan.blogspot.com.es/2013/02/silent-hill-puglia.html>

Pese a todas estas novedades, poseer un ordenador en la década de los setenta era un lujo que pocos se podían permitir. Aparte, los ordenadores tenían unas grandes limitaciones que no hubieran permitido jugar y disfrutar de los juegos en su totalidad, por ejemplo la lentitud de sus procesadores. Esto se fue solucionando con la aparición de los ordenadores personales como el *Altair 8800*, el *KIM 1* o el *Apple I* y *II* de Steve Jobs⁴², apareciendo con ellos juegos como *Adventureland* (juego de aventuras en el que

⁴² Empresario del sector informático cofundador junto a Steve Wozniak de la empresa *Apple*.

para ganar hay que recoger trece artefactos perdidos por distintos escenarios: como por ejemplo un huevo de dragón, una alfombra mágica o un collar de diamantes) o *Tanktics* (juego de estrategia sobre tanques), que inauguró los juegos de *rol*⁴³.

Las consolas de juegos incluyeron por estas fechas una novedad los cartuchos intercambiables, que permitían cambiar de juego. Destacando dos de ellas, *Fairchild Channel*⁴⁴ y la nueva consola de *Atari*, (véase Ilustración 11) que se podían adquirir por unos ciento setenta dólares y los juegos, que se vendían por separado, por unos veinte.



Ilustración 11: Consola Atari. Tomada de <http://www.jouer-online.com/tags/spacewar/>

En esta década hubo numerosos avances técnicos, como por ejemplo los microprocesadores⁴⁵ o los chips de memoria⁴⁶. Y a la par que las consolas domésticas se iban configurando surgían nuevas ideas que competían con las demás por controlar el incipiente mercado, como la primera consola portátil de *Mattel*⁴⁷, llamada *Auto Race*.

En 1.976, gracias a la fiebre que se despertó con *Star Wars*⁴⁸ apareció el género más conocido de todos los tiempos en el tema de los videojuegos: el matamarcianos o los juegos *Shoot em up*, con *Space Invaders* (véase Ilustración 12), que consistía en disparar a los marcianos que iban apareciendo en la pantalla que iba bajando y que se convirtió en uno de los mayores éxitos de la historia, sentando las bases de los juegos e inaugurando la edad de oro para los videojuegos y videoconsolas.

⁴³ Juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el *rol* de un personaje, no hay un guion a seguir porque este va desarrollando según las decisiones de los propios jugadores.

⁴⁴ Consola de videojuegos publicada por *Fairchild Semiconductor* en agosto del año 1.976.

⁴⁵ Según la RAE: *Circuito constituido por millares de transistores integrados en un chip, que realiza alguna determinada función de los computadores electrónicos digitales.*

⁴⁶ *Chip* que contiene programas y datos de manera temporal o permanente.

⁴⁷ Empresa americana de juguetes.

⁴⁸ Franquicia que contiene películas, novelas, cómics, videojuegos y juguetes, creados por George Lucas.



Ilustración 12: Space Invaders. Tomada de http://es.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders.

Gracias a Space Invaders los beneficios de los videojuegos se multiplicaron. Todo el mundo estaba interesado en ellos y podíamos encontrar máquinas recreativas en una alta y variopinta cantidad de lugares. Las grandes compañías no tardaron en descubrir el filón y muchas de ellas se hicieron a la conquista de este mercado como *Walt Disney*⁴⁹, *20th Century Fox*⁵⁰ o *Mc Donald's*⁵¹.

Pero sin lugar a dudas el juego más conocido de la historia, también de estas fechas, es *Pac Man* (véase Ilustración 13), creado por el diseñador de videojuegos Toru Iwatani⁵² de la empresa *Namco*⁵³ y distribuido por *Midway Games*⁵⁴ al mercado estadounidense a principios de los años ochenta, que llegó a tener el *Récord Guinness*⁵⁵ del videojuego más exitoso de todos los tiempos y acabó con el dominio de *Space*



Ilustración 13: Pac Man. Tomada de <http://dyscovr.wordpress.com/2014/09/19/history-and-background-of-pac-man/>

Invaders, líder indiscutible hasta el momento. El protagonista del videojuego es un círculo amarillo con una especie de boca, inspirado en la forma de las pizzas. Esta pizza amarilla aparece en laberintos donde debe comer puntos, que tienen o bien formas redondas o bien algunas más complejas como frutas, que le dan o más puntos a alguna habilidad especial. El objetivo del personaje es comer todos los puntos de la pantalla, momento en el que se pasa al siguiente nivel, con la complicación de que cuatro fantasmas, *Shadow (Blinky)*, *Speedy (Pinky)*, *Bashful (Inky)* y *Pokey (Clyde)*, recorren el laberinto para intentar comernos. Estos fantasmas son de color rojo, rosa, cian y naranja y están inspirados en los diseños del personaje de *Hello Kitty*⁵⁶ de la marca *Sanrio*⁵⁷.

⁴⁹ Empresa de entretenimiento fundada por Walt Disney y Rod Disney en el año 1.923.

⁵⁰ Estudio de cine, situado en el área de Century City, Los Ángeles.

⁵¹ Cadena de restaurantes de comida rápida norteamericana.

⁵² (Japón 25 de enero de 1.955) diseñador de videojuegos japonés.

⁵³ Empresa japonesa desarrolladora y distribuidora de videojuegos que se fusionó en el año 2.005 con el fabricante de juguetes *Bandai*, formando *Namco Bandai Holdings, Inc.*, una de las empresas de entretenimiento más grandes del mundo.

⁵⁴ Empresa estadounidense desarrolladora de videojuegos.

⁵⁵ La mejor marca en cualquier disciplina.

⁵⁶ Personaje ficticio basado en un gato de la empresa japonesa *Sanrio*.

Este juego no sólo rompió todas las barreras sino que también abrió lo ahora conocido como *merchandising*, pudiendo comprar del juego cualquier objeto, como camisetas, bolsos o gorras. Aún todavía podemos comprar y encontrar objetos con los iconos de este divertido juego.

Otra novedad de los años ochenta es que las empresas de las mismas videoconsolas ya no eran las únicas que hacían juegos para sus aparatos, también contrataban empresas externas que los desarrollaban para varias consolas o en exclusiva para una. Esto ahora es lo más normal y podemos encontrar el mismo juego para distintas plataformas (como *Lego Harry Potter*⁵⁸ que está para *Play Station*, *Pc*, *Xbox 360*, *Wii* o *Nintedo 3DS*), pero en ese momento fue toda una revolución creándose empresas externas que volcaban toda su creatividad en crear juegos para todos los gustos y todas las plataformas. Las consolas más vendidas por aquel entonces eran *ZX Spectrum*, *Amstrad CPC* y *Commodore 64* y quizá la más importante que supuso que los ordenadores se adentrasen en los hogares de todo el mundo, ocupando un lugar del que ya nunca se han ido, fue *ZX81*⁵⁹ con juegos como *Football Manager*,⁶⁰ el primer juego deportivo.

Sin embargo en 1.983 comenzó la llamada crisis de los videojuegos. Llegó a su fin en 1.985 y afectó sobre todo a Estados Unidos, donde quebraron muchas empresas dedicadas al sector. El principal detonante fue la gran cantidad de videojuegos con baja calidad que existían, que hizo que el público dejará de comprarlos y de tener fe en la industria. Se volvió a la normalidad gracias entre otras cosas a la *Nintendo Entertainment System (NES)*, un éxito de masas.

Otro ordenador personal de la época es *ZX Spectrum* importante porque definió el género de las plataformas con *Manic Miner* (véase Ilustración 14)⁶¹ o *Knight Lore* (véase Ilustración 15)⁶².



Ilustración 14: Knight Lore. Tomada de <http://geracaoheidi.blogspot.com.es/2005/11/zx-spectrum.html>

Ilustración 15: Manic Miner. Tomada de http://es.wikipedia.org/wiki/Manic_Miner

Cabe destacar aquí a un personaje japonés que revolucionó la década de los ochenta y el mundo de los videojuegos, este hombre era Yamauchi⁶³ y su compañía era

⁵⁷ Empresa japonesa creadora de *Hello Kitty*.

⁵⁸ Juego que se inspira en las aventuras del mago creado por J. K. Rowling.

⁵⁹ Ordenador doméstico lanzado en marzo del año 1.981.

⁶⁰ Juego de fútbol.

⁶¹ Videojuego para *ZX Spectrum* de la década de los ochenta que nos permitía jugar como mineros recorriendo una mina, para salir había que reunir objetos, esquivar enemigos y trampas, antes de quedarnos sin oxígeno.

⁶² Videojuego para *ZX Spectrum* y otras consolas que consistía en conseguir los ingredientes de una poción que había que entregarlos a un mago para que nos la hiciera.

Nintendo⁶⁴. Primero inventó los llamados *Game & Watch*, juegos portátiles que vendieron millones de unidades (en total se fabricaron cincuenta y nueve títulos: *Pinball*, *Donkey Kong*, *The Legend of Zelda* o *Mario Bros*), pero no contento con esto, Yamauchi, revolucionó el mundo con la consola *Famicom* (véase Ilustración 16) con juegos como *Donkey Kong*⁶⁵, *Super Mario Bros*⁶⁶, *Tennis*⁶⁷, *Dragon Quest*⁶⁸, *The Legend of Zelda*⁶⁹ y *Final Fantasy*⁷⁰.



Ilustración 16: Famicom. Tomada de <http://fullbeta.com/2014/10/nestopia-un-excelente-emulador-para-juegos-de-nintendo/>

En 1.985 *Sega* lanzó *Master System*⁷¹, que supuso el principio de la década de los noventa con máquinas mucho más avanzadas y la entrada de las videoconsolas en muchos más hogares.

Una de las más avanzadas que permitió un nuevo modelo de juego fue *Commodore Amiga*, un ordenador personal con juegos como *Defender of the Crown*⁷² y *King of Chicago*⁷³, de la empresa *Cinemaware*⁷⁴, con unos gráficos muy mejorados y una jugabilidad también más aceptable.

En esta época el mundo de las consolas estaba liderado por la *Sega Mega Drive*, consola de sobremesa desarrollada por *Sega*⁷⁵, que contenía títulos como *Sonic the Hedgehog*⁷⁶. Su liderazgo se mantuvo hasta el año 1.991, cuando aparecerá en el

⁶³ (7 de noviembre de 1927) empresario japonés presidente de *Nintendo* desde el año 1.949.

⁶⁴ Empresa multinacional en el mercado de los videojuegos; con sede en Kioto, Japón y fundada el 23 de septiembre del año 1.889, por Fusajirō Yamauchi.

⁶⁵ Juego de plataformas en el debíamos ir evitando obstáculos para salvar a la princesa secuestrada por el mono gigante que da nombre al juego, *Donkey Kong*.

⁶⁶ Juego de plataformas que narra las historia de dos hermanos fontaneros (Mario y Luigi) para rescatar a la princesa.

⁶⁷ Videojuego que simula una partida de tenis.

⁶⁸ Uno de los primeros juegos de rol en el que debemos salvar el mundo con nuestro héroe.

⁶⁹ Serie de videojuegos de acción- aventura que narra las aventuras de Link para salvar a la princesa Zelda, derrotando enemigos y resolviendo puzles y problemas.

⁷⁰ Juego de género *RPG* fantástico.

⁷¹ Consola de videojuegos.

⁷² Juego inspirado en la Inglaterra medieval donde debemos recolectar soldados y formar un ejército para luchar por el control del territorio.

⁷³ Juego ambientado en los años 30 del siglo pasado, en el que tenemos que hacernos con el control de la ciudad con la ayuda de nuestra banda de mafiosos.

⁷⁴ Desarrollador y editor de videojuegos famosos en la década de los 80 del siglo pasado.

⁷⁵ Empresa japonesa desarrolladora de *software* y *hardware* en el campo de los videojuegos.

⁷⁶ Primer juego del personaje llamado Sonic, es un juego de plataformas en el que el puercoespín debe salvar de las manos del Dr. Robotnik a sus compañeros del bosque.

mercado la *Super Nintendo*, otra videoconsola de sobremesa pero esta vez de *Nintendo*, donde se incluía como novedad *Mario Kart*, un juego de carreras con los famosos personajes del juego *Super Mario Bros*, que competían por divertidos escenarios inspirados en el mismo juego, y que además de correr podían coger cajas sorpresa y destruir o atrasar con ellas a sus compañeros, como con bombas o cáscaras de plátano que hacen resbalar y perder velocidad en el automóvil.

Después de las *Game & Watch*, en el año 1.989, apareció la *Game Boy*, podemos decir que supliéndolas. Una nueva consola portátil líder de ventas, que no sólo permitía jugar a un juego como las anteriores, sino que venía con varios que se podían ir intercambiando en cartuchos. La anterior sólo tenía uno que era el que venía con la máquina, si querías otro había que comprar otra máquina nueva.

Es en este momento cuando aparece Will Wright⁷⁷ con *Sim City*⁷⁸ para *Apple*⁷⁹, en el año 1.989, inventando el género de la simulación, del que cogieron ideas otros éxitos como *Populous*⁸⁰, *Utopia*⁸¹ o *Civilization*⁸², que sentó las bases de los juegos de estrategia por turnos como *Warcraft*⁸³ o *Age of Empires*⁸⁴.

En la década de los noventa con los nuevos avances informáticos, es cuando se comienza a plantear la creación de un mundo virtual, idea que se remonta a los años sesenta con Ivan Shuterland⁸⁵. Con esta idea de crear un mundo virtual y de ir acercándose cada vez más a la realidad, fue como se pasó del uso de gráficos lineales (intentaban aparentar las tres dimensiones con sombras y bordes que daban profundidad) a los juegos en 3D como *I, Robot* (véase Ilustración 17) de *Atari*, que usaba bloques poligonales donde se podían adoptar distintos puntos de vista, antes sólo existía uno, que rápido fue usado por otros juegos como *Alone in the Dark*⁸⁶ o *Hard Drivin*⁸⁷.



Ilustración 17: *I, Robot*. Tomada de <http://gameface.in/games/1808-alone-in-the-dark/screenshots>

⁷⁷ Diseñador de videojuegos norteamericano conocido sobre todo por: *SimCity*, *Spore* y *Los Sims*.

⁷⁸ Videojuego que nos permite crear y gobernar nuestra propia ciudad.

⁷⁹ Empresa estadounidense con sede en California, que diseña y produce equipos electrónicos y *software*.

⁸⁰ Juego en el que nos convertimos en una deidad con el don de crear y destruir.

⁸¹ Videojuego de construcción de ciudades.

⁸² Juego de estrategia en el que debemos de gobernar una civilización.

⁸³ Juego de estrategia con temática bélica en un mundo de fantasía.

⁸⁴ Videojuego de estrategia en el que tendremos que hacernos cargo de una civilización.

⁸⁵ Programador, profesor, informático y pionero de *Internet*, conocido como el creador de los gráficos de ordenador.

⁸⁶ Videojuego precursor del género survival horror.

⁸⁷ Juego de carreras.

Se siguieron mejorando las aplicaciones para que los juegos fueran más realistas y tuvieran una mayor jugabilidad. Una revolución para la jugabilidad fue el programa *id Software*, que permitió la creación de uno de los juegos más importantes de la historia, *Doom*⁸⁸ (véase Ilustración 18), un juego violento supuso la ruptura definitiva con los juegos en 2-D⁸⁹. La primera novedad era que permitía el *modding*, es decir, que los jugadores podían cambiar el diseño y los niveles y la segunda novedad era que permitía jugar en red con otros jugadores.



Ilustración 18: Doom. Tomadas de <http://listas.20minutos.es/lista/el-mejor-juego-de-la-historia-181140/>.

A principio de los noventa las videoconsolas llamadas *generación de 16 bits* hicieron su aparición con títulos como *Mega Drive*, *Super Famicom* de Nintendo, la *PC Engine* de NEC y la *CPS Changer* de Campcom⁹⁰.

A mediados de esta misma década la venta de consolas y videojuegos cayó casi un veinte por ciento y el control de todo el negocio lo tenían las japonesas *Sega Mega Drive* y *Super Nintendo*. Para intentar hacer frente a estas dificultades y atraer las ventas Sony presentó la conocida *Play Station*⁹¹ (ya de la llamada *generación de 32 bits*), que consiguió en la primera semana una cifra récord de ventas y en dos años vendió veinte millones. Como novedad traía el uso de *CD-ROM*⁹² para sus juegos, dejando atrás los antiguos cartuchos.

Nintendo para intentar vencer a su nueva y potente competencia sacó al mercado la *Nintendo 64* (*generación de 64 bits*) con el nuevo *Super Mario 64*, pero no consiguió derrotar a la nueva potencia de Sony que contaba con juegos tan conocidos e importantes como: *Tekken*⁹³, *Rayman*⁹⁴, *Resident Evil 2*⁹⁵, *Crash Bandicoot*⁹⁶, *Spyro the Dragon*⁹⁷ o *Silent Hill*⁹⁸, todos récords de ventas y de fans en su tiempo, algunos de los cuales aún continúan su historia en el mercado y los antiguos se conservan y venden como auténticas antigüedades.

⁸⁸ Videojuego de disparos en primera persona.

⁸⁹ Dos dimensiones.

⁹⁰ Distintos nombres de videoconsolas de la "generación de los 16 bits".

⁹¹ Videoconsola de 32 bits, lanzada por Sony Computer Entertainment en el año 1.994.

⁹² Compact Disc - Read Only Memory.

⁹³ Juego de lucha.

⁹⁴ Juego de plataformas en el que el personaje principal debe salvar al mundo del malvado Mr. Dark.

⁹⁵ Segunda parte del juego que corresponde al género de *survival horror*, donde debemos salvar al mundo de un virus que se está extendiendo y que convierte a las personas en *zombis*.

⁹⁶ Juego de plataformas protagonizado por un zorro que debe salvar el mundo del Doctor Cortex.

⁹⁷ Juego de plataformas protagonizado por un dragón morado que debe salvar a sus amigos.

⁹⁸ Juego del género *survival horror*, que se caracteriza por ir cambiando la historia según las acciones que elijamos.

En lo relativo a los juegos de PC, los más vendidos y jugados eran los juegos de acción en primera persona, también conocidos como FPS⁹⁹, como *Half Life*¹⁰⁰, y los juegos de estrategia en tiempo real, también conocidos como RTS¹⁰¹, como *StarCraft*¹⁰². Estas dos modalidades fueron los padres de los conocidos MMORPG, siglas en inglés de *massively multiplayer online role-playing game*, videojuegos de rol que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet e interactuar entre ellos.

En el año 2.000 Sony sacó a la venta la *Play Station 2* (que seguía a la primera) que se convirtió en la consola más vendida de la historia y que trajo consigo otras consolas de la competencia como *X Box* de Microsoft¹⁰³ o *Game Cube*¹⁰⁴ de Nintendo, que no consiguieron ni por asomo el asombro de la primera.

Nintendo consiguió remontar su imperio con la *Nintendo Ds*¹⁰⁵ que batió todos los records, y Sony intento hacer lo mismo con su *Psp*¹⁰⁶ pero en este terreno Nintendo ganó la partida con mucha diferencia, estamos hablando ya del año 2.004. La *Nintendo Ds* es muy innovadora (ya que permitía por primera vez interactuar y jugar con el sentido del tacto y la voz), pero el punto fuerte de la *Psp* es que era mucho más potente y permitía reproducir algunos medios (permitía leer libros y documentos y conectarse a la red inalámbrica, entre otras cosas). Después intento cosechar el mismo éxito con la consola *Wii*¹⁰⁷ que prácticamente sigue el mismo esquema que la *Ds*, pero que se diferencian porque esta es de sobremesa y favorece el trabajo en grupo, volviendo a tener el lugar en la empresa de los videojuegos que había perdido, Sony lanzó la *Play Station 3*, intentando remontar pero no consiguió el éxito esperado.

Estas consolas demostraron que la originalidad y la competencia aún no habían terminado, y aparecieron así novedades como el caso de *Guitar Hero* (2.005), con un *record* de ventas impresionante y con una nueva modalidad de juego, permite tocar nuestra propia guitarra al son de las canciones.

Por su parte las máquinas recreativas comenzaron un declive que han conseguido más o menos ralentizar creando dispositivos que difícilmente se podrían tener en casa como coches de tamaño real (*Virtual Racing* de Sega, véase Ilustración 19) o pistas de baile (*Dance Dance Revolution*, véase Ilustración 20), entre otras muchas cosas.

⁹⁹ *First-person-shooter*.

¹⁰⁰ Videojuego en primera persona, en el que actuamos en la piel de un físico (Dr. Gordon Freeman) con el que debemos de huir de un laboratorio subterráneo plagado de alienígenas que han llegado a la tierra por un experimento que ha salido mal.

¹⁰¹ *Real-time-strategy*.

¹⁰² Videojuego de estrategia en tiempo real ambientado en el siglo XXVI, donde luchamos por el dominio del territorio.

¹⁰³ Empresa norteamericana dedicada al *software* y los equipos electrónicos, que fue fundada por Bill Gates y su compañero Paul Allen.

¹⁰⁴ Consola de sobremesa desarrollada por Nintendo, predecesora de *Wii* y sucesora de *Nintendo 64*.

¹⁰⁵ Videoconsola portátil de Nintendo, que tenía como novedad el poder usarla táctilmente, convirtiéndose en la más vendida de la historia tras *Play Station 2*, actualmente ha ido evolucionando hasta llegar a la *Nintendo 3Ds* que permite jugar no sólo táctilmente, sino también tridimensionalmente.

¹⁰⁶ *Play Station Portable*, videoconsola portátil de Sony.

¹⁰⁷ Consola de sobremesa de la empresa Nintendo, que se caracteriza por sus mandos inalámbricos que permitían una mayor inmersión en el juego y caracterizándose por tratar juegos más en grupo con una más baja calidad que las demás consolas de esta época.



Ilustración 19: Virtual Racing.
Tomada de
<https://plus.google.com/110687762413885581797/posts>



Ilustración 20: Dance Dance Revolution. Tomada de
http://gameplus114.co.kr/front/php/product.php?product_no=90&main_cate_no=56&display_group=1

Actualmente, los juegos y las consolas forman parte de la vida diaria de las personas. Prácticamente en todos los hogares hay algún aparato de este tipo y son muchos los jugadores que pasan horas al día delante de la pantalla intentando pasar el rato con la diversión que le ofrecen los videojuegos, como vimos anteriormente. Hay muchas maneras de jugar, ya no sólo con las máquinas recreativas o las consolas tanto de sobremesa como portátiles, también han aparecido nuevos aparatos que nos permiten disfrutar de estos como los móviles de última generación o las *Tablets*¹⁰⁸. También han surgido los nuevos juegos online de las redes sociales como *Farm Ville* o *Pet Society*¹⁰⁹ y tenemos páginas completas que se dedican a la distribución gratuita de juegos en flash como *Minijuegos.com*¹¹⁰.

Hay juegos con muchísimas temáticas, un género es el conjunto de juegos que poseen una serie de características comunes y se pueden clasificar según su representación gráfica, la manera de interactuar del jugador, el ambiente y el sistema de juego, aunque actualmente se mezclan algunos géneros entre sí. Los principales géneros o temáticas son:

- **Aventuras:** en este apartado podemos diferenciar entre dos tipos de aventuras. Las aventuras clásicas donde el jugador debe resolver puzles y rompecabezas con los distintos objetos que le aparecen en la pantalla. Los primeros juegos de este tipo funcionaban con texto, el jugador ingresaba frases como “*ir hacia el pozo*” y el protagonista virtual lo hacía. Cuando los gráficos llegaron se pasó de lo textual a lo visual, con el segundo tipo de aventura que es la gráfica, también llamados *Point and Click*, donde haciendo un *clic* de ratón sobre los objetos funcionan, como por ejemplo si

¹⁰⁸ Un tipo de ordenador portátil.

¹⁰⁹ Juego para redes sociales que consiste en crear una mascota virtual y cuidar de ella, con dinero real y virtual, interactuando con nuestros amigos de la red.

¹¹⁰ Página de juegos *online*, gratuitos y en *flash*.

hacemos *clic* en el pozo recogemos agua. Un ejemplo de estos juegos son *Monkey Island*¹¹¹, *The Black Mirror*ⁱ o *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*¹¹².

- **Arcade:** son juegos simples y fáciles de jugar, son los típicos juegos de los años ochenta como *Pac-Man* o *Space Invaders*, no precisan de historia y suelen ser bastante repetitivos.
- **Deportivos:** simulan deportes reales como fútbol, tenis o golf, entre muchos otros. Podemos destacar *Pro Evolution Soccer* (fútbol) o *Tony Hawk's (skate)*.
- **Simulación de combate:** son juegos que representan guerras y batallas y permiten al jugador hacer su estrategia para luchar y resultar vencedor. Por ejemplo: *Operation Flashpoint* (conflicto ficticio entre Estados Unidos y la Unión Soviética, inspirado en los años ochenta) y *Armed Assault* (simulador táctico militar en primera persona).

Con consolas como *Wii* de *Nintendo* han aparecido otros tipos de simulación como médica donde el objetivo es tratar de salvar a los pacientes cosiendo y operando a los personajes que nos van llegando como *Trauma center* o simulación de cocinas y restaurantes donde podemos hacer de cocineros o camareros, como *Diner Dash*, donde tendremos que servir las comidas que nos vayan pidiendo lo más rápido posible para que los clientes no abandonen nuestro restaurante.

- **Agilidad mental:** en estos juegos hay que ir resolviendo problemas de menor a mayor dificultad como una manera de agilizar la mente. Ejemplos: *Brain Age* o *Brain Academy*.
- **De lucha:** recrean peleas o combates entre dos personajes que pueden ser dirigidos por el juego o por jugadores reales, incluyendo todo tipo de peleas: artes marciales, boxeo o lucha libre, con armas o sin ellas. Podemos destacar a *Mortal Kombat* (juego de pelea uno contra uno, donde cada luchador tiene sus propios movimientos de pelea cuerpo a cuerpo y sus propias energías especiales para atacar) y *Street Fighter*.
- **Plataformas:** consiste en ir caminado por el escenario e ir evitando obstáculos (saltar, agacharnos o escalar) y enemigos, que podemos o bien esquivarlos o bien acabar con ellos con algún tipo de habilidad o saltando. Destacamos a *Super Mario* y *Sonic*, entre muchos otros.
- **Beat them up:** este género es similar al de lucha, sólo que el jugador o jugadores deben acabar con varios enemigos en cada escenario e ir avanzando, su éxito vino con las máquinas recreativas, hoy día está más olvidado. Ejemplos *The Warriors* (juego de lucha entre bandas donde podemos atracar tiendas, robar radios de coches, arrojar a personas a las vías del tren y coger cualquier objeto para atacar a nuestros enemigos) y

¹¹¹ Juego que narra las aventuras de Guybrush Threepwood con el que intentamos convertirnos en el pirata más terrible del Caribe.

¹¹² Videojuego de aventuras en el que debemos encontrar la Atlántida.

Dead to Rights (el argumento es combatir el mal que acecha en la ciudad de *Gran City*, en el pasado una magnífica y próspera ciudad).

- **Juegos en primera y tercera persona de acción:** en primera persona vemos al personaje como si fuéramos nosotros, por lo que le vemos solamente los brazos y si agachamos la cabeza los pies, también se le llama *FPS* y sus acciones básicas son mover al personaje y usar distintas herramientas. Destacamos: *Quake III* (videojuego de disparos en primera persona al que podemos jugar solos o con la opción multijugador, consiste en moverse a través de todo el campo de batalla eliminando a los jugadores enemigos y anotándonos puntos por ello, cuando se nos acaba la vida nuestro *avatar* muere y reaparece en otro punto del mapa sin las armas ni *items* que recolectó anteriormente. El juego termina cuando un jugador o equipo alcanza la puntuación establecida o se termina el tiempo. El modo de un sólo jugador es igual sólo que los otros jugadores son controlados por el propio juego) o *Counter Strike* (básicamente su sistema de juego es igual que el anterior sólo que en este se enfrentan un grupo de terroristas con uno de antiterroristas). En tercera persona es básicamente igual, sólo que vemos al personaje de cuerpo completo, como en *Grand Theft Auto* (el objetivo es movernos por la ciudad con coches, motos y todo tipo de vehículos que debemos robar a sus dueños, y realiza las distintas misiones que nos vayan encargando. La característica principal de este juego es que cada choque, accidente o atropello que provoques nos dará puntos, por lo que hay que tener cuidado con la policía y con los matones enemigos. El objetivo es convertirnos en los dueños de la ciudad) o *Tomb Raider* (el argumento de este juego es ponernos en la piel de una cazadora de tesoros llamado Lara Croft, con la que deberemos solucionar complejos puzzles para ir avanzando hacia nuestro objetivo, que suele ser alguna reliquia).

- **Infiltración:** estos juegos se caracterizan porque consisten en que no hay que ser descubiertos, habitualmente están dentro de otros géneros como el de los disparos. Destacamos *Metal Gear Solid* (donde manejamos a un personaje, en la mayoría de los juegos es el mismo y se llama Solid Snake, con el que debemos acabar con la amenaza nuclear de *Metal Gear*; un tanque bipedal andante con capacidad de lanzar misiles nucleares).

- **Carreras:** consisten en llegar a la meta antes que los adversarios, suelen ser en vehículos como coches o motos, porque si fueran corriendo ya entraríamos más en el género deportivo. Algunos incluyen formas de hacer que los enemigos se retrasen con bombas y trampas, como el *Mario kart* (juego de carreras en el que los personajes son los protagonistas de *Super Mario* y en el que no sólo hay que correr, también tenemos que usar todos los objetos que se nos ofrecen para retrasar o acabar con nuestros competidores, como cáscaras de plátano que los retrasan o bombas que los detienen por un rato que nos ayuda a adelantar) o *Gran Turismo* (juego de carreras que simula la física de manejo y gran cantidad de vehículos, casi todas reproducciones con licencia de coches reales).

- **Educación:** pretenden enseñar con la diversión, suelen ser para niños y pueden tener una temática infinita desde colores hasta historia. Podemos señalar *Hansel y Gretel*.

- **Musicales:** abarcan muchas temáticas como *karaoke (Sing Star)*, baile (*Dance Dance Revolution*) o los que permiten tocar instrumentos (*Guitar Hero*).
- **Party Game:** son juegos que simulan un tablero y que están diseñados para jugar en grupo, así que tirando los dados y pasando una serie de pruebas o minijuegos el que llegue primero a la meta o casilla final gana. Ejemplo de esto es *Mario Party* (cuatro personajes del universo de *Mario Bros*, a elegir entre muchos otros, controlados por personas o por el propio juego, que compiten en un tablero por ganar participando en múltiples minijuegos) o *My Sims Party* (es exactamente igual que el anterior, sólo que los personajes son del juego *Los Sims*).
- **Cocina:** son juegos que o bien nos enseñan recetas o bien nos divierten haciendo recetas. Como *Cocina Conmigo* o *Cooking Mama*.
- **Juegos online:** son juegos que no necesitamos comprar o instalar en nuestro ordenador, sino que están en *Internet* y podemos jugar con ellos de forma gratuita ya tiempo real, de estos hay millones y tienen prácticamente las mismas categorías que las anteriores e incluso se suman nuevas.

Para concluir resumimos en un cuadro el contraste de características de los videojuegos en relación con S.L:

Videojuegos	S.L
Interacción conductiva	
Propósito concreto	S.L se caracteriza por no tener ningún propósito u objetivo, todo <i>avatar</i> es libre de hacer lo que desee en cada momento sin consecuencias por hacer una cosa u otra.
Servir como un medio de entretenimiento	S.L tiene muchos más ámbitos de actuación, como educación o investigación, entre otros. También nos entretiene, aunque no sea voluntariamente.

4.2.2 Second Life el MMORPG.

MMORPG (de las siglas inglesas *massivelymultiplayer online role- playinggame*) es un videojuego que permite a sus jugadores entrar en un mundo virtual online y mantenerse conectados entre ellos mientras juegan. Para entrar en estos mundos se necesita un personaje representativo llamado avatar. Por la razón de la interacción y la conectividad entre jugadores, están preparados para soportar a todos los avatares que estén conectados simultáneamente en ese momento.

Una vez que creamos nuestro avatar, que dependiendo del tipo de *MMORPG* nos permitirá elegir unas características u otras, y entramos en el mundo virtual, podemos participar en miles de actividades supervisadas por los desarrolladores del juego para que no haya problemas.

Se puede entrar a ellos de varias formas, gratuitamente, pagando por el programa instalador y luego jugando gratis, mediante una cuota mensual o todas a la vez. Los gratuitos habitualmente cobran por accesorios para los personajes o por objetos virtuales exclusivos que sólo se pueden conseguir pagando (como S.L).

Cuadro resumen del contraste de características de los *MMORPG* en relación con S.L:

<i>MMORPG</i>	<i>S.L</i>
Juego sin fin.	
Posible enfrentamiento (directo o indirecto) con otros jugadores del juego.	En S.L los enfrentamientos no son una característica fundamental y si se producen suelen ser censurados rápidamente, exceptuando los campos de batalla, lugares creados expresamente para ello.
Dependencia de una infraestructura tecnológica.	
El objetivo principal es hacer llegar al máximo la evolución del personaje.	En S.L los personajes no evolucionan, lo único que puede evolucionar o cambiar es la apariencia externa de nuestro avatar comprando o creando nuestros accesorios.
Existencia de moderadores.	
El objetivo secundario es prevalecer sobre los demás jugadores.	Esto en S.L no es un objetivo puesto que todos los residentes son iguales y al no evolucionar el prevalecer no es necesario, todos prevalecen.
No posee un hilo conductor argumental central.	
Asunción de un papel.	En S.L también asumimos un papel, pero que lejos de asociarlo con nuestra imagen o avatar puede ser el que elijamos, incluso podemos tener uno cada día.
Curva de aprendizaje.	
Colaboración entre jugadores. Sociabilidad.	No tiene por qué existir, pero puedo existir según el caso, como para una exposición conjunta o la creación de algo muy grande.
Evolución del personaje.	En S.L no evolucionan los personajes.
Utilización de elementos y acciones.	
Esquemas de acción basados en situaciones probabilísticas.	Podemos crear nuestro propio esquema de acción.
Línea argumental con subtramas para concluir el juego.	El juego no concluye y tampoco tiene línea argumental, ni principal ni secundaria.
Juegos basados en mundos y personajes de fantasía.	S.L no está basado en nada, nace de la creatividad de los residentes que se pueden inspirar en cualquier cosa.

La máxima ambición de todos los juegos en general y de los videojuegos en particular es captar cada vez a más jugadores y con la llegada de *Internet* a mediados de los setenta, pese a sus precarios comienzos, se abrió el camino para los juegos de este tipo, abriendo con ellos también el mercado.

Los *MMORPG* son herencia de los *MUD* (siglas de *Multi User Dungeon* que literalmente traducido del inglés al castellano significa "*mazmorra multiusuario*") y son videojuegos de rol en línea ejecutados en un servidor o videojuegos en línea no gráficos, es decir, que funcionan con texto.

Actualmente existen muchos juegos de este tipo y con muchas temáticas, los más conocidos que podemos citar son: *Dungeons & Dragons Online*¹¹³, *Ragnarok*¹¹⁴, *MU Online*¹¹⁵, *Tibia*¹¹⁶, *Hellbreath*¹¹⁷, *Neverwinter Nights*¹¹⁸, *Lineage 2*¹¹⁹, *World of Warcraft*¹²⁰ o *Runescape*¹²¹.

El primer MMORPG fue *Islands of Kesmai*, en el verano de 1.980, cuando en la Universidad de Virginia, John Taylor y su compañero Kelton Flinn lo desarrollaron basándose en *Dungeons & Dragons*. *Islands of Kesmai* permitía jugar hasta a cien jugadores a la vez, que aunque actualmente son muy pocos para la época era una cifra bastante alta. Pese a ser el primero en su categoría y a su característica manera de crear adicción, no consiguió mucho éxito por su elevado precio, que ascendía a doce dólares la hora.

El primero de estos juegos lanzado a Internet fue *Legends of Future Past*, juego ambientado en la antigua ciudad de Fayd, donde eligiendo la raza que más nos guste, nos introducimos en aventuras e intrigas, pudiendo crear nuestras propias armas y objetos encantados, explotando los recursos naturales que se nos ponen a disposición que era una de las mayores novedades del juego diseñado por Jon Radoff¹²² y Angela Bull en el año 1.992.

Continuando cronológicamente, el siguiente fue *Neverwinter Nights* (véase Ilustración 21), el primero en usar gráficos. Publicado en el año 1.992 y creado por Don Daglow¹²³ y Cathryn Mataga¹²⁴, consistía en crear un personaje y combatir con otro jugador que estuviera en línea, tuvo tanto éxito que sobrevivió hasta el año 1.997.



Ilustración 21: Neverwinter Nights. Tomada de <http://www.listal.com/viewimage/212013h>

¹¹³ MMORPG que tiene lugar en las *Wizards of the Coast's Eberron* según las reglas e historia de *Dungeons & Dragons*.

¹¹⁴ Videojuego de tipo MMORPG basado en un manga con el mismo nombre.

¹¹⁵ Videojuego de aventura medieval inspirado en la novela de James Churchward "The Lost Continent of Mu" y en la mitología medieval.

¹¹⁶ Juego MMORPG en el que hay que entrenar y subir habilidades matando una gran variedad de monstruos, usando diferentes armas y poderes mágicos, y explorando el continente en busca de tesoros y fortunas.

¹¹⁷ Juego ambientado en lo legendario y medieval que consta de dos ciudades en guerra, Aresden Elvine, en el que los jugadores tomamos la elección de escoger una ciudad la cual, si cogemos Aresden, seremos enemigos de Elvine y viceversa.

¹¹⁸ Juego en el que la ciudad de Neverwinter está en cuarentena por una terrible epidemia "La Muerte Aullante" de la que debemos encontrar la cura.

¹¹⁹ Juego de estilo medieval, donde luchamos eligiendo la raza de los Humanos, los elfos, los elfos oscuros, los enanos o los orcos.

¹²⁰ Juego comúnmente conocido como WoW que se caracteriza por ser el juego en línea con el mayor registro de usuarios y mantener el *Récord Guinness* para el MMORPG más popular.

¹²¹ Juego que tiene lugar en el mundo de fantasía conocido como Gielinor, dividido en varios reinos, regiones y ciudades, donde encontramos diferentes tipos de monstruos, recursos y aventuras que elegir y disfrutar.

¹²² Empresario norteamericano creador y diseñador de videojuegos.

¹²³ Empresario, diseñador, productor y programador de videojuegos norteamericano.

¹²⁴ Programadora de juegos muy conocida por trabajos como *Rayman* o *Spyro*.

Le sigue en el tiempo *The Shadow of Yserbius*, originalmente publicado por *Sierra On-Line*, seguido por dos secuelas tituladas *Las Parcas de Twinion* (1.993) y *Las Ruinas de Cawdor* (1.995) que se mantuvieron en línea hasta el año 1.996. Este juego consistía en matar a un monstruo llamado *En-li-Kil*, esto se podía hacer en solitario o bien en grupos de hasta cuatro personas que combatían por turnos. Como es habitual en estos juegos podíamos elegir una raza y una profesión que nos iba dando distintas habilidades y características.

Fue *Ultima Online* el juego que revolucionó el género cambiando el sistema de pago por horas a la suscripción mensual, fue publicado en el año 1.997 y está en el libro *Guinness* por ser el juego que más tiempo ha permanecido en línea. Consiste en un mundo virtual en el que el jugador crea sus armas, su hogar y sus objetos, eligiendo lo que desea hacer desde ese momento.

En Corea del Sur fue donde desde el principio todos estos juegos alcanzaron una gran popularidad como por ejemplo *The Kingdom of the Winds* o *Lineage*. Para que la fama llegara a la parte occidental, tuvo que llegar *EverQuest* (véase Ilustración 22), que con sus diez expansiones logró ser el juego más exitoso durante cinco años seguidos desde que salió en 1.999. En éste mundo el jugador explora un mundo que recuerda al creado por J.R.R. Tolkien¹²⁵ en *El Señor de los Anillos*¹²⁶ un mundo de fantasía, con espadas y magia, donde luchamos con monstruos para conseguir tesoros y puntos de experiencia mientras interaccionamos con otros jugadores que estén en línea.



Ilustración 22: imágenes de Everquest. Tomadas de <http://en.wikipedia.org/wiki/EverQuest>

Para finales de los noventa y en parte gracias a *EverQuest* y su fama, los *MMORPG* estaban en su máximo esplendor y así surgió en nuevo concepto: *MMOG* (del inglés *massively multiplayer online games*) para agruparlos a todos sin tener en cuenta el género al que pertenecían.

Los siguientes juegos importantes cronológicamente hablando fueron *Dark Age of Camelot* (trata de la lucha entre tres reinos, inspirados en varias mitologías y leyendas: *Midgard* (mitología escandinava), *Hibernia* (mitología celta) y *Albion* (los personajes y poderes provienen de la leyenda del Rey Arturo) y *Anarchy Online* (es el primer *MMORPG* que se basa en un universo de ciencia ficción, en contra de la fantasía medieval que había sido explotada por todos los demás juegos hasta el momento, la acción se ubica en el futuro de en un planeta ficticio llamado *Rubi-Ka*).

Otros dos juegos que marcaron historia en todas las partes del mundo fueron *Ragnarök Online* y el famosísimo *World of Warcraft*, que salió a la venta en el año 2.004

¹²⁵ Escritor británico del siglo XX conocido por sus novela de fantasía llamadas *El hobbit* y *El Señor de los Anillos*.

¹²⁶ Novela de fantasía épica escrita por J.R.R. Tolkien.

batiendo todos los records de jugadores, que aún hoy día siguen aumentando. Lo que hace que tanta gente lo siga es su gran facilidad de uso, su interactividad y los enormes escenarios que ofrece, aun así ha tenido problemas debido a la cantidad de jugadores que han llegado a estar conectados al mismo tiempo, colapsando los servidores. Actualmente es el juego con más suscriptores de la historia y sus expansiones son las más vendidas, es uno de los mayores rivales de S.L, pese a no ser un mundo virtual propiamente dicho.

El próximo juego que marcó un antes y un después en la historia de los *MMORPG* fue *Guild Wars* que llegó en el año 2.005, siendo el primero por el que sólo se pagaba por la compra del juego y todas las demás horas o meses eran gratuitos.

Actualmente hay un nuevo uso que ha empezado a despuntar: el educativo y académico, destacando en los campos de psicología y economía principalmente, pero también de los sociólogos y antropólogos, destacando investigadores mundialmente conocidos que trabajan en esto como Sherry Turkle y Nick Yee.

La forma de almacenar tantos datos por parte de estos juegos es comprimiendo, para que ocupen mucho menos, cuando vamos jugando los datos que son necesarios se van descomprimiendo para usarlos y esto puede ralentizar el juego y darnos tiempos de espera, por eso hay juegos que se basan en zonas, y sólo se carga la zona en la que estamos, los que son continuos y cargan todo el juego a la vez tardan más. Cuando el juego se cae en los que van por zonas, sólo se cae la zona y el resto de juego sigue funcionando, pero en los mundos continuos cae todo el mundo entero y esto causa más problemas.

Los primeros que entraron en el mundo de las videoconsolas fueron *Phantasy Star Online* de *Sega Dreamcast* en el año 2.000 y para *Play Station 2* en el año 2.002, el *Final Fantasy XI*, historia que transcurre en un mundo llamado *Vana'Diel*, donde conviven seres humanos con diversas razas que deberán unir sus fuerzas si quieren ganar a su enemigo común: los hombres bestia.

4.2.3 *Second Life* el metaverso.

El concepto de metaverso fue creado por Neal Stephenson¹²⁷ en su novela *Snow Crash* de 1.992. En su novela de ciencia ficción no sólo lo define sino que también nos explica cómo podría ponerse en funcionamiento y como se conectaría con el mundo real, podemos decir que fue muy acertado en su descripción de términos y problemas, ya que muchos de los problemas que él describía ahora aparecen en los auténticos metaversos.

Neal Stephenson define el metaverso como un entorno inmersivo, tridimensional y virtual en el cual las personas pueden relacionarse entre sí, social y económicamente, independientemente de su localización física.

El metaverso es una especie de ciudad que se desarrolla a las orillas de una gran carretera de cien metros de ancho llamada *The Street*, que recorre los doscientos dieciséis kilómetros de la esfera que lo conforma, que es negra y oscura. Esta esfera pertenece a *Global Multimedia Protocol Group* que vende el terreno para que se construya allí lo que el cliente desee para vivir su vida paralela.

La manera de entrar en este metaverso, según la novela, es bien mediante terminales públicas donde la imagen del usuario es de baja calidad y los personajes se

¹²⁷ (31 de octubre de 1959, Fort Meade, Maryland) escritor de ciencia ficción.

ven granulados y en blanco y negro o bien desde nuestra propia casa donde la calidad de imagen dependerá de la calidad del equipo que tengamos. El personaje que nos representa es llamado icono (avatar dentro de S.L) que se mueve por el mundo como en la realidad, a pie o en vehículo, esto por ejemplo en S.L está más desarrollado y el avatar se puede mover volando, flotando o teletransportándose, también es verdad, que S.L sólo tiene un modo de entrar que es el ordenador, aparte que todos los avatares tiene igualdad, no hay unos con más o menos calidad. Un punto que si tienen en común es que en el metaverso de *Snow Crash* tiene una restricción de altura al igual que S.L, para que no existan gigantes y enanos y los lugares creados para y por los avatares sean los mismos y no haya problemas por desear la entrada a un lugar y que esto no sea posible debido a la altura.

Edward Castronova, profesor de Economía y Telecomunicaciones en la Universidad de Indiana con un estudio de los *Mundos Sintéticos* (2.001) destaca las características principales de los metaversos, y son tres:

- la interactividad, es decir que se puede interactuar con todo lo que tiene el metaverso, tanto objetos como personas
- la corporeidad, que quiere decir que como en la vida real tiene ciertas leyes físicas que no se pueden saltar y que hace más fácil la interactividad de los usuarios
- la persistencia, es decir el metaverso sigue funcionando y existiendo aunque no haya nadie conectado.

Según Lucía Lezana (2.010) hay cuatro tipos de metaversos:

“1. Juegos y mundos virtuales: son los más cercanos a la idea presentada por Neal Stephenson en *Snow Crash*, (...) Están formados por mundos virtuales en los que el usuario crea su propio personaje, un alter ego que se adentrará en el universo en cuestión e interactuará tanto con su entorno como con otros personajes, que serán a su vez otros usuarios. Estos mundos virtuales pueden estar definidos en forma de juego, como por ejemplo *World of Warcraft*, uno de los más conocidos, u orientados hacia un aspecto más social del Metaverso, como puede ser *Second Life*.

2. Mundos espejo: más cercanos a la realidad, los mundos espejo son el reflejo virtual de uno o varios aspectos del mundo real. Los impedimentos físicos a los que la realidad nos ata dejan de ser un obstáculo insalvable y podemos adentrarnos en las calles de una ciudad que se encuentra a miles de kilómetros de distancia, o admirar los cuadros de ese museo que tanto habíamos querido visitar. Un ejemplo claro de esta clase de Metaversos es Google Earth, que ha conseguido representar toda la geografía mundial mediante imágenes aéreas.

3. Realidad aumentada: llevan los mundos espejo un paso más allá y les dan aplicaciones reales (...) Expanden el mundo físico percibido por el usuario y le añaden diferentes tipos de información, de modo que nos permita saber la denominación de los objetos, por ejemplo, o reconstruir virtualmente un edificio del que sólo quedan las ruinas.

4. *Lifelogging*:(...) inspirado en los mundos espejo, consiste en grabar y almacenar digitalmente todos y cada uno de los aspectos de tu propia vida, como un

Gran Hermano personalizado al que sólo tú y aquellos a los que tú permitas puedan tener acceso.”

Cuadro resumen del contraste de características de los metaversos en relación con S.L:

Metaverso	S.L
Es un entorno inmersivo.	Los comparte todos sin distinción, ya que de la novela nace el propio S.L.
Es un entorno tridimensional.	
Es un entorno virtual.	
Permite la interactividad.	
Tiene corporeidad.	
Tiene persistencia.	
Permite relacionarse social y económicamente.	

4.2.4 Second Life el mundo virtual.

Un mundo virtual (Ledesma Carbayo, MJ.) es un lugar que simula un mundo o lugar que puede estar inspirado en la realidad o no, y además en este lugar los personajes que representan a los usuarios pueden interactuar con los objetos y entre ellos mismos.

Simulación interactiva, dinámica y en tiempo real son unas de sus principales características.

Se requiere para ser un mundo virtual un mundo como hablábamos anteriormente persistencia y disponibilidad todos los días veinticuatro horas.

Las principales características que nos hacen identificar un mundo virtual son las siguientes:

- **Simulación:** simula la realidad
- **Interacción:** permite el uso de objetos y el contacto con otras personas
- **Percepción:** interacción con nuestros sentidos, aquí podemos incluir varios accesorios que nos ayuden, como por ejemplo cascos o gafas virtuales.

Hay varios tipos de mundos virtuales según su función:

- **Social, de entretenimiento y ocio:** S.L puede entrar en este tipo ya que tiene todas las características, permite sociabilizar al usuario con los demás, y divertirse y entretenerse con los lugares y objetos.
- **Educativo:** S.L también puede entrar en esta categoría ya que muchos de sus lugares se dedican a la educación de los usuarios
- **Comercial y profesional:** S.L también entra aquí porque la mayor parte de su actividad está dedicada a la transición de objetos por *Second Linden*.

Contraste de características de los mundos virtuales en relación con *Second Life*:

<i>Mundo virtual</i>	<i>S.L</i>
	Simulación
	Interacción
	Percepción

4.2.5. Second Life el negocio, comparándolo con eBay.

Hay muchas formas de conseguir *dólares Linden* en S.L: podemos comprarlos directamente en *Linden Lab* o podemos ganarlos dentro del propio juego: trabajando, creando objetos y vendiéndolos, mendigando, y tantas otras formas como se nos ocurran.

Muchas personas acuden a S.L para ganar algo de dinero tanto en la vida real como virtual. La mayoría de las personas que quieren hacer negocios en el metaverso venden sus creaciones y así pueden amortizar el gasto que suponen los *prims* que las crean y los de vivir y mantener sus posesiones virtuales, y con la facilidad para clonaras pueden venderlas tantas veces como quieran.

eBay es un sitio destinado a la subasta y compra de productos a través de Internet, siendo uno de los pioneros en este tipo de transacciones. Fue fundada en el año 1.995 y desde entonces no ha dejado de ganar popularidad y de ir ampliando el negocio.

Podemos decir que S.L es muy parecido a *eBay* en algunas de sus características y que más o menos siguen la misma forma de compra-venta.

Cuadro comparativo de las características de *eBay* y S.L:

<i>Ebay</i>	<i>S.L</i>
El mercado que abarca es internacional, en muchos idiomas y muchos países.	
La variedad de artículos que podemos encontrar es grandísima.	
Las ventas se pueden llevar a cabo ya sea con el formato de subasta (el usuario comprador que ofrezca más se queda con el artículo), o con el tradicional formato del precio fijo, esto es a elección y preferencia de los usuarios vendedores.	En S.L el precio es fijo, a no ser que a través del <i>chat</i> nos pongamos de acuerdo con el vendedor y cambiemos la cantidad.
La mayoría de los compradores y vendedores no se conocerán ni se conocen en persona, ni intercambiarán una palabra.	
Los compradores no pueden ver los artículos antes de que los compren.	En S.L sí, porque los artículos serán comprados y usados en el mismo formato en que se venden, es decir, el virtual.
Cuentan con medidas de seguridad.	
Disponen de empleados que se aseguran de que se actúa con honestidad y de forma segura en el sistema.	
Los sistemas de pago se llevan a cabo a través de terceros, como por ejemplo <i>Paypal</i>. De esta forma se garantiza la confiabilidad de las transacciones entre vendedores y compradores.	
Las categorías de compra en <i>eBay</i> son:	Las categorías de compra en S.L son:
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Arte y antigüedades</i> - <i>Audio, TV y reproductores</i> - <i>Bebés y niños</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Animals</i> (animales) - <i>Animations</i> (animaciones) - <i>Apparel</i> (apariencia)

- Belleza y salud
- Casa, jardín y bricolaje
- Cine, DVD y películas
- Coleccionismo
- Consolas y videojuegos
- Deportes
- Equipamiento y maquinaria
- Fotografía y videocámaras
- Informática y portátiles
- Instrumentos musicales
- Juguetes
- Libros, revistas y comics
- Monedas y billetes
- Motor
- Móviles y accesorios
- Música, cd y vinilos
- Ropa, zapatos y complementos
- Relojes y joyas
- Sellos
- Otras categorías
- Art (arte)
- Audio and Video (audio y video)
- Avatar Accessories (accesorios)
- Avatar Appearance (apariciencia)
- Building Components (construcción)
- Business (negocios)
- Celebrations (celebraciones)
- Gadgets (dispositivos)
- Home and Garden (casa y jardín)
- Mainland (continente)
- Miscellaneous (varios)
- Private Islands (islas privadas)
- Recreation and Entertainment (recreación y entretenimiento)
- Scripts
- Services (servicios)
- Used Items (artículos usados)
- Vehicles (vehículos)
- Weapons (armas)
- Xstreet SL
- Everything Else (todo lo demás)

4.2.6. Second Life la imagen virtual de Los Sims.

4.2.6.1. Introducción general a Los Sims:

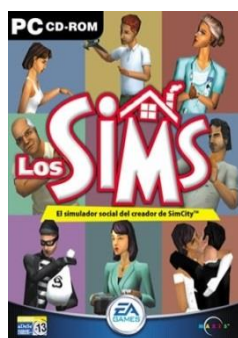


Ilustración 23: Los Sims. Tomada de http://es.sims.wikia.com/wiki/Los_Sims

El juego (véase Ilustración 23) consiste en crear unos personajes llamados *sims* (lo que sería un avatar en S.L) que vivirán y convivirán en una casa que al igual que ellos será diseñada por el jugador.

Los personajes se crean con una herramienta en la que aparecen todos los rasgos faciales, que se pueden ir alterando al gusto de cada usuario y con la cual se puede realizar un *sim* lo más parecido al personaje que se desee o al jugador mismo (en la versión más antigua del juego los personajes ya venían prediseñados y sólo se podía cambiar cabeza y cuerpo).

La herramienta de diseño permite diseñar cualquier tipo de vivienda y será el *sim* el que dé el veredicto sobre la creación. A los personajes les suelen gustar las habitaciones amplias, luminosas, con vivos colores y muebles de diseño, que les guste o no afectará a su comportamiento y su humor.

Una vez creados casa y personaje comienza su vida virtual en la que como cualquier ser humano tienen sus necesidades y sus deseos, que podemos cumplir o no.

Las necesidades básicas a cumplir son las de comer, dormir, mantener una higiene o una comodidad, entre otras, pero para conseguir comer y dormir en una cama necesitarán ganar dinero, por lo cual debemos buscar un empleo que conseguiremos según los estudios realizados, según las habilidades conseguidas (creatividad, mecánica, limpieza, cocina, carisma o estado físico), según el nivel de influencia que tengamos en

la comunidad y las referencias que nuestras amistades puedan dar de nosotros. No obstante es posible conseguir dinero con trucos, por ejemplo al insertar la palabra *klapaucius* nos aparecerán en la cuenta mil *simoleones*¹²⁸ o *motherlode* que nos dará cincuenta mil.

La moneda ficticia en el mundo *sim* se llama *simoleón* y los personajes la utilizan para comprar comida, muebles u objetos en general.

Para ganar más *simoleones* deberemos ir ascendiendo en el trabajo, para lo cual necesitaremos ir consiguiendo habilidades (que son diez y el nivel máximo que se puede alcanzar en cada una es diez también) y también ir ganando amistades (estas no tienen un tope, pero son difíciles de mantener y hay que ocuparse de ellas diariamente, ya sea telefoneándolos, invitándolos a casa, etc.).

Las habilidades anteriormente mencionadas se ganan realizando diferentes acciones, por ejemplo la mecánica se consigue estudiando (en próximos juegos también se podrá ganar reparando coches y electrodomésticos), el físico haciendo deporte, la creatividad podemos alcanzarla tanto pintando como tocando cualquier instrumento musical o escribiendo un libro (en *Los Sims 3* cada instrumento responderá a una habilidad distinta como tocar la guitarra o el piano, y la habilidad de escribir será escritura, así que la creatividad no será tan general), la limpieza estudiando o realizando las distintas tareas del hogar, el carisma practicando ante el espejo, la lógica jugando al ajedrez, mirando por el telescopio o haciendo los crucigramas del periódico y así sucesivamente.

Estas acciones las realizan cuando el jugador se lo ordena pero ellos pueden hacerlo o no, depende del estado de ánimo, de las necesidades y del propio carácter del personaje.

También necesitan de diversión y cuando están muy aburridos o no tienen a nadie con quien hablar se vuelven depresivos y pueden tener malos modos con los demás personajes y con el propio jugador (cuando lo social está al mínimo aparecerá para acompañarnos el conejo *Harvey*, un personaje que salta detrás de nosotros y nos hace compañía escuchando nuestros problemas, suponemos que haciendo referencia a la película *El invisible Harvey*¹²⁹).

La manera de relacionarse con los demás es sencilla, podemos llamar por teléfono para conversar con ellos, invitarlos a casa o bien salir de compras, a cenar o a visitar el museo (en la primera versión no podían salir de casa).

Podemos pinchar sobre el otro personaje y saldrá todo un menú de cosas que podemos decir, hacer o preguntar, como: coquetear, charlar o abrazar, entre otras muchas. De la relación con los personajes surgen amistades, matrimonios, enemistades o simples encuentros amorosos.

En las primeras versiones hay muchas limitaciones, como que los niños nunca crecen, los *sims* no tienen edad y no existe un concepto de semana: los adultos van todos los días al trabajo y los niños todos los días a la escuela. En versiones posteriores, la vida se divide en días de la semana, los niños crecen, los adultos envejecen y finalmente mueren. La muerte puede ser natural por vejez o por algún tipo de accidente: incendio, insolación, congelación, desnutrición o por la caída de un rayo.

¹²⁸ Moneda ficticia oficial de los Sims.

¹²⁹ Película de 1950 dirigida por Henry Koster, trata de Elwood P. Dowd (James Stewart) un hombre afable, cariñoso y siempre dispuesto a ayudar a los demás, que va a todas partes acompañado por un imaginario conejo gigante al que llama Harvey.

Otros personajes pueden llegar como visitantes a la casa del *sim*, aunque estos no pueden ser manejados por el jugador, le dan sociedad al personaje.

En *Los Sims* no hay un verdadero objetivo en el juego (en juegos posteriores tendrán unas aspiraciones y si las conseguimos podremos obtener recompensas, como un árbol del dinero o vivir más años, entre otras).

Los niños pueden ser enviados a la escuela militar si sus notas son malas o sus padres no se ocupan de ellos y nunca volverán a la familia, por esta razón hay que ser muy precavido en algunas de las acciones que realizamos, porque algunas serán irreparables.

En el 2002, *Los Sims*, consiguió un récord mundial de ventas, porque jugadores casuales y jugadoras femeninas, inusuales en este campo del mercado, representaron el 50% de las ventas, abriendo un nuevo sector.

4.2.6.2. El lenguaje *simlish*:

El lenguaje que los personajes utilizan en el juego es el *simlish* (basado en el italiano, el checo y el japonés, con raíces latinas), este lenguaje fue creado por Stephen Kearin y Gerri Lawlor, especialmente para el juego.

Son muchos los artistas que han prestado su voz o sus canciones a este juego como la Oreja de Van Ghogh¹³⁰ o Andy y Lucas¹³¹ en el ámbito nacional o Depeche Mode¹³², Black Eyed Peas¹³³ o Lily Allen¹³⁴, de manera más internacional.

No es necesario entender este idioma para poder jugar, aunque algunas palabras se pueden entender como: "*sun-sun*" que es "*hola*" o "*adiós*", dependiendo del contexto.

4.2.6.3. El simoleón, la moneda oficial de Los Sims:

El *simoleón* (§) es la moneda que usan los *sims* y existen muchas formas de conseguirla: trabajando (para lo cual existen distintas profesiones en las que se ganará más o menos, dependiendo del nivel alcanzado, de las habilidades que tengamos y de las referencias que puedan dar nuestras amistades de nosotros), pintando cuadros y vendiéndolos (cuanta más habilidad en creatividad tengamos más valdrán los cuadros) o teniendo un negocio.

Otra manera de conseguir dinero sin hacer nada es insertar o escribir las palabras *klapaucius* o *motherlode* que nos darán mil o cincuenta mil *simoleones* respectivamente.

4.2.6.4. Expansiones del juego:

Para completarlo se han creado siete expansiones, que son:

¹³⁰ Grupo de música español de San Sebastián fundado en el año 1.996 por: Pablo Benegas, Álvaro Fuentes, Xabi San Martín, Haritz Garde y Amaia Montero, esta fue sustituida por Leire Martínez.

¹³¹ Dúo musical formado por Andrés Morales y Lucas González, que se dio a conocer en el año 2.003.

¹³² Banda de británica fundada en el año 1.983 de música *rock* y electrónica formada por Vince Clarke, Andrew Fletcher, Martin Gore y David Gahan.

¹³³ Grupo norteamericano formado en los Ángeles en el año 1.985 que se dedican a la música hip hop-*rap*, *R&B*, Pop y Electrónica, formada por Will.i.am, Fergie, apl.de.ap y Taboo.

¹³⁴ Compositora, cantante y modelo inglesa.

- **Los Sims: Más vivos que nunca** (*The Sims Livin' Large*); sacado a la venta en agosto del año 2.000 incluía nuevos objetos, habilidades, trabajos y temas de conversación.
- **Los Sims: House Party** (*The Sims: House Party*); sacado a la venta en marzo del 2.000 , tenía como novedad la opción de hacer fiestas en casa, cien objetos nuevos, una mayor variedad de suelos y paredes, nuevos personajes y barrios.
- **Los Sims primera cita** (*The Sims: Hot Date*); sacado a la venta en noviembre de 2.001 permitía que por primera vez los *sims* pudieran salir de casa: al centro de la ciudad, a la discoteca o a un restaurante, también incluía: una nueva área centro, ciento veinticinco objetos nuevos, mayor variedad de suelos y paredes, nuevos personajes, nuevas herramientas en el modo construir y nuevos tipos en modo el comprar.
- **Los Sims: De vacaciones** (*The Sims: Vacation*); sacado a la venta en marzo de 2.002, la novedad era que los *sims* ahora podían ir de vacaciones y visitar diferentes lugares, incluía también: una nueva isla de vacaciones, hoteles (de uso comunitario), suvenires y vitrinas de curiosidades, regalos, postales, nuevos intereses, ciento veinticinco objetos nuevos, nuevos suelos y paredes y nuevas herramientas de modo construir.
- **Los Sims: Animales a raudales** (*The Sims: Unleashed*); sacado a la venta en septiembre de 2.002, se caracteriza por permitir a los *sims* comprar mascotas como perros, gatos, loros o hámsteres, incluía también: un barrio nuevo, una nueva guía telefónica con personajes nuevos, nuevas profesiones, nuevos personajes, ciento veinticinco objetos nuevos, nuevas herramientas de modo construir y nuevos tipos en modo comprar y vivir.
- **Los Sims: Superstar** (*The Sims: Superstar*); sacado a la venta en mayo de 2.003 incluía: lugares nuevos, un nuevo juego de fama, objetos de fama, objetos de interpretación, objetos musicales, objetos de moda, premios, nuevos personajes (se incluían famosos como Christina Aguilera¹³⁵, Marilyn Monroe¹³⁶ o Avril Lavigne¹³⁷), nuevas interacciones sociales con las estrellas, nueva guía telefónica, nuevas profesiones, nuevas herramientas de modo construir y nuevos tipos en modo comprar y vivir.
- **Los Sims: Magia Potagia** (*The Sims: Makin' Magic*); sacado a la venta en octubre de 2003 tenía como novedad que los *sims* usaran magia y aprendieran poderes, inspirado en la exitosa saga de Harry Potter¹³⁸, más novedades: nueva jugabilidad: conjuros, talismanes, libro de conjuros, ciudad mágica, espectáculos de magia, misiones, cocinar, atracciones, interacciones sociales, nuevos personajes, indicadores de relación diaria y a largo plazo, listín telefónico, herramientas y atajos del modo comprar y construir.

La mayoría de las expansiones para *Los Sims* tienen un equivalente en *Los Sims 2* y en *Los Sims 3* , por ejemplo: *Los Sims: Animales a Raudales*, es el equivalente de *Los*

¹³⁵ (Staten Island, Nueva York; 18 de diciembre de 1980) Cantante de música pop estadounidense.

¹³⁶ (Los Ángeles, California, Estados Unidos, 1 de junio de 1926 – íbidem, 5 de agosto de 1962) Cantante, actriz y modelo estadounidense.

¹³⁷ (Belleville, Ontario, 27 de septiembre de 1984) Cantante estadounidense.

¹³⁸ Serie de novelas (escritas por J. K. Rowling) y películas inspiradas en ellas, que narran las aventuras de Harry Potter y sus amigos (Hermione Granger y Ron Weasley), unos niños magos que deben salvar el mundo de Lord Voldemort, en una saga de siete libros.

Sims 2: Mascotas y *Los Sims 3 ¡Vaya fauna!* o *Los Sims: de Vacaciones* con *Los Sims 2: Bon Voyage* y *Los Sims 3: Tratamundos*, *Los Sims: Magia Potagia* equivalen a *Los Sims 3: sobrenaturales* y en *Los Sims 2: comparten piso* también aparecen brujas y brujos, aunque no tan ampliamente.

4.2.6.5. Recopilaciones del juego:

Se han hecho cuatro recopilaciones de *Los Sims*:

- **Los Sims: Edición Deluxe**, sacada en 2.002 e incluye *Los Sims: Más vivos que nunca*, objetos Deluxe extra y *El creador de Los Sims*, una herramienta de construcción.
- **Los Sims: Megaluxe**, de 2.003, que engloba *Los Sims: Más vivos que nunca*, *Los Sims: House Party*, nuevos objetos tematizados en exclusiva y *El creador de Los Sims*.
- **Los Sims: Gigaluxe**, a la venta desde el 2.004, que incluye las versiones de *Los Sims: Más vivos que nunca*, *Los Sims: House Party*, *Los Sims: De vacaciones*, todos los objetos en exclusiva de recopilaciones anteriores más otros nuevos y *El Creador de Los Sims*.
- La última recopilación sacada a la venta ha sido **Los Sims: La Familia al completo**, donde se recopilan las siete expansiones y nuevos objetos en exclusiva.

4.2.6.6. Los Sims online:

Apareció en diciembre del 2.002 y permitía jugar en versión *MMORPG* y así interactuar con personas de todo el mundo. No tuvo mucho éxito debido sobre todo a que muchos jugadores de *Los Sims* buscaban encontrarse con el juego habitual, pero encontraron un juego y una jugabilidad totalmente distinta y los jugadores de *MMORPG* no encontraban en él lo que en los demás juegos del estilo, así que no duró mucho tiempo.

En 2.008 se creó un proyecto llamado *EA Land* en el que el juego de *Los Sims Online* se hizo gratuito y actualmente en las distintas redes sociales como *Facebook* podemos encontrar el juego online, con el nombre de *Los Sim Social*, que se ha convertido en uno de los juegos más visitados de la página. Prácticamente es igual al juego original, la diferencia es que se juega en tiempo real y que permite menos objetos y actividades que la versión completa, además por algunos objetos deberemos pagar al igual que en otros juegos de la misma página con dinero real. Tenemos un tope de tiempo para estar jugando, porque nos movemos con energía que se va gastando y tarda un tiempo en recuperarse, para que esta no se gaste debemos pagar o esperar el tiempo estipulado.

4.2.6.7. Los Sims 2:

Los Sims 2 aparecieron en España el día 15 de septiembre de 2.004, convirtiéndose en uno de los juegos con más éxito de la historia. Como novedades, con respecto a la primera versión, tenemos que ahora los *sims* crecen, cumplen años y mueren, y que existen días de la semana: los niños no van al colegio los fines de semana

y los adultos descansan algunos días festivos o los fines de semana dependiendo del tipo de trabajo que tengan.



Ilustración 7: Día de la semana y hora. Tomada del juego *Los Sims 2*.

Este juego nos da tres barrios principales para jugar, *Las Rarezas*, *Vista Gentil* y *Villa Verona*; a estos se le tienen que unir los que el jugador construya y los que irán apareciendo nuevos con las distintas expansiones (*Cala Belladonna*, *Colina del Río Flor* o *Valle Desiderata*).



Ilustración 8: Diseño de Sim. Tomado del juego *Los Sims 2*.

Hay varios solares disponibles en cada barrio para instalar a nuestro *sim*, pero podemos crearlo nosotros mismos en un solar vacío con las herramientas de construcción del propio juego. Al igual que con los solares podemos elegir una familia o personaje existente o crearlo nosotros mismos, para ello existe el panel de diseño donde podemos personalizar cualquier aspecto o característica (véase Ilustración 25). Existen unas características generales que son las de nombre, sexo, edad, tono de piel y forma física. El segundo paso es elegir una de las

variadas cabezas que nos ofrecen. El tercero el pelo y la cara, donde podemos variar las facciones completas: la frente, los ojos, la nariz, la boca, la mandíbula y la barbilla. Hay prototipos ya creados por si al jugador no le interesa parar en este punto. El cuarto paso sería el maquillaje, el vello facial y las gafas (estos pasos son opcionales). Seguidamente nos ocuparemos del vestuario y por último de la personalidad y aspiraciones de nuestro personaje (crecimiento, románticas, familiares, conocimiento, popularidad y fortuna y aspiraciones de placer (véase Ilustración 26)). Posteriormente se incluirá en este apartado la pestaña: *me pone* (de esta categoría se eligen dos) y *me corta* (de esta sólo una), donde podremos elegir lo que nos gusta o lo que no: colonia, peste, gordura, forma física, ropa formal, trajes de baño, ropa interior, vampirismo, vello facial, gafas, maquillaje, maquillaje de rostro completo, sombreros, joyería, cabello: rubio, rojo, castaño, negro, personalizado, canoso, trabajo duro, en paro, buena lógica, buen carisma, buena cocina, buena mecánica, buena creatividad, cualidades atléticas, se le da bien limpiar, zombificación, robots, simplantismo, licantrópía o brujería.

También podemos elegir los rasgos que darán como resultado nuestro signo zodiacal del uno al diez, donde uno será poco y diez mucho, también podemos elegir uno intermedio. Estos son: descuidado/pulcro, tímido/ extrovertido, perezoso/activo, serio/ alegre y gruñón/ cordial.



Ilustración 9: Deseos, aspiraciones y afinidades. Tomada del juego *Los Sims 2*.

Cada aspiración tendrá un deseo máximo que nos dará 30.000 puntos de felicidad dependiendo del tipo elegido: celebrar bodas de oro, llegar al máximo en las diez habilidades, tener veinte relaciones simultáneas o llegar a ser alcalde.

El nivel de aspiraciones de nuestro *sim* se puede ver si es bueno o malo por los colores, por ejemplo: verde significa que está satisfecho, rojo significa depresión y el máximo que es platino que significa que hemos realizado alguna de las aspiraciones anteriormente citadas y que será feliz el resto de su vida. Cuando se alcanza el sueño de la vida de nuestro *sim* instantáneamente aparece otro.

También podemos conseguir puntos (que van de 150 a 30.000) cumpliendo deseos más pequeños como comprar una alfombra a salir a cenar fuera.

Hay que tener en cuenta que hay también un apartado de miedos que resta puntos, por ejemplo que se queme la comida o que se rompa el lavavajillas.

Estos deseos y miedos se pueden bloquear para que no cambien, puesto que el *sim*, exceptuando la aspiración máxima cambia muy a menudo de deseos, bloqueándolo podremos dejarlo para otro momento sin que desaparezca y recoger así los puntos que nos interesen.

Los puntos sirven para poder comprar recompensas, estas son:

- por 3.000 podemos comprar un **Árbol del dinero**, en el que irán floreciendo billetes, que podemos recoger y gastar en los que queramos.



- por 5.000 un **Flipacholas**, que ayuda a subir el ánimo de nuestro personaje.



Flipacholas

5.000

Envueltos en un halo de misterio, los efectos de elevación del ánimo del Flipacholas están bien documentados pero son poco conocidos. Hay quien sostiene que la débil corriente eléctrica que genera produce euforia y satisfacción. Sin embargo, otros argumentan que el Flipacholas contiene inhibidores de la recaptación de la serotonina transdórmica. Una tercera escuela afirma convencida que las manitas con guantes y los ojos saltones son, sin lugar a dudas, adorables.

Pueden darse efectos secundarios adversos si se utiliza con un nivel inferior a aspiraciones de oro. Consulte a su medidor de aspiraciones antes de usarlo.

- por 6250 la **"Esfera Renovatec"** para cambiar las aspiraciones de nuestro sim.



"Esfera ReNoVaTec"

6.250

Senso Sima Sensalia, afamado neurólogo, descubrió los secretos del cerebro Sim pero prefirió mantenerlos celosamente guardados. Sin embargo, tras retenerlos durante años, Senso ha cedido y ha proporcionado al Sim corriente y moliente lo último en técnicas modernas de reprogramación. Una suave caricia en el cuero cabelludo, unas luces, música relajante y ¡voilà! Surge un nuevo Sim. Pruébalo una vez, pruébalo dos veces: no se lo diremos a nadie.

Pueden darse efectos secundarios adversos si se utiliza con un nivel inferior a aspiraciones de oro. Consulte a su medidor de aspiraciones antes de usarlo.

- por 7.000 **"Climatolón 57X"** permite cambiar el tiempo y hacer que llueva, nieve o haga tormenta, esta recompensa se creó con *Los Sims y las cuatro estaciones*.



"Climatolón 57X"

7.000

¡Poder máximo y real al alcance de sus dedos! Tormentas veraniegas, paisajes helados o vecinos hervidos (accidentalmente, por supuesto), ¡todo ello con solo pulsar un interruptor! Las antiguas tribus tenían que bailar, cantar y sacrificar deliciosos animales para controlar este tipo de poder. ¡Pero el Sim moderno puede aprovecharse de este regalo de la ciencia! Con el "Climatolón 57X", su mundo ya no volverá a ser el mismo.

Pueden darse efectos secundarios adversos si se utiliza con un nivel inferior a aspiraciones de oro. Consulte a su medidor de aspiraciones antes de usarlo.

- Por 7.500 **Leche vitaminada de Pasteur Homogenio**, sube la barra de necesidad de los bebés al máximo y les permite aprender más rápido a andar, hablar y a usar el orinal.



Leche vitaminada de Pasteur Homogenio

7.500

¿El mundo va más rápido que su pequeñín? ¡Ponga su cabecita a pleno rendimiento con nuestra leche vitaminada! Tras darle un biberón de este producto, su infante aprenderá a caminar, hablar y usar el orinal como un campeón.

Pueden darse efectos secundarios adversos si se utiliza con un nivel inferior a aspiraciones de oro. Consulte a su medidor de aspiraciones antes de usarlo.

- 10.000 **Gafas de sol "Molonas"**, permite perder la timidez delante de otros sims.



Gafas de sol "Molonas"

10.000

Los ojos son el espejo del alma, así que nada como las gafas de sol "Molonas" para vestir su mirada de la mejor forma posible. ¿Se siente incómodo en público? No tiene más que ponerse unas gafas elegantes y salir airoso de cualquier acto social.

Pueden darse efectos secundarios adversos si se utiliza con un nivel inferior a aspiraciones de oro. Consulte a su medidor de aspiraciones antes de usarlo.

- por 12.000 **Pienso "Vida"**, para que nuestra mascota no muera ni envejezca, esta recompensa se creó con *Los sims 2: Mascotas*.



Pienso "Vida"

12.000

¡Ideal para las mascotas que quieren que sus momentos de placer gustativo no terminen nunca... ¡literalmente! Estos apetitosos bocados proporcionan nutrientes que prolongan la juventud y retrasan el envejecimiento de su mascota.

Pueden darse efectos secundarios adversos si se utiliza con un nivel inferior a aspiraciones de oro. Consulte a su medidor de aspiraciones antes de usarlo.

- Por 14.000 **Energizador "Ecléctico y enigmático"**, permite subir las necesidades al máximo, sin tener que dormir ni comer.



Energizador "Ecléctico y enigmático" 14.000

¿Su Sim necesita un empujoncito? La tecnología responsable de este energizador es una mezcla de puzzle y enigma envuelta con gran cantidad de cinta aislante y algo de cordel; se dice que está más allá del conocimiento del común de los mortales Sims. Pero le basta con saber que, con una breve visita al energizador, ¡su Sim se pondrá las pilas! Este adictivo objeto sólo permite cinco usos.

Pueden darse efectos secundarios adversos si se utiliza con un nivel inferior a aspiraciones de oro. Consulte a su medidor de aspiraciones antes de usarlo.

- 16.000 **Gorra pensadora**, permite adquirir habilidades mucho más rápido.



Gorra pensadora 16.000

También conocida como "Gorrita estúpida con bombilla para pensadores", la gorra pensadora permite la libre circulación de ideas en ambas direcciones, aumentando la capacidad de aprendizaje de habilidades y, a la vez, las de enseñar y aprender. Póngasela con precaución: el uso prolongado de la gorra pensadora puede causar agotamiento mental, pérdida de habilidades y posibles quemaduras superficiales en el cuero cabelludo.

Pueden darse efectos secundarios adversos si se utiliza con un nivel inferior a aspiraciones de oro. Consulte a su medidor de aspiraciones antes de usarlo.

- 17.500 **AspiSim**, permite robarle a otro *sim* sus habilidades y añadirlas a las de nuestro personaje.



AspiSim 17.500

¡El AspiSim es la herramienta del chupóptero! Dote a su Sim del AspiSim, y busque una víctima despistada... esto... queremos decir, una persona respetada con la que comparta una sana rivalidad. Active el AspiSim sobre ella y observe como... se liberan... sus aspiraciones y habilidades, haciéndolas suyas.

Pueden darse efectos secundarios adversos si se utiliza con un nivel inferior a aspiraciones de oro. Consulte a su medidor de aspiraciones antes de usarlo.

- 20.000 **Jacuzzi**, permite a nuestro *sim* mantener una relación íntima con el *sim* que esté con él en el jacuzzi.



Jacuzzi 20.000

¿Quién puede resistirse a la sensual tentación de una luz tenue, agua caliente y un chispeante romance? Desde luego, nadie que se esté bañando con su Sim en la "Bañera del amor". Y no se preocupe si la piel de su Sim se arruga como una pasa... Cuando las velas se apaguen, será el momento de retirarse a un rinconcito solitario. ¡Oooh, sí!

Pueden darse efectos secundarios adversos si se utiliza con un nivel inferior a aspiraciones de oro. Consulte a su medidor de aspiraciones antes de usarlo.

- 27.750 **Famosa máquina falsificadora "Billete auténtico"**, que permite falsificar billetes.



Famosa máquina falsificadora "Billete auténtico" 27.750

¿Para qué ganar dinero pudiéndolo imprimir usted mismo? El trabajo y los estudios le roban un valioso tiempo que podría dedicar a su familia. Piense en los crios y hágase con una de las famosas máquinas falsificadoras "Billete auténtico". Otras máquinas falsificadoras del mercado aseguran imprimir simoleones de alta calidad, pero sólo las máquinas "Billete auténtico" cuentan con un sello oficial de aprobación. No se conforme con menos si puede tener lo mejor. "Billete auténtico: ¡se lo ha ganado!"

Pueden darse efectos secundarios adversos si se utiliza con un nivel inferior a aspiraciones de oro. Consulte a su medidor de aspiraciones antes de usarlo.

- Por 30.580 **Elixir de la vida**, nuestro *sim* volverá a ser joven y no envejecerá, tiene para unas cuatro dosis, si queremos que no siga envejeciendo debemos ir consiguiendo más.



Elixir de la Vida 30.580

Perfecta para aquellos que gusten de charlar alrededor de un surtidor de agua fresca por los siglos de los siglos, literalmente. Reúnase en torno a esta decorativa urna de cristal y beba el dulce néctar de la eterna juventud para que su Sim no envejezca.


Pueden darse efectos secundarios adversos si se utiliza con un nivel inferior a aspiraciones de oro. Consulte a su medidor de aspiraciones antes de usarlo.

También hay que tener muy en cuenta el medidor de humor que influye en la conducta y en las decisiones que toma nuestro *sim*. Cuando esta verde es que está bien,


pero si cambia de color hay que tener cuidado, para que este de buen humor deberemos vigilar sus necesidades, que son las mismas que en *Los Sims*:

- **Hambre:** podemos hacer que coma cogiendo cualquier cosa de la nevera o cocinándola, para lo que deberemos ir a comprar para tener la nevera abastecida.

Hambre




La nevera es la primera parada para cualquier Sim hambriento. La habilidad de Cocina y los utensilios o aparatos determinarán la calidad de las distintas comidas que los Sims puedan preparar. Y si no les apetece cocinar, ¡pueden encargar una pizza!




- **Energía:** para mantener esta barra deberemos dormir o echarnos una siesta.

Energía




No hay sustituto para un reparador sueño nocturno, pero para salir del paso y aumentar su energía, los Sims pueden echar la siesta en el sofá, dar una cabezadita en el sillón o tomarse una taza de café caliente.




- **Vejiga:** debemos ir al baño siempre que lo necesite.

Vejiga




Hay cosas que no admiten espera, y ésta es una de ellas. Al menos, tiene fácil solución: ir al lavabo lo antes posible.




- **Higiene:** deberemos asearnos y mantenernos limpios.

Higiene



Darse una ducha puede parecer algo rutinario para un Sim, pero resulta sorprendente lo a menudo que se descuida este aspecto y lo bajo que puede llegar a estar este motivo. Bañarse es una solución más relajante si los Sims encuentran el tiempo extra necesario para ello.



- **Comodidad:** esta podremos conseguirla con muebles de calidad y con un buen ambiente.

Comodidad



Los Sims, sea cual sea su edad, adoran la comodidad. Esta necesidad estará muy baja si no hay un bonito y acogedor sofá o silla para sentarse. Darse un baño caliente o ponerse en remojo en la bañera de hidromasaje es también una excelente forma de relax para los Sims.



- **Diversión:** todos los *sims* necesitan divertirse y lo pueden hacer con la televisión, leyendo un libro, jugando al ordenador, al ajedrez o interactuando con otros *sims*.

Diversión



Divertirse significa algo distinto para cada individuo. Algunos Sims puede que prefieran leer mientras que otros optarán por ver la televisión. La mayoría lo pasarán bien echando unas partidas a la máquina del millón o a los dardos con otros Sims.



- **Social:** necesitan hablar con alguien y salir de vez en cuando.

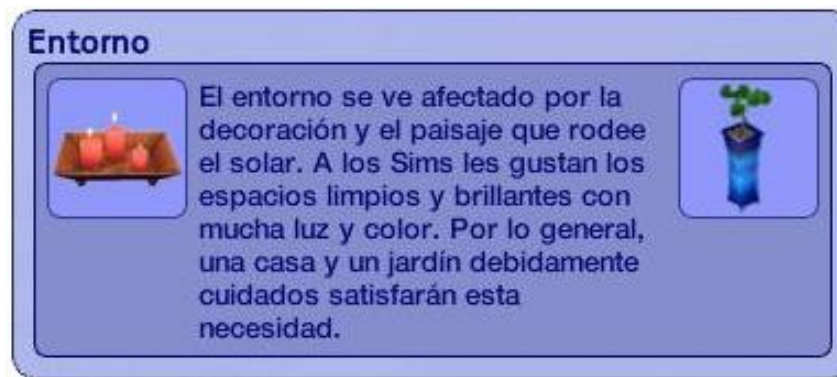
Amigos



Los Sims son criaturas sociales y, como tales, tienen que relacionarse, necesitan que pueden saciar con sus amigos y vecinos. El teléfono es un excelente medio para que los Sims inviten a otros a visitarles, o para ponerse al corriente de los últimos cotilleos.



- **Entorno:** el entorno debe ser agradable y acogedor sino no querrán entrar en la sala, su humor bajará y no querrán hacer determinadas acciones.



Cuando una necesidad está al rojo el *sim* no querrá hacer nada e incluso puede llegar a morir si esta es la del hambre, si esto ocurre el *sim* nos lo pedirá directamente y nos hará gestos para que le escuchemos y atendamos.



Ilustración 27: Relaciones. Tomada de juego *Los Sims 2*.

Para ver las relaciones de nuestro *sim* existe el medidor de relaciones, en el podremos ver cómo va la relación con un personaje tanto a corto como a largo plazo. A largo plazo nos muestra la relación que tenemos con esa persona (amigo, mejor amigo, aventura, marido o novio), en la de corto plazo nos indica cómo está siendo la relación últimamente, es decir varía cada día (véase Ilustración 27).

También en el apartado de relaciones podemos observar el árbol genealógico de nuestro *sim* donde podremos ver quiénes son sus familiares y amigos más cercanos (véase Ilustración 28).

En cuanto al tema de profesiones, el *sim* podrá elegir la profesión que más le interese dependiendo también de sus posibilidades, si ha estudiado en la universidad, las habilidades que tenga y el número de amistades. Podemos encontrar trabajo en el periódico o en Internet. En la pestaña de profesión podremos saber cuánto gana, que días trabaja o cuantas horas y lo más importante, como podemos ascender para conseguir más dinero y categoría (véase Ilustración 29).

Cada profesión tiene unas habilidades diferentes, por ejemplo no es lo mismo ser pintor que mecánico de coches, uno exigirá mayores habilidades creativas y el otro mayores habilidades mecánicas.



Ilustración 28: Árbol genealógico. Tomada de *los Sims 2*.




Ilustración 10: Habilidades. Tomada de *Los Sims 2*.


Las habilidades existentes son las mismas que en *Los Sims* y son:

- **Cocina:** podemos subir nuestra habilidad estudiando o viendo el canal *Ñam-Ñam* en la televisión y así aprender a cocinar gran variedad de platos: empezando por el desayuno (cereales, bizcocho, galletas, tostadas o zumos), siguiendo con el almuerzo (ensaladas, sándwiches, hamburguesa, perrito caliente, chili con carne) y acabando por cena (ensalada, espaguetis, salmón, macarrones con queso, hamburguesa, perrito caliente, costillas, pavo, langosta, chuletas de cerdo). Y todo esto sin incluir los postres, donde también tenemos gran variedad.

Habilidad 'Cocina'




Los Sims que leen y cocinen para desarrollar esta habilidad quedarán sorprendidos de lo sabrosas que se volverán sus comidas. Cocinar es de especial importancia si tu Sim acaricia la idea de convertirse algún día en un famoso chef, así como para evitar desastres en la cocina.




- **Mecánica:** se consigue o bien estudiando o bien arreglando cosas.

Habilidad 'Mecánica'




Ser un manitas en casa puede significar un ahorro de dinero en reparaciones caras, además de permitir que tu Sim progrese en ciertas profesiones. Los Sims pueden mejorar esta habilidad cogiendo libros de la estantería para estudiarlos de forma autodidacta, o arreglando cosas estropeadas en casa.

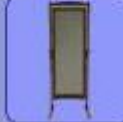


- **Carisma:** se consigue ensayando delante del espejo y permite contar mejores chistes e historias.

Habilidad 'Carisma'




Los Sims saben que la buena comunicación, la capacidad de hablar en público y la confianza en uno mismo son cualidades esenciales en distintas profesiones, especialmente en el campo de lo social, como para ser político. Les conviene dedicar parte de su tiempo a practicar ante el espejo para mejorar esta habilidad. A los Sims simpáticos y extrovertidos se les da bien desarrollar su Carisma.




- **Físico:** se consigue haciendo deporte.

Habilidad 'Físico'




Nadando o entrenándose con una máquina de ejercicios es posible mejorar la fuerza, la agilidad y la velocidad. Mantén en forma a tu Sim; su Físico le resultará especialmente valioso para ser atleta profesional o seguir la carrera militar. Los Sims activos desarrollan esta habilidad más rápidamente que el resto.




- **Lógica:** se consigue jugando al ajedrez y le dará a nuestro *sim* una mayor resolución de los problemas.

Habilidad 'Lógica'




La Lógica combina dotes deductivas y organizativas. Los Sims pueden jugar al ajedrez o utilizar el telescopio para mejorar esta habilidad, útil en profesiones relacionadas con la medicina o la ciencia. Los más vagos encontrarán en esta habilidad una buena vía de desarrollo.




- **Creatividad:** se consigue pintando o tocando algún instrumento, permite a nuestro *sim* ganar dinero con los cuadros vendidos o con las monedas que le echan los personajes que lo escuchan tocar, si es que decidimos hacerlo en público.

Habilidad 'Creatividad'




Deja que tus Sims pinten y toquen el piano para mejorar su Creatividad; puede jugar un papel importante en distintas profesiones. Esta habilidad incluye las dotes artísticas, musicales e inventivas. Un Sim despreocupado tendrá mejor predisposición para ser creativo.




- **Limpieza:** se consigue estudiando y los *sims* con esta habilidad mantiene un entorno saludable y bonito.

Habilidad 'Limpieza'



Que una casa limpia es una casa feliz es más que evidente, pero si además los Sims desarrollan sus habilidades domésticas, el proceso de limpieza será más rápido y sencillo. Pueden mejorar esta habilidad recogiendo y ordenando la casa; para los Sims más ordenados, se trata de un proceso natural.



Quando llegamos a lo más alto en un trabajo nos dan una recompensa, dependiendo del trabajo estas son:

- **Baile:** “Barre Mejor” de Deuxdos S.L, que permite ensayar pasos de baile y calentar.



"Barre mejor" de Deuxdos S.L.

En ballet, el barre es un elemento esencial que debe practicarse tanto si eres una bailarina novata, un virtuoso veterano o un caballero competente. Durante la práctica, uno debe preocuparse de la técnica, no estar pensando si la barra resistirá la presión. Por eso le presentamos la barra "Barre mejor": una barra diseñada para los mejores bailarines de ballet que ayuda a perfeccionar la posición.

Diversión: 1

- **Arquitecto:** Mesa de dibujo "Serie SM" de Atoaleshe, que da diversión y creatividad.



Mesa de dibujo "Serie SIM" de Atoaleshe

La mesa de dibujo "Serie Sim" de Atoaleshe ofrece la inclinación perfecta, está elaborada con los mejores materiales y su diseño ergonómico permite crear un entorno de trabajo despejado, lo que favorece el desarrollo de una buena técnica de dibujo.

Diversión: 5
+ Creatividad

- **Actor:** Estrellas de la fama personales "Estrellatizado", que decora la casa mejora el humor.



Estrellas de la fama personales "Estrellatizado"

Con una genuina estrella de la fama personal, todos querrán impregnarse de su brillo. No solo es un tema de conversación ideal: es una forma de decirle al mundo: "¡Me quieren! ¡Me quieren de verdad!"



- **Oceanógrafo:** Estanque de carpas Koi "Despreocupación" de Vida Simulada, que decora el jardín y mejora el humor.



Estanque de carpas koi "Despreocupación" de Vida Simulada

Nada para demostrar su amor por la naturaleza como recrearla en su propio patio trasero. Esta imitación de un estanque de carpas koi es el entorno perfecto para nuestra extremadamente longeva carpa koi. El sistema de filtrado incorporado convierte cualquier material orgánico en comida especialmente diseñada para kois y elimina los productos de desecho sin que usted tenga que mover ni un dedo. ¡Solo tendrá que mirar y disfrutar!

- **Espía:** "Aumentador de sonido" de Topito S.A, que permite escuchar las conversaciones de los demás.



"Aumentador de sonido" de Topito S.A.

La información es media batalla, así que si quiere ganar la guerra, necesitará unos buenos servicios de inteligencia. Nuestro micrófono multielementos omnidireccional de gran alcance con intensificador y emisor parabólico es lo que necesita para satisfacer sus necesidades. Topito S.A. no se hace responsable de las consecuencias de un mal uso de nuestros productos.

- **Biólogo:** "*Laganaphyllis Simnívora*", con ella nuestro *sim* ganará días de vida exprimiendo la de los otros, es decir esta planta se come a la gente y crea un líquido que el *sim* puede beber rejuveneciendo unos días, pero hay que tener en cuenta que el *sim* devorado morirá.



"Laganaphyllis Simnívora"

Esta exótica planta bovina es lo bastante grande para tragarse entero a su vecino. De hecho, se COMERÁ a sus vecinos. A sus amistades les costará mucho resistirse a la tentadora tarta de la laganaphyllis simnívora carnívora. Después de haber consumido alguna presa, ordeñela y obtendrá un dulce y rejuvenecedor néctar vital. Un trago de este refresco líquido añadirá valiosos días a la vida de un Sim, a la vez que borrará de su memoria cualquier remordimiento relativo a la suerte corrida por sus visitantes.

- **Estrella:** "*Cirujano estético automatizado*" del Dr. Vu, que permite cambiar nuestros rasgos faciales, si no estamos conformes con los que tenemos.



"Cirujano estético automatizado" del Dr. Vu

¿Su Sim tiene una cara que sólo podría gustarle a su madre? En ese caso, ha llegado el momento de sacar provecho de los progresos de la tecnología médica actual. Olvídense de apoquinar miles de simoleones en cirugía plástica de dudoso resultado realizada por médicos humanos que, como tales, cometen errores. Confíe en la más reciente e insidiosa creación del Dr. Vu, capaz de efectuar precisas modificaciones faciales como sólo un ordenador puede hacerlas. ¡Unos minutos de su tiempo bastarán para proporcionarle una nueva y hermosa cara que le durará toda la vida!



- **Parasicólogo:** "*El Resucitronomitrón*", es un teléfono mediante el cual llamando a la muerte y pagando un módico precio (de cero a cinco mil *simoleones*) podemos resucitar a quien queramos, sin embargo si no pagamos lo suficiente nos devolverá a nuestro personaje convertido en zombi.



"El Resucitonomitron"

No hay por qué llorar el fallecimiento de sus seres queridos. Este teléfono, además de ser un elegante complemento para cualquier reino con sentido de la estética, proporciona línea directa con la Parca. Por menos de lo que cuesta un alma, la ilustre Parca le traerá con mucho gusto a cualquier persona desde el más allá. Pero cuidado: si su oferta por este servicio no está a la altura, el ser querido que sea resucitado podría estar... incompleto.

- **Profesor:** "Una estantería de educación "de los Libros Primero, que da diversión y permite estudiar cualquier actividad con sus volúmenes de libros, como físico sin necesidad de hacer deporte.



"Una estantería de educación" de Los Libros Primero

"Los libros primero", un nuevo y revolucionario sistema educativo que causa furor en la comunidad, está listo para entrar en las casas de los educadores gracias a "Una estantería de educación". Conocimientos de cualquier disciplina pueden obtenerse gracias al "Libro dorado de Cornelio von Chufa". Dar el primer paso hacia una vida de aprendizaje es como dar el primer paso en una tienda de golosinas: delicioso.

Diversión: 1

- **Música:** "Martillo rockero", que da diversión y creatividad.



"Martillo rockero"

La guitarra que marcó la música de una generación es ahora suya; súbbase al escenario y póngase a dar caña. Todo músico sueña con tocar y oler las cuerdas de tripa de gato de esta bendita máquina de hacer rock. Tiene suerte de haber sido elegido como depositario de la "Martillo rockero": respétela como se merece si no quiere acabar tocando canciones country.

Diversión: 10
+ Creatividad

- **Escritor:** premio Gootentaugen a la Excelencia Periodística, que decora nuestro escritorio y mejora nuestro humor.



Premio Gootentaugen a la Excelencia Periodística

El premio Gootentaugen está reservado para aquellos que demuestren poseer magníficas dotes para escribir, o para quienes demuestren un gran potencial para la grandeza. Los mejores escritores, cuando agonizan en sus lechos de muerte, señalan a una estantería llena de Gootentaugens y dicen: "Yo he escrito cosas grandes". Entonces su pluma cae y solo quedan los premios. ¡En presencia de este fantástico galardón, su humor mejorará!

- **Derecho:** *Podio para litigantes "Protesto, señoría"*, que da diversión y carisma.



Podio para litigantes "Protesto, señoría"

Este podio, fabricado con la madera de un roble lleno de rigor y justicia, ha servido a tres generaciones de brillantes abogados que se lo han transmitido a lo largo de los años. Este podio representa para muchos lo legal y lo sagrado unido en una poderosa combinación. Pocos abogados que hayan tenido el privilegio de hablar desde este podio han perdido el caso frente a un jurado. En lo que respecta a desarrollar el Carisma, nadie puede ponerle pegas al podio para litigantes "Protesto, señoría".

Diversión: 5
+ Carisma

- **Jugón:** *Máquina del millón "Llama tribal con coco"*, que da diversión y permite ganar dinero cada vez que ganamos una partida.



Máquina del millón "Llama tribal con coco"

¡Buum! Las llamas se elevan hacia el cielo y la bola de metal rueda sumando puntos y más puntos hasta alcanzar un nuevo récord. ¡Ding! ¡Ping! ¡Clang! ¡Cuidado, no querrá irritar a los espíritus Tiki! Ellos exigen que obtenga la mejor puntuación. El volcán rezumará lava si fracasa. Siseos, Crepitación. Crujidos. Disfrute, diviértase, ¡y gane unos cuantos simoleones!

Diversión: 10

- **Explorador:** *Cráneo dorado de Jumbok IV*, que sube los niveles de necesidad cuando estamos cerca de ella, bajando nuestras necesidades.



Cráneo dorado de Jumbok IV

El cráneo dorado de Jumbok IV fue encontrado en las antiguas ruinas que fueron descubiertas en las afueras de Colinas del Río Flor. Jumbok IV, conquistador de las antiguas regiones de Vista Gentil y Villa Verona, se hizo famoso por ser un mandatario cruel, chillón y maloliente. No obstante, su cráneo, que ha sido bañado en oro y aumentado para realzar su belleza, es apropiado para cualquier hogar y resulta estimulante para cualquier persona. ¡Puede decirse sin ninguna duda que estar junto al cráneo dorado de Jumbok es mejor para usted que estar junto al conquistador Jumbok de la antigüedad!

- **Científico:** Estación biotecnológica de Simsanto S.A, que permite crear virus y vacunas y venderlas a buen precio.



Estación biotecnológica de Simsanto S.A.

¡La estación biotecnológica de Simsanto S.A. es toda una garantía de éxito en el mundo de la ciencia para sus Sims! Podrán estudiar viejos microbios e inventar otros nuevos, obteniendo puntos de Lógica y progresando de paso en sus carreras. Incluye microscopio, ordenador y nevera de almacenamiento de muestras.

+ Lógica

- **Cocina:** Chocolatera "Schokolade 890", que da diversión y cocina chocolates, aparte de ganar dinero vendiendo los ricos dulces que cocina.



Chocolatera "Schokolade 890"

Este aparato de elegante diseño le permitirá engrosar la cuenta bancaria de sus Sims a la vez que engorda a sus amigos y familiares. La "Schokolade 890" ha sido creada por los famosos maestros chocolateros de Baviera, y permite producir chocolate de primerísima calidad que los Sims pueden llevarse a la boca o bien empaquetar en cajas y vender; ¡la industria del chocolate mueve miles de millones al año!

Diversión: 1
+ Cocina

- **Seguridad:** Escáner de huellas dactilares de impresiones impresionantes, que da diversión y limpieza.



Escáner de huellas dactilares de Impresiones Impresionantes

Mediante radiaciones ultravioleta, este dispositivo descubre huellas en cualquier lugar y muestra la contundente prueba en su pantalla.

Diversión: 4
+ Limpieza

- **Gandul:** Jardín hidropónico "Aquaverde", que da creatividad.



Jardín hidropónico "Aquaverde"

¿Sus Sims adoran la jardinería como válvula de escape creativa pero odian arrodillarse sobre la tierra y ensuciarse debajo de las uñas? Bien, ¡pues ya no tiene por qué ser así gracias a este jardín hidropónico! El "Aquaverde" garantiza que las plantas recibirán la humedad adecuada y abundante luz para que sus Sims recojan el fruto de un trabajo que no han tenido que hacer. ¡Es el sueño de todo gandul!

+ Creatividad

- **Militar:** Carrera de obstáculos "Autotormento" de Exerto, que da físico.



Carrera de obstáculos "Autotormento" de Exerto

Tras una larga jornada en la base militar, ¿por qué no continuar trabajando duro y echarse una carrerita de obstáculos "Autotormento"? Fabricada por Exerto, una de las primeras marcas en equipamiento deportivo, esta carrera de obstáculos casera pondrá a prueba su capacidad para saltar vallas de 1 metro de altura, arrastrarse bajo un telón de fuego enemigo simulado y trepar por una valla. Todo ello en nombre de la diversión y la forma física.

+ Físico

- **Ladrón:** Detector de mentiras "TrankiTronko", que da creatividad.



Detector de mentiras "TrankiTronko"

No permita que la molesta verdad interfiera con sus ambiciones profesionales. Agudice la habilidad de mentir, estafar y robar con el detector de mentiras "TrankiTronko". Su fabulosa "Aguja Espasmo Mental" (patentada) detecta hasta el tic nervioso más imperceptible. ¡Si engaña al detector de mentiras, podrá hacer lo mismo con todo el mundo!

+ Creatividad

- **Deporte:** "Saco de boxeo "Exerto", que da físico.



Saco de boxeo "Exerto"

¡Muévete como una mariposa y pica como una avispa! Con el saco de boxeo "Exerto", los Sims deportistas pueden descargar tensión a guantazo limpio a la vez que se mantienen en forma desarrollando una de sus habilidades profesionales.

Diversión: 6
+ Físico

- **Negocios:** "Ejecuputter", que da diversión y carisma.



"Ejecuputter"

¿Por qué soportar sentados tediosas reuniones de trabajo cuando sus Sims podrían estar jugando a golf? El "Ejecuputter" incorpora hierba sintética de importación además de simular zonas con agua y búnkeres. De este modo, los Sims pueden mejorar su técnica golfista mientras ganan puntos de Carisma y se codean con los nombres importantes del mundo de los negocios.

Diversión: 4
+ Carisma

- **Medicina:** Estación de entrenamiento quirúrgico "precisión e incisión" de Traumatolosdías, que da diversión y mecánica.



Estación de entrenamiento quirúrgico "Precisión e incisión" de Traumatolosdías

Aquellos Sims que prueban suerte en el campo médico pueden poner a punto su habilidad Mecánica gracias a "Precisión e incisión". Cuenta con elementos que la dotan de un gran realismo, como sus falsos órganos, húmedos y viscosos, o su sistema circulatorio totalmente funcional. Láncese de cabeza a las imitaciones de vesícula biliar, intestino delgado, páncreas, vasos del epigastrio y otros órganos, y déjelos como nuevos.

Diversión: 4
+ Mecánica

- **Política:** Autocue: "Juancar" de ideas para la oficina y la empresa, que da diversión y carisma.



Autocue "Juancar" de Ideas Para la Oficina y la Empresa

Deje caer la mandíbula, relaje los párpados y diga las palabras: con el autocue "Juancar" no hace falta nada más. Su cubierta transparente muestra el texto a la velocidad elegida, que va desde "tortuga" (lenta) hasta "liebre" (rápida). Ajuste el tamaño de las letras para no forzar la vista. ¡Ejercite sus habilidades verbales con el autocue "Juancar"!

Diversión: 5
+ Carisma

- **Arte: Cámara antigua "Luminosa pro".**



Cámara antigua "Luminosa Pro"

¡Menudo hallazgo! Esta clásica cámara vertical procede de épocas remotas en las que las cámaras no cabían en el bolsillo. Reúne a la familia y amistades de tu Sim para que posen juntos para una foto, o simplemente fotografía las vistas domésticas favoritas de tu Sim. Vende las fotos para ganar simoleones, o haz clic sobre ellas en el modo Comprar para colgarlas en cualquier pared o colocarlas sobre una mesa o encimera.



La mayoría de estos objetos se caracterizan porque nos permiten aprender habilidades divirtiéndonos.

En la *simología* podemos ver la personalidad, la biografía y la forma física de nuestro *sim*, aparte de sus intereses y sus recuerdos.

Como ya nos referimos anteriormente la vida del *sim* se va agotando, pasa por seis fases diferentes: bebe, infante, niño, adolescente, adulto y anciano.



Ilustración 30: Fases de la vida. Tomada del juego *Los Sims 2*.

Cuando se acerca el cumpleaños de un *sim* aparece un mensaje en la esquina izquierda del juego, habitualmente cuando quedan dos días, para avisarnos y recordarnos que podemos celebrar una fiesta de cumpleaños. Si no la hacemos el *sim* crecerá de todas formas, pero no vivirá la experiencia.

Las familias *sims* pueden disfrutar de las alegrías del embarazo y el nacimiento y cuando los *sims* alcanzan el final de sus vidas mueren de forma natural. Según la puntuación de aspiraciones puede que goce de una vida más larga y satisfactoria o que

su vida se vea acortada por su permanente estado de desesperación y ansiedad, provocado por deseos que no se han cumplido y miedos que se han hecho realidad.



Ilustración 31: Nacimiento y muerte. Tomadas del juego Los Sims 2.

También podemos morir por: enfermedad, ahogo, incendio, hambre, electrocutado, devorado por un enjambre de moscas, vejez, susto, aplastado por un satélite, quemado por un rayo, depresión o mordedura de perro y cocodrilo.

Cuando un *sim* muere el seguro de vida de la *Compañía Aseguradora de SimCity* da a los familiares y amigos del difunto una herencia que depende del grado de amistad y la puntuación del *sim* fallecido, cuanto mayor sea la puntuación mayor será el importe de la herencia.

Como en *Los Sims* nuestro personaje puede interactuar con todos los objetos: con el teléfono, los muebles o con otros *sims*, entre otras muchas cosas.

En el modo comprar podemos adquirir cualquier objeto, siempre y cuando nuestro presupuesto nos lo permita. Hay muchos estilos y tipos de muebles que van desde el más económico hasta muebles de diseño de difícil alcance monetario. Para verlos los podemos ordenar por función (comodidad, superficies, decoración, saneamientos, electrodomésticos, electrónica, iluminación, aficiones y varios), por habitación (sala de estar, comedor, dormitorio, estudio, exterior, cocina, niños y baño) y por colección (surfero, lápida, élite, hoteles, bodas, lejano oriente, montaña, fiestas, tropical, dormitorio campestre, cocina campestre, estilo tiki, deporte, colección campestre, clásico, colección marchosa, ultramoderno, Asia central, colección medieval, moderno, diseñador, colonial, curiosidad, club, art nouveau, marroquí, valor, libro de cuentos, colección de coches, internacional, negocio, cocina elegante, de Europa, bohemio, tecnófilo, baño elegante, cocina romántica, sociable, deportista, moderno, baño romántico, fanático de la mecánica, metropolitano, cómodo, misión, fantasía, salón de lujo, segundo imperio, submarina, art decó, dormitorio de lujo, náutica, comedor de lujo, colección atómica, colección chicos atómicos, colección mascotas y la carpeta correspondiente a cada expansión).

El modo construir nos permite edificar cualquier tipo de solar, si es que no preferimos los ya construidos, pertenecen a este modo: herramientas de pared, puertas y ventanas, suelos y techos, recubrimientos de pared, escaleras, garaje, cimientos y plataformas, terreno, centro de jardinería, tejados, arquitectura y varios (columnas, toldos, chimeneas, piscinas, herramientas de valla, ascensores y puertas de jardín).

4.2.6.8. Expansiones del juego:

- **Los Sims 2 Universitarios**: permite a los *sims* acudir a la universidad y hacer una carrera para encontrar un trabajo mejor, podemos elegir entre: psicología, arte dramático, arte, filosofía, biología, economía, literatura, matemáticas, historia, física y ciencias políticas, todas tienen una duración de cuatro años y no se puede pasar de curso sin aprobar, trae como novedad: becas, nuevos deseos de toda una vida, nuevas profesiones, nuevos estilos, nuevas recompensas profesionales y nuevos objetos.
- **Los Sims 2 Noctámbulos**: trae como novedad la posibilidad de tener una cita, el medidor de citas, el servicio casamentero (que nos busca la pareja más adecuada según nuestros gustos por un módico precio), vampiros, garajes, vehículos, nuevos objetos, nuevo barrio, nuevas recompensas, nuevas aspiraciones y nuevos estilos.
- **Los Sims 2 Abren negocios**: permite crear nuestro propio negocio, trayendo como novedad: nuevos estilos, nuevos objetos, lo que nos pone y lo que nos corta, nuevo barrio, nuevos distritos de negocios y nuevos controles del modo negocio.
- **Los Sims 2 Mascotas**: nos da la posibilidad de crear una mascota para nuestro *sim* con un panel que permite crear todos sus rasgos, exactamente igual que con el *sim*. Novedades: mascotas, necesidades de las mascotas, cría de mascotas, adiestrar mascotas, relaciones con mascotas, servicios para mascotas, profesiones para mascotas, complementos para mascotas, animalitos enjaulados (loros, hámster o peces), nuevos objetos, nuevos materiales de construcción y herramientas y nuevas colecciones.
- **Los Sims 2 y las Cuatro Estaciones**: como principal novedad tenemos que ahora pasan las estaciones, llueve, nieva o hace sol. Novedades: la sucesión de las estaciones, nueva opción jardinería donde podemos cosechar nuestros propios alimentos, el club de jardinería, pescar (que nos dará insignias de bronce, plata y oro), nuevos peinados, nuevas profesiones, hacer regalos, exprimir zumos, nuevo barrio, nuevos objetos y nuevas herramientas de construcción.
- **Los Sims 2 Bon Voyage**: permite a nuestra familia o *sim* viajar con los tres nuevos barrios que nos ofrecen: *Tres Lagos*, *Isla Twikkii* y *Aldea Takemizu*, como novedades tenemos: nuevo barrio con tres destinos de viaje, nuevos objetos y nuevas profesiones.
- **Los Sims 2 Y sus Hobbies**: Nuevos elementos de juego vinculados a los *hobbies*, nuevo indicador de aspiraciones vitales, cinco nuevas trayectorias profesionales y objetos de recompensa y nuevos objetos y prendas.
- **Los Sims 2 comparten piso**: Nuevo estilo de vida con apartamentos (que permiten que conozcamos y acojamos a un compañero de piso que pagará con nosotros los gastos y aunque no podamos manejarlo interactuará con nuestro *sim*), nuevos techos, nuevos armarios, nuevas escaleras, magia y brujería, familiares felinos (sólo si está instalado *Los Sims 2 Mascotas*) *Cala Belladonna*, *El Mundo Mágico* (barrio oculto con magia secreta) Mayordomo, propietario de tierras, ropas, *breakdancers*, estatuas vivientes y mimos.

Extensiones de *Los Sims 2* que sólo aportan accesorios: *Los Sims todo Glamour*, *Los Sims 2 Navidad*, *Los Sims 2 de fiesta*, *Los Sims 2 HyM*¹³⁹, *Los Sims 2 decora tu familia*, *Los Sims 2 jóvenes y urbanos*, *Los Sims 2 cocina y baño*, *Los Sims 2 IKEA*¹⁴⁰ y *Los Sims 2 mansiones y jardines*.

4.2.6.9. Otros juegos.

Los Sims Historias.

Los Sims Historias está indicado para los novatos en el mundo de *Los Sims* y para jugar en portátiles. Se trata de un conjunto de cuatro videojuegos independientes, en los que debemos cumplir los objetivos y seguir la historia hasta llegar a su desenlace:

- **Los Sims Historias de la Vida:** En esta primera entrega, tenemos un nuevo modo de juego (Historia) en el que podremos seguir las aventuras y desventuras de Riley Harlow y Vincent Moore (en la versión española se llaman Rita y Vicente), que se divide en doce capítulos.
- **Los Sims Historias de Mascotas:** Segunda entrega de esta franquicia independiente de *Los Sims 2* en la que tenemos dos maneras de jugar: modo Historia, donde tendremos que superar diversos retos para llegar a ser el número uno en el *Espectáculo Local de Mascotas*, aprendiendo a domesticar todo tipo de mascotas y el modo Clásico, donde podemos crear *sims* y mascotas, diseñar sus casas y enseñarles trucos a las mascotas.
- **Los Sims Historias de Náufragos:** En esta tercera entrega nuestros *sims* estarán perdidos en una isla tropical, en el Modo Historia, podemos explorar la isla, construir un refugio, aprender a encontrar comida y hacer que la vida sea lo más divertida y cómoda, en el modo Clásico, podemos crear *sims* y determinar cómo evolucionarán en su nueva vida.
- **Los Sims Medieval:** En él tenemos que ocuparnos de los personajes que pueblan las tierras medievales y cumplir una serie de objetivos y tareas, aunque también podemos jugar a nuestro libre albedrío, eso sí con la diferencia de que todo está inspirado en esa época por lo que habrá muchas cosas que no encontraremos como electrodomésticos, al igual que no encontraremos nuestras partidas o personajes de los otros juegos.

4.2.6.10. Los Sims 3.

Son básicamente igual a las sagas anteriores, pero traen las siguientes novedades.

Novedades:

¹³⁹ Cadena sueca de tiendas dedicadas a la ropa, los accesorios y la cosmética, fundada en el año 1.947 cuenta con dos mil trescientas tiendas por todo el mundo.

¹⁴⁰ Empresa sueca dedicada a la venta de muebles y objetos para el hogar, fundada en el año 1.943 ya cuenta con doscientas treinta y ocho tiendas en todo el mundo.

- Hay dos barrios: *Sunset Valley* y *Riverview* (que se irán ampliando con las distintas expansiones que vayamos instalando).
- Los *sims* son únicos y distintos, porque tienen hasta cinco rasgos que los diferencian de los demás, aparte de las características físicas, por lo que es muy improbable que haya dos *sims* exactamente iguales, los rasgos que pueden diferenciarlos son los siguientes: adicta al trabajo, afortunada, amante de los animales, amante de los gatos, amante de los perros, ambiciosa, aventurera, amistosa, buena, artística, carismática, atlética, cleptómana, cobarde, con afán educativo, con sentido del humor, con un don para las plantas, coqueta, cotorra, culo de sofá, demente, desafortunada, desnudarse nunca, distraída, disciplinada, ecologista, dotes culinarias innatas, ecuestre, snob, entregada a su familia, entusiasta de los vehículos, esculpe de fábula, espíritu mezquino, estrella en potencia, excitable, extravagante, experta en ordenadores, fiestera, frugal, fácil de impresionar, genio, cotorra, gorrana, gran besadora, gruñona, guarra, hidrofóbica, hipersensible, impetuosa, infantil, malvada, le desagradan los niños, le encanta estar al aire libre, manitas, nada coqueta, miedo al compromiso, neurótica, perdedora, no soporta el arte, odia estar al aire libre, perspicaz, ojo para la fotografía, perfeccionista, pescadora, poco correcta, pulcra, rata de biblioteca, rebelde, romántica, teatral, sin sentido del humor, solitaria, sueño ligero, sueño profundo, tecnófoba, temeraria, torpe, tímida, valiente, vegetariana, vendedora nata o virtuosa, que también se irán ampliando con las siguientes expansiones.
- Debemos hacer planificaciones a largo plazo.
- Nuevas situaciones sociales, como por ejemplo saber lo que es adecuado o no en cada situación, es decir cuando hagamos una visita hay cosas que no se deben hacer como dormir en las camas de la familia o quedarse hasta muy tarde, algunas de estas acciones harán que nuestros vecinos o amigos se molesten e incluso nos echen de la casa.
- Las acciones que realice nuestro *sim* quedarán grabadas en nuestra memoria hasta el punto de que si por ejemplo violamos una norma social, más adelante tendremos la opción de pedir disculpas por lo que hemos hecho.
- *Los sims* podemos pasear por la ciudad libremente sin necesidad de ir a un sitio en concreto.
- Cada trabajo tiene un edificio propio en el barrio.
- Para desplazarnos por la ciudad hay coches y bicicletas, aparte de los taxis y el caminar.
- Los estados de humor son pequeños puntos, como por ejemplo 20, que sirven para conseguir puntos con los que comprar objetos, aunque también afectan al humor y a la forma de hacer las cosas, los buenos se representan en verde y los malos en rojo.
- Fases de edad ajustables, ahora podemos ajustar los días que queremos que tarde nuestro *sim* en envejecer o que directamente no lo haga y viva para siempre.
- Nuevas habilidades como carreras de caballos, artes marciales, fotografía, esculpir, inventa o alquimia, entre otras, sin olvidar las que ya había antes.
- Ahora los *sims* jóvenes pueden asistir a la fiesta de graduación e incluso ser coronados como reyes de la fiesta.

- Los jóvenes de la casa podrán gastar bromas, lo que conlleva el respectivo castigo si los pillan, que puede ir desde no salir de casa, a quedarse sin juguetes o a recapacitar, si se arrepienten podrán implorar perdón o ayudar en las tareas domésticas.
- Hacer la colada comprando una lavadora y una secadora o cuerda de tender, la ropa limpia aumentará el humor de nuestro personaje y lo harán sentirse más feliz.
- Podemos compartir nuestros recuerdos y nuestras creaciones en *Facebook* y que otros jugadores comenten nuestras vivencias o usen nuestras creaciones.
- Se introducen objetos nuevos como el catalizador que permite crear pociones como *fantasma*, *potenciadehumor*, *reparaciónradical* o *desvaneceninjas*, entre otras.
- Nuestros personajes podrán pasar por varias crisis de madurez cuando estén a punto de pasar de una etapa de su vida a otra y hará que estén más deprimidos de lo normal.
- Celebrar despedidas de solteros.
- Podemos sufrir más catástrofes y accidentes en casa con intervalos de incendios entre pequeños y grandes y también podremos sufrir terremotos (antes sólo había un tipo de incendio y los terremotos eran inexistentes).
- Tenemos cinco tipos de internados para educar a nuestros hijos, cada uno con unos precios distintos para que se adecuen a la economía de cada familia, a diferencia de los internados de *Los Sims* estos permiten que estemos en contactos con los internos y que podamos hacer que vuelvan a casa en el momento en que lo decidamos.
- Favoritos que sustituyen al antiguo *me pone* y *me corta* con treinta tipos de comida, diecisiete tipos de música y veinte colores a elegir.
- Tenemos distintas recompensas vitales con los puntos que vamos consiguiendo: por 5.000 puntos: estafadora, gandula profesional, entretenimiento gratuito, deleite para la vista, descuento de restaurante, heroína de la oficina, miembro de la jet set, observadora, metabolismo rápido, impropio, limpiador veloz, cambio de gustos y anfitriona legendaria, por 7.500 tenemos: parroquiana habitual, por 10.000: negociante de librería, oportunista, paga extra profesional, fan excelente, mentalidad empresarial, inventora eficiente, multitarea, adiós al aburrimiento, estrella del momento, vejiga de acero, corazón de piedra, viajero preparado, tratamiento de fertilidad y sin celos, por 15.000: regateadora, rebelde de la suciedad, maestra de la seducción, vacacionero, vendedora versada, mejor coctelera, atractivo, no más facturas, caza reliquias con experiencia, criada por los lobos, aprendiz veloz y siempre en la lista, por 20.000: superdón para las plantas, mapa de las estrellas, despreocupado, artesana tradicional, cama flotante, amistad a larga distancia y crisis de la madurez, por 25.000: experta en animales, borrón y cuenta nueva y superniñera, por 30.000: autor reconocido, sueño meditativo en trance, herencia, extracreativa, hogar ignífugo y escultor corporal, por 35.000: irreprochable, por 40.000: mi mejor amistad y organizador de colecciones, por 45.000: necesimóvil, por 50.000: replicamanduca, por 60.000: administrador de estados de humor, por 70.000: poción rejuvenecedora y finalmente por 75.000: plataforma de teletransporte.

4.2.6.11. Expansiones del juego:

- **Los Sims 3: Trotamundos:** lanzado el 19 de noviembre del 2.009, trae la novedad de llevar a los *sims* de vacaciones a China, Francia o Egipto, donde podemos hacer tareas que nos irán dando recompensas y nuevos objetos, también permite seguir un hilo argumental e ir haciendo tareas que nos irán llevando por una historia con un objetivo final.
- **Los Sims 3: Triunfadores:** se centra en las profesiones, añadiendo algunas como científico torpe, cazador de fantasmas, tatuador, arquitecto, bombero, diseñador de modas y otras, también añade algo inaudito que es controlar a los *sims* mientras están trabajando, cuando podremos elegir si queremos que trabajen duro, sociabilicen con sus compañeros o tengan un rendimiento normal, que hará que nuestro *sim* ascienda más o menos rápido en su profesión, se lanzó el 4 de junio de 2.010.
- **Los Sims 3: Al Caer la Noche:** básicamente es una versión renovada de *Los Sims: SuperStar* y *Los Sims 2: Noctámbulos*, pero con novedades como un nuevo barrio llamado *Centro Urbano*, donde podremos acudir a fiestas nocturnas a bailar o ligar, se añadirá la fama, nuevos trabajos como actor y director de cine, paparazis como *PNJs*, músico callejero, coctelero, barman o miembro de banda musical, metros subterráneos, apartamentos, ascensores, nuevas barras deslizadoras para los pechos de las mujeres y músculos en el modo *Crear un sim*, ropa, bordes redondos para piscinas, jacuzzis, un nuevo rasgo de personalidad vinculado a la carrera de actor o porteros de discoteca. Las nuevas criaturas, como ya lo fueran en *Los Sims 2*, serán los vampiros, quienes deberán beber sangre para sobrevivir, eligiendo entre cazar o sacar un zumo de sangre de la nevera, como ventajas tienen que en la noche aprenderán habilidades de una forma mucho más rápida.
- **Los Sims 3: ¡Menuda Familia!** En esta expansión se agregan nuevas acciones e interacciones para los *sims* pertenecientes a la familia; por ejemplo, los niños pueden acceder a una casa en el árbol e invitar a sus amigos o tener amigos imaginarios que convivirán con ellos toda la vida y que trabajando sus habilidades y experimentando con el *set de química* (que también es una novedad) podrán convertirlo en un ser real con el que mantener una relación real, ya que se quedará a formar parte de la familia y vivirá con ellos; los adolescentes pueden gastarle bromas a otros *sims* y tener la posibilidad de asistir al baile de graduación; los adultos pueden pasar por una crisis de madurez, así como muchas otras acciones disponibles como ir a bodas, reuniones sociales o despedidas de soltero.
- **Los Sims 3: ¡Vaya Fauna!** El 20 de octubre de 2.011 se lanzó la quinta expansión, en la que se introdujeron las mascotas animales, por lo que se trata de un remake *Los Sims Animales a Raudales* y *Los Sims 2 Mascotas*, ha salido para distintos tipos de plataformas y en cada una de ellas hay novedades, se introdujeron caballos que se pueden criar y que se pueden utilizar para desplazarse en sustitución del coche y una tienda exclusiva de mascotas, en la versión *Nintendo 3DS*, se introdujo la posibilidad de intercambiar mascotas con otros jugadores y en las versiones para *PlayStation 3* y *Xbox 360*, es posible

- controlar a las mascotas mediante comandos de voz, introduciéndose además la posibilidad de utilizar estos mismos comandos para manejar a los propios *sims*.
- **Los Sims 3: Salto a la Fama:** Lanzada en marzo de 2.012, nos ofrece la posibilidad de convertir a nuestro *sim* en una gran estrella, con diferentes carreras, para ello comparte elementos con *Los Sims: Superstar* y *Los Sims 2 y sus hobbies*, la artista internacional Katy Perry¹⁴¹ es la imagen de esta expansión, la cual incluye contenido descargable, elementos personalizados de Katy Perry como su guitarra, su corte de pelo o sus vestidos.
 - **Los Sims 3: Criaturas Sobrenaturales:** es una versión renovada de *Los Sims: Magia Potagia* pero con muchas más características, se incluyen criaturas sobrenaturales como hombres-lobo, magos, brujos, vampiros y hadas, nuestro *sim* podrá ser una de estas criaturas o convivir con ellas, se incluyen una serie de habilidades, hechizos, pociones o poderes. Esta expansión incluye un nuevo mundo llamado *Moonlight Fall* donde habitan estas criaturas y para los *sims* comunes habrá nuevas carreras que nos conectarán con este mundo como leer el futuro o ser vidente.
 - **Los Sims 3: Y las cuatro estaciones:** se lanzó a la venta el 15 de noviembre del 2012. Esta nueva expansión tiene en cuenta las cuatro estaciones del año como en *Los Sims 2*. Viene con nuevas interacciones y actividades. Esta es la primera expansión de los *Sims 3* que cuenta con la presencia de Alienígenas. También agregan la temperatura de los días, depende la estación del año que estén.
 - **Los Sims 3: Movida en la facultad:** fue lanzado el 7 de marzo de 2013. Incluye características de *Los Sims 2: Universitarios*, como la posibilidad de llevar a nuestros *Sims* a la universidad para que estudie. También trae nuevos grupos sociales (Deportista, Nerd y Rebelde), un renovado Smartphone que sustituye el teléfono móvil y se añade una nueva criatura el *SimPlanta*.
 - **Los Sims 3: Aventura en la isla:** salió en junio de 2013. Los *Sims* pueden explorar el mundo acuático añadiendo interacciones de navegación bote o yate, comprar y personalizar casas flotantes, poseer resorts y administrarlos a voluntad del jugador. Las nuevas criaturas son la sirena y el tritón. También incluye el mundo Isla Paradíso.
 - **Los Sims 3: Hacia el futuro:** se publicó el 24 de octubre de 2013. Incluye mochilas propulsoras, sintetizadores de alimentos y cápsulas oníricas y podemos elegir 3 tipos de futuro Utopía Normal y Distopía. El usuario puede viajar entre el futuro y el presente pudiendo observar los efectos de las acciones de nuestros personajes sobre su legado y sus descendientes. Podrá visitar y ver a su familia en el futuro y comprar casas en el futuro etc.

Paquetes de accesorios

- ***Los Sims 3: Diseño y Tecnología Accesorios***
- ***Los Sims 3: ¡Quemando Rueda! Accesorios***
- ***Los Sims 3: Patios y Jardines Accesorios***
- ***Los Sims 3: Vida en la ciudad Accesorios***
- ***Los Sims 3: Suite de Ensueño***
- ***Los Sims 3: Katy Perry - Dulce Tentación***

¹⁴¹ Cantante estadounidense.

- **Los Sims 3: Diesel**
- **Los Sims 3: Los '70 '80 '90**
- **Los Sims 3: De Cine**

4.2.6.12. Los Sims 4

Lanzado el 2 de septiembre de 2014, es igual a los anteriores, pero trae las siguientes características:

- **Nuevos Sims:** Se puede crear y controlar *Sims* más inteligentes, relacionables y emocionalmente diversos.
- **Inteligencia:** Los *sims* se mueven y actúan más naturalmente que antes, desde hacer multitarea hasta expresar sus emociones por su forma de caminar. Se puede elegir sus rasgos de personalidad y sus aspiraciones, y explorar la profundidad de sus deseos de toda la vida a través de los pensamientos, sociabilidad, carrera y recuerdos.
- **Profundidad emotiva:** Por primera vez, los *Sims* sienten y expresan emociones, y pueden experimentar un alcance y profundidad emotiva y ser influenciados por otros *Sims*, por otras acciones, eventos, recuerdos o incluso la ropa y objetos que se elijan.
- **Herramientas creativas nuevas:** Se ha rediseñado las herramientas *Crear Un Sim* y el *Modo Construir*. Ahora es posible modelar a los *Sims* de forma táctil, y construir más intuitivamente habitaciones en los hogares.
- **Barrios vibrantes:** Nuevos efectos visuales para los vecindarios de los *Sims*.
- **Recompensas:** Al completar eventos es posible ganar objetos, trajes y rasgos nuevos, descubrir coleccionables y desbloquear premios.
- **Compartir creaciones:** Es posible compartir las unidades domésticas con amigos y la comunidad, y descargar las creaciones de otros.

4.2.6.13. Semejanzas y diferencias con *Second Life*.

Semejanzas:

- Tenemos que crear nuestro propio avatar a nuestro gusto.
- Elegimos un nombre.
- Decidimos lo que queremos o deseamos hacer.
- Tienen su propia moneda.
- Las grandes marcas las usan para darse publicidad.
- Podemos poseer bienes inmuebles y muebles.
- Permiten sociabilizarnos con los demás.
- Trabajan para ganar dinero.

Diferencias:

<i>Sims</i>	<i>S.L</i>
Tienen necesidades físicas	No las tienen
Es un sistema cerrado, no pueden salir de un terreno limitado por los propios creadores del juego	El terreno es ilimitado y creado por los propios jugadores
Tienen su propio lenguaje	Hablan el lenguaje del residente que los crea, aunque habitualmente se usa el inglés
Es obligatorio tener una casa	Podemos jugar sin necesidad de tener un lugar donde habitar
Envejecen y mueren	Ni envejecen ni mueren, el juego acaba cuando nosotros decidimos abandonar la cuenta o borrarlos
Tienen deseos y aspiraciones	Los deseos y aspiraciones del avatar son las del residente que los crea
Se necesita comprar el juego para poder jugar	En S.L el juego se descarga gratuitamente, se paga por los objetos o terrenos que queramos poseer
No podemos crear objetos, viene ya hechos por el juego	Los residentes crean todo o lo compran a otros usuarios que los crean
No producimos dinero real	Es una de las características de S.L, podemos ganar dinero trabajando o haciendo negocios
Tienes que elegir unos rasgos de personalidad	Estos vienen dados por la propia apariencia del avatar y por su jugador

4.2. 7. Second Life la imagen de Snow Crash.

Snow Crash (Stephenson, N. 1.992) fue la novela que sentó las bases de S.L, la que nos mostraba antes de que existiera el mundo virtual como sería y como nos comportaríamos ante él. Esta fue la lectura que despertó en el creador de S.L, Philip Rosedale, la ilusión de crear este mundo y la que hizo posible que el metaverso exista hoy día.

La historia se desarrolla en la ciudad de Los Ángeles a principios del siglo XXII. En esta realidad futura el gobierno de los Estados Unidos ha cedido la mayor parte de sus poderes a organizaciones privadas y empresarios, convirtiéndose así las franquicias, la individualidad, y los automóviles, en los reyes (con el tráfico de drogas y el crimen organizado). Una gran parte del territorio cedido por el gobierno ha sido dividido en enclaves soberanos, cada uno administrado por su propia franquicia (como *El Gran Hong Kong de Mr. Lee*), la hiperinflación ha devaluado el dólar y los billetes de un trillón y de un cuadrillón de dólares son cotidianos. Para transacciones físicas la gente recurre a monedas alternativas como el *yen* o los *pavos Kong* (la moneda oficial del *Gran Hong Kong*).

Dentro de este mundo, los ciudadanos entran en su vida virtual para despejarse y disfrutar. Este metaverso se encuentra poblado por avatares (iconos) controlados por usuarios, así como programas del sistema. Para entrar existen terminales de acceso público que conllevan problemas porque la representación visual del avatar es de baja calidad. La posición social de los iconos en el metaverso depende de dos cosas: acceso a

entornos restringidos como el *Sol Negro* (un club exclusivo) y conocimientos técnicos, reflejados en el avatar.

La novela narra la historia de *Hiroaki Hiro Protagonist*, un repartidor de pizza en el mundo real y un príncipe guerrero, el que más rápido maneja su espada samurái, en el *metaverso* (su tarjeta dice: "*Último de los hackers independientes y el mejor espadachín del mundo*"); la historia comienza cuando conoce a su compañera de aventuras *T.A* (en inglés *Y.T.*, abreviatura de "*Yours Truly*", "*tuya atentamente*"), el día que por un accidente de tráfico casi no puede entregar una pizza y esta la entrega por él, desde este momento deciden hacerse socios en el negocio de la inteligencia vendiendo información a la *CIC* y es en este momento a partir del cual se desarrolla la acción y la historia, cuando descubren que existe un poderoso virus virtual (*Snow Crash*) que afecta a los sentidos reales en el mundo real y que consiste en la visión de una imagen con un ruido constante en las retinas del que lo mira, algo así como la imagen del nuestro televisor cuando deja de mostrarnos la programación. Este le es ofrecido al protagonista en un selecto club nocturno del metaverso, donde los amigos de Hiro son víctimas de los efectos de *Snow Crash* ante sus propios ojos. Así estos dos personajes se convertirán en los salvadores no sólo del metaverso sino también del mundo real. Lo interesante es como hace la primera descripción de un mundo virtual, las ideas y características que de este aporta, es como una premonición de lo que vendría.

Las principales aportaciones de la novela a la cultura popular han sido el uso del término avatar y la aplicación a juegos de rol masivos (*MMORPG*).

Snow Crash ha conseguido varios hitos en los últimos años, como convertirse en la novela de *cyberpunk* más vendida de los años noventa y figurar en la lista de la revista *Time*¹⁴² de las cien mejores novelas escritas en inglés desde el año 1.923.

Contraste de características de *Snow Crash* en relación con S.L:

<i>Snow Crash</i>	<i>S.L</i>
Se expande a raíz de la calle llamada <i>The Street</i> , de unos 100 metros de ancho y unos 216 km de largo.	Dos millones de metros cuadrados.
Es una esfera negra y redonda.	Es plana y su color predominante es el azul del mar que rodea todas las islas y lugares del metaverso.
Pertenece a <i>Global Multimedia Protocol Group</i> .	Pertenece a <i>Linden Lab (LL)</i> .
Se puede conectar a través de terminales públicas o desde casa.	A S.L se entra principalmente desde casa y las únicas terminales públicas desde las que se puede conectar son cibercafés.
Iconos.	Avatares.
Se puede ir a pie o con vehículo.	Aparte de estos vehículos se puede ir volando o usando el teletransporte.
Los iconos tienen límite de tamaño para que no haya gigantes ni enanos.	Es S.L es igual, para que todos los avatares puedan acceder a todos los lugares.
Los iconos que entran por terminales públicas tienen una peor calidad de imagen	Entremos desde donde entremos, todos los avatares se ven con la misma calidad.

¹⁴² Revista de información general que se publica semanalmente en los Estados Unidos de América desde el año 1.923.

que los demás.

4.3 Requisitos para jugar a Second Life:

S.L como todos los juegos tiene unos requisitos específicos de *software* y *hardware* a cumplir. Cuando alguno o ninguno de estos se cumplen tendremos problemas y el juego podrá o no funcionar o funcionar mal, irá ralentizado y no podremos disfrutar plenamente del metaverso y sus posibilidades, dependiendo del tipo de ordenador tendremos distintas exigencias, podemos tener *Windows*, *Mac* o *Linux*.

❖ Para **Windows**¹⁴³ necesitamos:

- Conexión a Internet: Cable o DSL.
- Sistema operativo¹⁴⁴: *XP, Vista o Windows 7.*
- Procesador del equipo¹⁴⁵: *CPU compatible con SSE2, con procesador Intel Pentium 4, Pentium M, Core o Atom, AMD Athlon 64 o superior.*
- Memoria del equipo¹⁴⁶: *512 MB*¹⁴⁷ o más.
- Resolución de pantalla¹⁴⁸: *1.024 x 768 píxeles*¹⁴⁹.
- Tarjeta gráfica¹⁵⁰ para *XP*:
NVIDIA GeForce 6600 o mejor.
O ATI Radeon 8500, 9250 o mejor.
O chipset Intel 945.
- Tarjeta gráfica para Vista o Windows 7:
NVIDIA GeForce 6600 o mejor.
O ATI Radeon 9500 o mejor.
O chipset Intel 945.

❖ Para **Mac**¹⁵¹ OS X necesitamos:

- Conexión a Internet: Cable o DSL.
- Sistema operativo: Mac OS X 10.6 o mejor.

¹⁴³ Sistema operativo para ordenadores creado por *Microsoft* que tiene como características esenciales que es un entorno en el que podemos trabajar a través de ventanas y sobre todo su amplio *software*, que son programas, tanto gratuitos como de pago, que podemos instalar en dicho entorno.

¹⁴⁴ Es el *software* encargado de ejercer el control y coordinar el uso del *hardware* entre diferentes programas de aplicación y los diferentes usuarios. Es un administrador de los recursos de *hardware* del sistema.

¹⁴⁵ El procesador es el encargado de procesar toda la información.

¹⁴⁶ Almacén para los programas que estamos ejecutando en un determinado momento y los datos con los que trabajamos.

¹⁴⁷ Unidad de medida de cantidad de datos informáticos, múltiplo del *byte*, equivalente a 10⁶ B (un millón de *bytes*).

¹⁴⁸ Es el número de *píxeles* que puede ser mostrado en la pantalla.

¹⁴⁹ (acrónimo del inglés *picture element, elemento de imagen*) es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital, ya sea esta una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico.

¹⁵⁰ Encargada de procesar los datos provenientes de la *CPU* y transformarlos en información comprensible y representable en un dispositivo de salida, como un monitor o televisor.

¹⁵¹ Sistema operativo creado por *Apple* que está dirigido exclusivamente a dispositivos *Macintosh*, su entorno también está enfocado en ventanas, pero se diferencia del anterior en que suelen ofrecer más rendimiento a la hora de crear, ya sea video, imágenes o audio.

- Procesador del equipo: *Mac* con procesador *Intel* a 1,5 GHz¹⁵².
- Memoria del equipo: 512 MB o más.
- Resolución de pantalla: 1.024 x 768 píxeles.
- Tarjeta gráfica:
ATI Radeon 9200 y superiores.
O *NVIDIA GeForce 2, GeForce 4*.

❖ Para **Linux**¹⁵³ necesitamos:

- Conexión a Internet: *Cable o DSL*.
- Sistema operativo: Se necesita un entorno *Linux* de 32 bits¹⁵⁴ razonablemente actualizado, si utilizamos una distribución de *Linux* de 64 bits, necesitaremos tener instalado el entorno de compatibilidad con 32 bits.
- Procesador del equipo: *Pentium III o Athlon* a 800 MHz (u otro superior).
- Memoria del equipo: 512 MB o más.
- Resolución de pantalla: 1.024 x 768 píxeles.
- Tarjeta gráfica:
NVIDIA GeForce 6600 o mejor.
O *ATI Radeon 8500, 9250* o mejor.

4.4. Objetivos del mundo virtual:

S.L no tiene objetivos como en los demás juegos que conocemos, no hay que rescatar a una princesa, saltar plataformas o llegar el primero a la meta, cada uno elige sus objetivos y marca sus propias metas. No hay ganadores ni perdedores y somos libres de hacer lo que queramos, cuando queramos y donde queramos, siempre y cuando no molestemos a los demás.

Pese a su parecido con *Los Sims* y otros mundos virtuales, en S.L el avatar no tiene necesidades fisiológicas: no necesita comer, dormir o ir al baño; tampoco puede evolucionar como en otros juegos y mundos virtuales donde los personajes van evolucionando y cambiando sus características o acabando su vida por vejez como en *Los Sims* o porque perdemos una batalla y nos eliminan como en *Quake III*¹⁵⁵ (la forma de acabar con el juego es borrar nuestra cuenta y esto sólo lo puede hacer el propietario de esta). Dentro de S.L nuestro personaje siempre será igual y tendrá las mismas características y habilidades a no ser que nosotros se las cambiemos manualmente, pero exteriormente, en cuanto psicológica o habilidosamente no hay forma de aprender nuevas.

Nuestro personaje puede optar por relacionarse y conocer gente nueva, por explorar, por lucrarse o por cualquier cosa que se nos pueda ocurrir como residentes, este apartado lo veremos con más profundidad posteriormente.

Una de las partes que más atractivas resulta a los residentes y una de las más famosas es la posibilidad de invertir toda nuestra creatividad en construir objetos y en

¹⁵² Múltiplo de la unidad de medida de frecuencia *hercio (Hz)* y equivale a 10⁹ (1.000.000.000) Hz.

¹⁵³ Sistema operativo de uso libre, que también dispone de ventanas, su diferencia es que es mejor a la hora de programar y compartir.

¹⁵⁴ *Bit* es el acrónimo *Binary digit (dígito binario)*.

¹⁵⁵ Videojuego de disparos en primera persona.

comerciar con ellos gracias a la moneda de este mundo: el *Linden Dólar*, un dólar americano equivale a unos doscientos cincuenta *dólares Linden* en el mundo virtual. Estos se pueden cambiar por dinero real en uno de los múltiples bancos de S.L, y de esta forma no sólo ganamos dinero virtual, sino también real. Hay que tener en cuenta que las cosas en S.L tienen un precio muy bajo, por lo que hacerse rico vendiendo artículos es muy difícil, ya que requeriría una gran cantidad de ellos.

Se pueden obtener *dólares linden* de muchas maneras, más o menos las mismas que en la vida real, como por ejemplo vendiendo objetos o alquilando terrenos.

La manera de crear objetos es muy sencilla (también la veremos ampliamente en apartados posteriores), se puede realizar comprando formas *prim* y moldeándolas con las mismas herramientas del juego o bien importándolas desde el exterior. Estas formas (*prim*) consisten en geometrías simples que se pueden estirar, modelar y colorear hasta que alcancemos la forma/ objeto deseado. Para darle una funcionalidad a este nuevo objeto se usa el *LSL o Linden Scripting* (un lenguaje de programación). Para objetos ya más complejos (como por ejemplo objetos con movimiento o animaciones) se pueden importar desde el exterior a S.L.

La propiedad intelectual de los objetos creados pasa a ser propiedad del creador, que puede comerciar libremente con ellos o cederlos para que los demás comercien con ellos.

Esto hace que este mundo sea creado exclusivamente por los jugadores y para los jugadores, por lo que todo el mundo completo es creatividad.

Hasta ahora la actividad más desarrollada dentro de la creación ha sido la moda, pero también han prosperado empresas dedicadas a la organización de bodas, de ceremonias funerarias y de orgías virtuales.

Otro tipo de actividades muy populares son las clases de idiomas, la promoción de grupos musicales, los cantautores, los actores, los escritores, la creación de platos de cocina, el diseño de suéteres y la creación de payasos, por destacar las más famosas.

4.5 Como crear una cuenta:

Para crear una cuenta debemos entrar en: <http://secondlife.com/>¹⁵⁶, una vez ahí pinchamos en el botón naranja de la zona superior derecha que dice: *Join Now*, aquí nos pedirá nuestra cuenta de correo y nuestra edad, porque S.L es para mayores de dieciocho años. También nos dará a elegir el nombre y apellido que deseamos tener dentro del juego (este es muy importante ya que una vez elegido no se puede cambiar) de una lista de nombres preconcebidos, que será por el que nos conocerán los demás usuarios.

En esta página se incluye una primera vista de nuestro avatar, un personaje básico que podemos ir cambiando posteriormente (ya que en este momento también debemos elegir uno preconcebido) comprando piezas en S.L o construyendo estas partes nosotros mismos (ojos, peinado, maquillaje etc.) con los *prims* que sean necesarios.

A continuación nos mandan un *email*¹⁵⁷ que debemos confirmar para terminar de registrar nuestra cuenta y confirmar que queremos formar parte del juego.

¹⁵⁶ La página oficial del *mundo virtual*.

¹⁵⁷ Correo electrónico.

Esta cuenta es gratuita y nos permite acceder a todos los lugares y vivir tranquilamente nuestra vida virtual. Sin embargo para poder adquirir terreno y construir en él debemos crear una cuenta de pago, su precio está entre los diez y los cien dólares mensuales (dependiendo del terreno del que queramos disponer), el propietario del terreno puede alquilarlo a otros residentes por unos cuantos *Second Linden* que dependen de la calidad del propio terreno y de su localización (no es lo mismo una zona exclusiva que una pública, una que está cerca del mar o alejada de él o una con césped frente a un suelo rocoso; exactamente igual que en la vida real). Estos alquileres y compra-ventas fueron los responsables de que aparecieran los *Land Barons* los primeros millonarios de S.L, que se dedicaban a especular con la tierra, pero hoy día la crisis económica al igual que en el mundo real ha hecho que la burbuja inmobiliaria explote y que no sea tan rentable este tipo de negocio, pero aun así hay muchos usuarios que eligen esta opción para lucrarse dentro del metaverso.

Hay que tener en cuenta que las islas tienen unos precios diferentes a los terrenos, su precio es más elevado, para que nos hagamos una idea una isla cuesta mil seiscientos setenta y cinco dólares por sesenta y cinco mil quinientos treinta y seis metros, con una tarifa mensual de mantenimiento de unos trescientos dólares, las instituciones académicas o sin ánimo de lucro tienen una rebaja por la acción que desempeñan.

Aun así para crear objetos y construir tampoco es necesario pagar, hay zonas públicas donde se pueden crear objetos que luego pasan a nuestra disponibilidad incluyéndose en nuestro inventario, son las llamadas *sandbox*, en estas podemos crear cualquier cosa que imaginemos y pasará a nuestra propiedad sin pago alguno, lo único es que si no tenemos terrenos no tendremos donde colocarla aunque si podemos venderla.

La misma página también nos da a elegir entre dos tipos de avatares: el *Basic* y el *Premium*:

- *Basic*: es gratis y nos permite todo menos la posesión de tierras.
- *Premium*: permite tener terrenos propios, variando su cuantía según el método de pago, puede ser de diez dólares al mes o seis si pagamos el año entero.

No hay límite de posesión de terrenos, pero poseer un terreno conlleva una serie de gastos. La cuenta *Premium* incluye los costes de uso del terreno para unos quinientos doce metros, si deseamos más el precio aumenta al igual que van aumentando los metros.

Una vez recibido el *email* de confirmación tenemos que ingresar nuestros datos reales (nombre, apellido, sexo y país de procedencia), esos datos no se mostrarán al resto de jugadores, pero son indispensables para registrarnos.

A continuación introducimos una contraseña de seis o más caracteres para poder acceder a nuestra cuenta sin que nadie más pueda hacerlo.

Tras la contraseña, seleccionamos una de las preguntas de seguridad y una respuesta (al igual que en muchos otros lugares donde nos tenemos que registrar), que servirá para que en el caso de que falle la contraseña principal o no la recordemos, podamos entrar con esta pregunta de la que sólo nosotros conocemos la respuesta.

Antes de terminar de crear nuestra cuenta debemos de introducir unos cuantos datos más, como cerciorar que no somos máquinas o robots introduciendo una frase difusa. Una vez hecho esto y para terminar, seleccionamos *this is my first second life account* si esta es nuestra primera cuenta y después marcamos *i agree the Terms of service* para aceptar las condiciones de uso y a continuación pulsamos el botón *Submit* para terminar el proceso de registro.

Ahora nos aparecerá una pantalla para seleccionar el modo de pago, no tenemos por qué tener ninguno y para esto basta con pulsar *Skip this step* y pasaremos al paso siguiente.

El siguiente paso al registro es el de descargar e instalar el propio juego, para esto pulsamos en botón *guardar como* y se guardará en la carpeta que elijamos.

Cuando se haya descargado para lo que tarda unos minutos dependiendo de la velocidad de nuestra línea, pulsamos doble *click* en la carpeta y vamos pulsando *siguiente* hasta que nos aparezca la opción de *finalizar*, cuando ya habremos terminado de instalarlo y lo podremos ejecutar.

Después nos podremos conectar haciendo doble clic en el acceso directo que nos aparece en el escritorio, introduciendo nuestro nombre de usuario y nuestra contraseña.

4.6. Como usar Second Life:

La primera vez que iniciemos sesión seremos transportados a la *Isla de Bienvenida* o *Welcome Island*, un lugar creado para los usuarios nuevos, donde siguiendo los carteles que aparecen y practicando las distintas funciones (véase Ilustración 32) que nos enseñan podremos aprender las habilidades básicas que necesitamos para jugar.

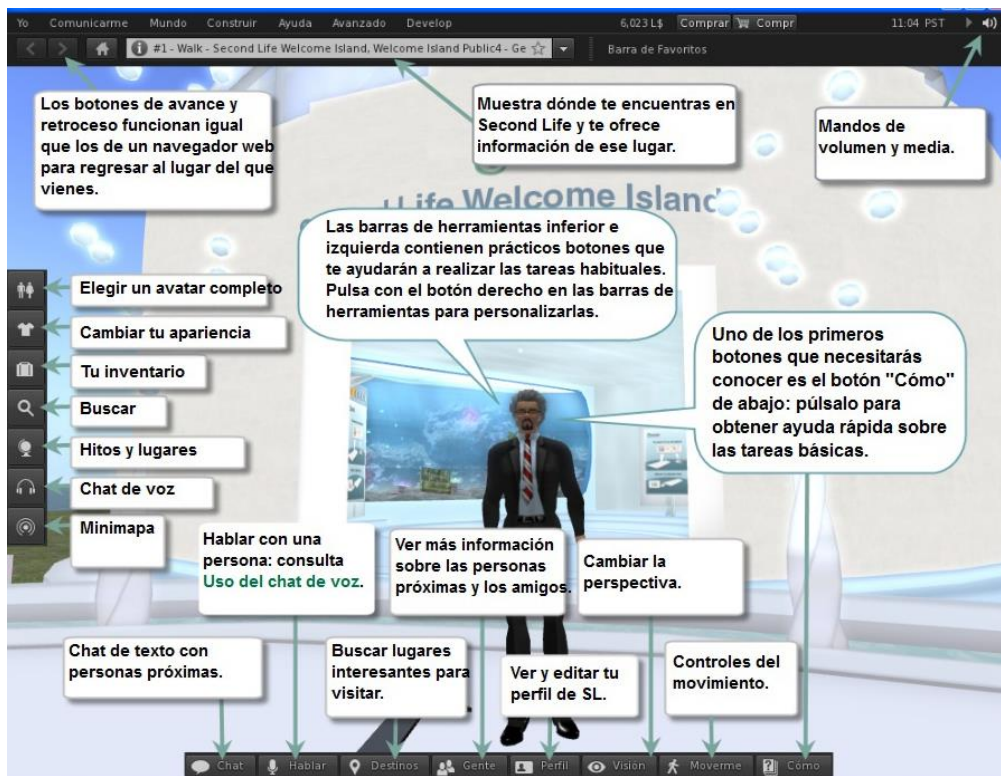


Ilustración 11: Funciones de S.L. Tomada de <http://secondlife.com/>.

Las habilidades más básicas que aprendemos aquí son:

- **Caminar:** para caminar basta con pulsar con el puntero del ratón el lugar al que queremos ir. Si esta opción no nos gusta, podemos hacerlo con las flechas del teclado o las letras *W*, *S*, *A* y *D*.

Estos iconos muestran las tres opciones que tenemos: el primero es el de andar, el segundo el de correr y el tercero el de volar. Las flechas de arriba son las que nos permiten si no nos gusta usar el ratón movernos de un lado hacia otro.

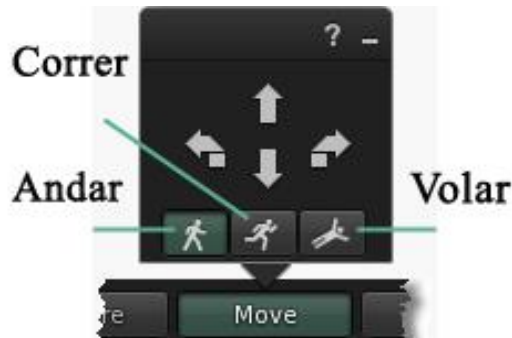


Ilustración 33: Iconos. Tomada de <http://secondlife.com/>

- **Volar:** Para volar tenemos que mantener pulsada la tecla *Re Pág* o la tecla *E* y movernos con las mismas flechas o teclas que usamos para caminar. Para bajar se usa la tecla *Av Pág* o *C*.
- **Cambiar la vista:** la vista que tenemos dentro del juego suele ser en primera persona. Esta vista se puede cambiar y tantas como puntos de vista existen.
- **Chat de texto:** para hablar con los demás habitantes del metaverso basta con pulsar el botón de *chat* y empezar la conversación escribiendo con el teclado o mandando un mensaje de voz que grabaremos con el micrófono.
- **Cambiar nuestro avatar:** podemos tener el aspecto que deseemos comprando o creando nuestros accesorios personalizados. La manera ponernos estos accesorios comprada es la siguiente:

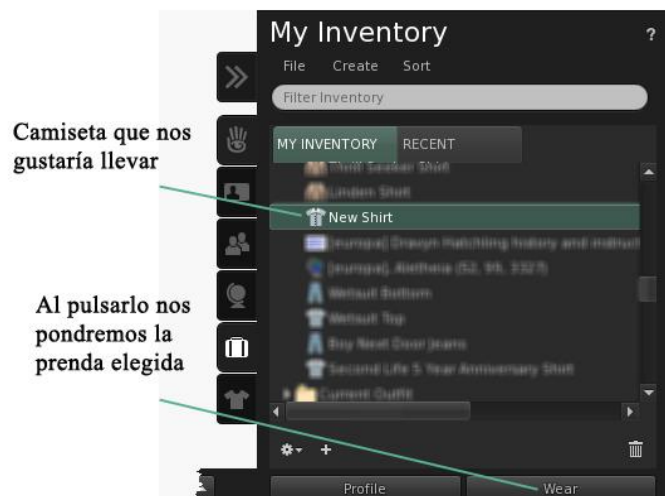
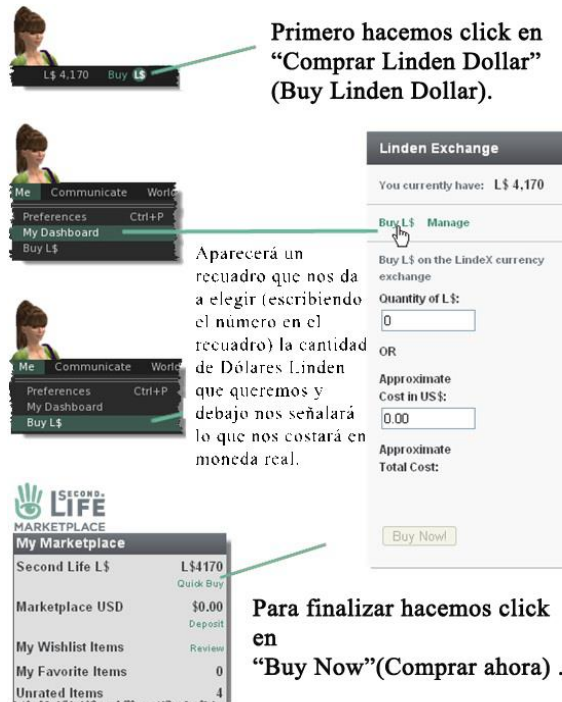


Ilustración 34: Imagen del inventario. Tomada de <http://secondlife.com/>

Elegimos en nuestro inventario la prenda o accesorio que nos queremos poner (ya sea ropa, tono de piel o color de ojos, vale para todo) y le damos a *wear* para ponérselo.

La manera de comprar *Second Linden* para hacernos con estos objetos es:



Primero hacemos click en “Comprar Linden Dollar” (Buy Linden Dollar).

Aparecerá un recuadro que nos da a elegir (escribiendo el número en el recuadro) la cantidad de Dólares Linden que queremos y debajo nos señalará lo que nos costará en moneda real.

Para finalizar hacemos click en “Buy Now”(Comprar ahora) .

La manera de comprar objetos es la siguiente:

- Lo primero es buscar el objeto que queremos comprar, lo podemos hacer o bien pinchando directamente en el elemento, si este nos lo permite, o buscando en el apartado de la página oficial de S.L que se llama *compras*, donde nos da a elegir entre agrupaciones de cosas (véase Ilustración 35), son: pelo, ropa, zapatos, *avatares* completos, gafas, gorros, alas, cosas gratis, joyas, arte, aviones, coches y camiones, tatuajes y trajes de fiesta.

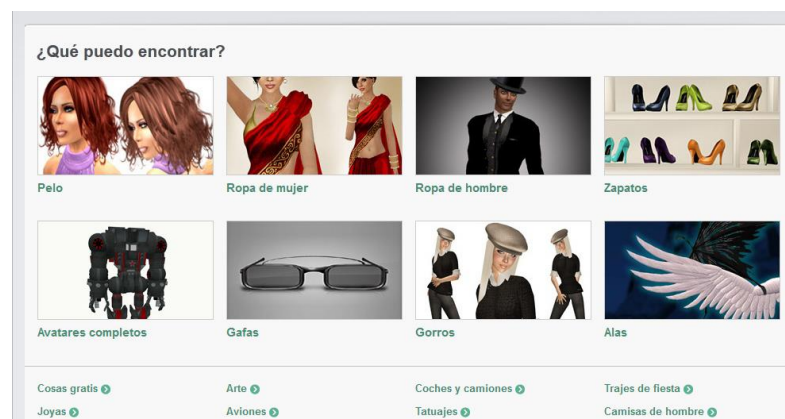


Ilustración 35: ¿Qué puedo encontrar?. Tomada de <http://secondlife.com/>

Cuando encontramos el objeto que buscamos le damos a comprar (véase Ilustración 36):

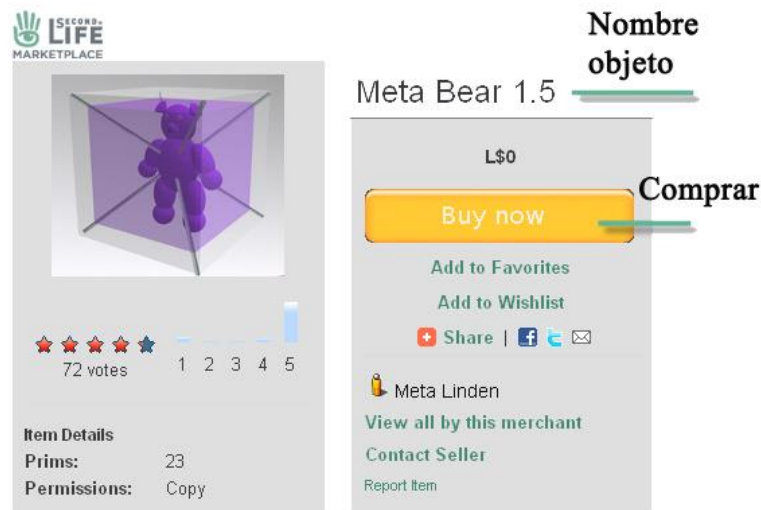


Ilustración 36: como comprar. Tomada de <http://secondlife.com/>

También nos ofrece información del objeto, como lo que piensan de él algunos usuarios que lo han comprado (del uno al cinco, siendo lo peor el uno y lo mejor el cinco) y los *prims* que lo forman. Nos permite compartirlo con nuestros amigos en las distintas redes sociales o ver todos los objetos del comprador y contactar con él por si queremos decirle algo.

- **Interactuar con los objetos:** basta con hacer *clic* sobre los objetos y ver qué acciones (véase Ilustración 37) nos deja hacer con él (cogerlo, sentarnos, romperlo o abrazarlo, entre otras cosas). También el objeto nos puede dar información sobre él, como en el caso de algunas obras de arte que pueblan el universo, que al darles nos dan toda la información de la obra, su precio si estuviera a la venta y la opción de comprarlo.

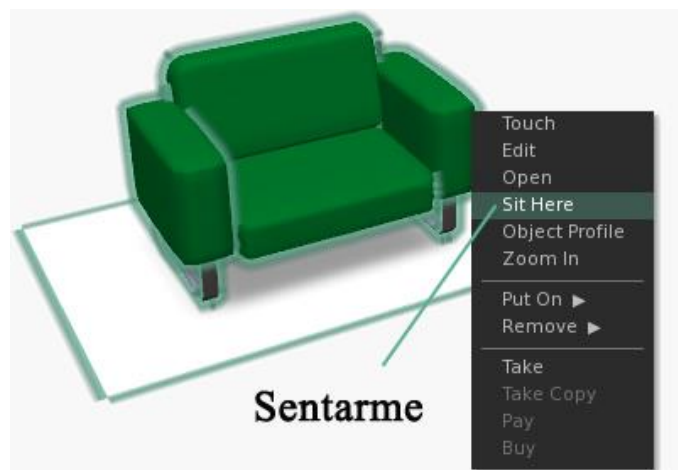


Ilustración 37: Interactuar con objetos. Tomada de <http://secondlife.com/>

- **Buscar más información sobre las personas próximas:** para esto damos *click* sobre el icono de información que nos aparece. Nos dejará hacer entre otras cosas las siguientes acciones (véase Ilustración 38): ver el perfil, añadir como amigo, llamada, ignorar o denunciar.



Ilustración 38: Buscar información sobre personas. Tomada de <http://secondlife.com/>

En el icono de la derecha podemos acceder a todos los amigos que tenemos agregados y podemos ver si están conectados o no (los conectados están en blanco, los no conectados en gris) y debajo aparecen varias acciones que podemos realizar con ellos: como consultar su perfil, enviarles un mensaje, llamarlos, regalarles un objeto de nuestro inventario o invitarlos a acudir al lugar en el que estamos nosotros.

4.7. La creación en Second Life:

Cuando nosotros mismos queremos fabricarnos los objetos y accesorios y no queremos comprar los de los demás y ahorrar con esto unas monedas, deberemos comprar los *prims* y moldearlos nosotros mismos con las herramientas que nos ofrece el propio mundo virtual. Esta opción es más económica pero nos llevará mucho tiempo.

Para crear un *prim* hacemos *click* con el botón derecho en cualquier lugar del territorio en el que estemos (ya sea una *Sand Box*¹⁵⁸ o un terreno que hayamos adquirido, que son las únicas dos opciones donde se nos permite crear, una de forma gratuita y otra de pago), nos aparecerá un menú con distintas formas *primitivas*, le damos a la opción que nos interese más (cuadrada, triangular, cilíndrica, etc.) y elegimos *crear (create)*, también podemos pulsar *CTRL-4* para ir rápidamente al modo creación y ahorrarnos pasos. Cada paso tiene su atajo, pero requiere un mayor dominio del programa.

¹⁵⁸ Caja de arena que podemos encontrar dentro de S.L para realizar objetos de forma gratuita.

Cuando elegimos un tipo de *prim* el cursor se convertirá en una *varita mágica* y tocando el lugar donde queramos que aparezca (en S.L no existe la gravedad, por lo que nuestro objeto puede ser creado donde queramos, e incluso puede flotar y aparecer en mitad del espacio) aparecerá la forma que hayamos elegido.

Podemos hacer tantos *clics* con la *varita mágica* como formas queramos que aparezcan, ya que cada vez que hagamos *clic* volverá a aparecer la forma seleccionada tantas veces como queramos.

La segunda parte es *enlazar, unir o juntar* todos los *prims* que hayamos creado con la *varita mágica*, la manera de unirlos es seleccionarlos todos a la vez, (todos los *prims* que hayamos creado y que queramos usar) para esto mantenemos pulsado el botón de *mayúsculas (shift)* del teclado y hacemos *clic* en todos los *prims* que queramos juntar, para saber que han sido seleccionados podemos observar que se ponen de color un color amarillo fluorescente que los caracteriza y diferencia del resto, también podemos pinchar en el menú *herramientas (tools)* de la parte superior de la pantalla y elegir *enlazar (link)*. El método abreviado es pulsando las teclas *CTRL-L*, es más rápido y fácil porque nos permite ahorrarnos pasos y tiempo. Para desenlazar los *prims* enlazados, mantenemos pulsado *ctrl. + shift + L* y se irán desenlazando, también podemos en el menú *Herramientas*, seleccionar *Separar*.

La forma en que posicionamos, rotamos, deformamos, cortamos o combinamos los *prims* más básicos (en resumen combinando todas las acciones que el juego permite), hacen que tengamos un número de formas infinitas y que podamos crear todos los objetos que se nos ocurran.

El siguiente paso para la creación de nuestro objeto es colorear y dar textura (para que quede más realista o no), ya que cuando creamos un *prim* este está sin colorear y tiene la textura por defecto de madera contrachapada.

Para borrar todos los restos que nos van sobrando sólo hay que seleccionarlos y darle a la tecla *suprimir* del teclado o pulsamos el botón derecho del ratón sobre lo que queremos borrar, seleccionamos *Más (more)* en el menú y luego pulsamos *borrar (delete)*, pero la otra forma es más rápida.

Cuando conseguimos el objeto o forma deseada, podemos ponerle un nombre y así bautizar nuestra creación, esto se hace en la pestaña *General* del *Menú edición* y podemos ponerle el nombre que queramos.

Para que vaya a nuestro inventario pulsamos con el botón derecho del ratón sobre él y seleccionamos *tomar (Take)* o */Más/Tomar una copia (/More/Take a Copy)* y así pasaremos a tener el objeto en nuestro inventario para usarlo cuando deseemos.

Hay que tener en cuenta que si incluimos los objetos en el inventario sin ponerles nombre todos se llamarán *Object* y podremos encontrar unas gafas de sol llamadas *Object* o un rascacielos de cuatro mil *prims* que también se llama *Object*, y puede hacernos perder mucho tiempo revisar toda la lista antes de encontrar el objeto que deseamos.

En cuanto a los tipos de *prims* que podemos elegir podemos decir como introducción que son: el cubo, el prisma y el cilindro, que son miembros de una misma familia de *prims* (la familia de los cubos), y la esfera, la rosca, el tubo y el anillo que son miembros de la familia de las esferas.

Los tipos de *prims* (véase Ilustración 39) que podemos utilizar para la creación de objetos son:

- **El cubo:**

El cubo es un *prim* fundamental y uno de los más usados dentro de S.L para la creación. Los cubos se pueden usar para hacer cualquier cosa desde vigas hasta arcos y si se *ahueca* (*hollow*) y se *corta* (*cut*) puede usarse para hacer perfectas habitaciones de un solo *prim*, a falta solamente de un techo y un suelo.

Una de las características de los cubos es que son la única figura que puede ser extendida añadiendo piezas sin ningún problema, incluso de gran tamaño. Las formas secundarias del cubo son la *cuña* (*wedge*) y la *pirámide* (*pyramid*).

- **El prisma.**
- **La pirámide.**
- **El tetraedro.**
- **El cono.**
- **El semicono.**
- **El árbol.** Esta figura nos permite crear distintos tipos de árboles para hacernos más sencilla su creación, pero sólo son posibles de utilizar en el exterior, nunca dentro de un edificio o *Sand Box*.
- **La hierba.** Esta figura nos permite crear suelos y superficies de para hacernos más sencilla su creación, pero sólo son posibles de utilizar en el exterior, nunca dentro de un edificio o *Sand Box*.
- **El cilindro.**
- **El semicilindro.**
- **La esfera.**
- **La semiesfera.**
- **El toroide.**

Una de las más extrañas pero ciertamente más versátiles de todas las formas de S.L, la Rosca ofrece más ajustes de forma y posibilidades que ningún otro tipo de *prim*.

- **El tubo.**
- **El cono truncado.**

Un *prim* seleccionado tendrá un brillo amarillento, como una luminosidad incandescente, alrededor de él y podremos observar que aparecerán tres líneas que penetrarán el centro geométrico del *prim*, cada línea tendrá dos manejadores con forma de cono y estos conos señalan la posición del *prim* en sus ejes X, Y y Z:

- X es el este y el oeste, la dirección positiva es el este.
- Y es el norte y el sur, la dirección positiva es el norte.
- Z es arriba y abajo, la dirección positiva es arriba.



Ilustración 12: Formas prim. Tomada de <http://secondlife.com/>

Si miramos a la parte derecha de la ventana de *Edición*, veremos el *Ruler mode* con un menú desplegable que nos da las opciones de: *Mundo (World)*, *Local* y *Referencia (Reference)*, para situar nuestra posición y la de nuestro objeto en el metaverso.

- ✓ **Mundo (World)**: Este modo nos da la orientación XYZ respecto al mundo completo y el espacio en el que nuestro *prim* se encuentra situado respecto a él.
- ✓ **Local**: Este modo nos da la orientación del *prim* u objeto que estamos manipulando.
- ✓ **Referencia (Reference)**: Sacamos un *prim*, lo rotamos un poco y estando en modo *Referencia* con el *prim* seleccionado pulsamos **MAYUSCULAS+G (SHIFT+G)** y ahora el ruler estará orientado hacia este *prim*, no importa el *prim* que seleccionemos.

Acciones que podemos realizar:

- ✓ **Rotar o girar**: Para entrar al modo *Rotación* (véase Ilustración 40), seleccionamos el objeto o *prim* que queramos rotar, después en el menú hacemos *clic* en la opción *girar*, inmediatamente nos aparecerán los tres ejes X, Y, Z (si pinchamos un color nos aparecerá una regla que nos mostrará los puntos cardinales y los ángulos) que nos mostrarán un círculo que se formará alrededor del objeto seleccionado, o dentro de él si el objeto es muy grande o si estamos muy cerca de él. El cursor también se convertirá en una flecha, con otra flecha más pequeña girando alrededor en la parte inferior derecha para que estemos seguros de que nos encontramos en modo *rotación*.



Ilustración 40: Girar. Tomada de <http://secondlife.com/>

En el globo terráqueo hay tres anillos de colores (rojo, azul y verde) que nos permiten rotar el objeto en la dirección deseada cuando hagamos *clic* en ellos (véase Ilustración 41) y lo mantengamos pulsado mientras movemos el cursor.



Ilustración 41: Anillos giratorios. Tomada de <http://secondlife.com/>

- ✓ **Mover:** ponemos el ratón sobre la línea verde, azul o roja (véase Ilustración 42), hacemos *clic* izquierdo en el ratón y movemos el ratón, así aparecerán unas líneas que nos indicarán la distancia a la que estamos moviendo nuestro objeto y lo moverán a esta cuando soltemos el ratón.

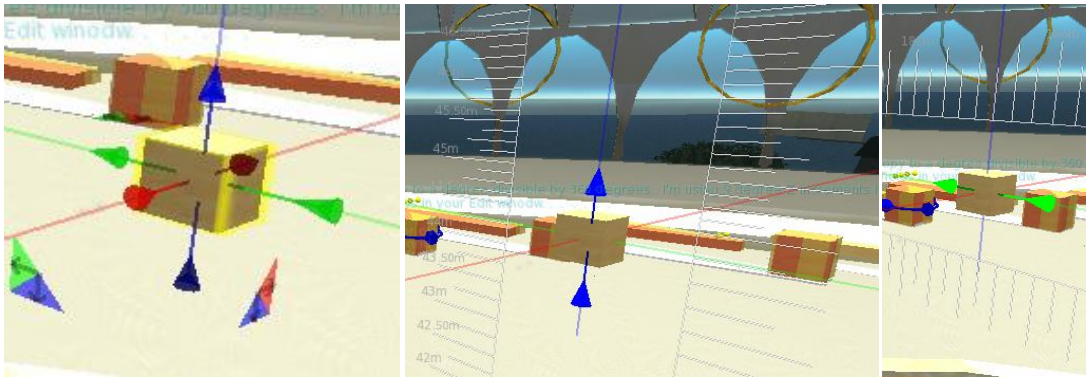


Ilustración 13: Mover. Tomada de <http://secondlife.com/>

- ✓ **Estirar:** Elegimos la opción estirar en el *menú* y aparecerán pequeños cubos en las caras y en las esquinas de nuestro *prim* (véase Ilustración 43), estos son manejadores de tamaño y llevan un código de color para indicar el eje sobre el cual se pueden usar para estirar el *prim*, el rojo es para la dimensión X; el verde para la Y, y el azul para la Z, también notaremos que el cursor cambia a una flecha para indicar que estamos en el modo *estirar*.



Ilustración 43: Estirar. Tomada de <http://secondlife.com/>

Tiramos o empujamos de los bloques manejadores del rojo X, el verde Y o el azul Z para estirar o encoger el objeto en la dirección deseada, el rango de estiramiento se extiende desde 0.010 metros (un cm.) a diez metros en cualquier dirección.

- ✓ **Seleccionar *Textura*:** Sirve para colorear y texturizar las diferentes caras de un *prim* que por defecto vienen ya con una textura predeterminada que es la de madera conglomerada (véase Ilustración 44).

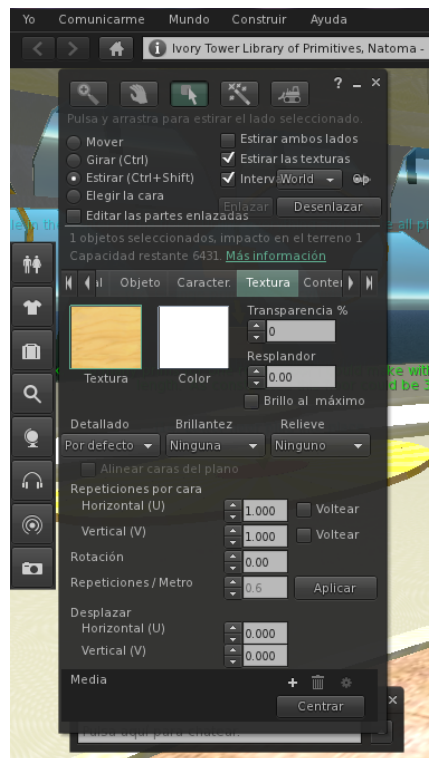


Ilustración 44: Seleccionar textura. Tomada de <http://secondlife.com/>

La casilla de *Seleccionar Textura* (véase Ilustración 45) en lo alto de la ventana de edición nos permite seleccionar sólo las caras de un *prim* (o de un grupo de *prims*) que deseemos dar textura, esto significa que podemos especificar hasta un máximo de nueve texturas diferentes para un *prim*.

Para seleccionar varias caras de un *prim* (o varios *prims*) de una vez, marcamos la casilla de *Seleccionar Textura* (*Select Texture*) y mantenemos pulsado el botón *mayúsculas* (*shift*) del teclado, entonces comenzamos a marcar las caras del *prim*.

Seleccionando la casilla de color nos mostrará una carta de colores entre los que podremos seleccionar o elegir el nuestro, el más adecuado para nuestro objeto.

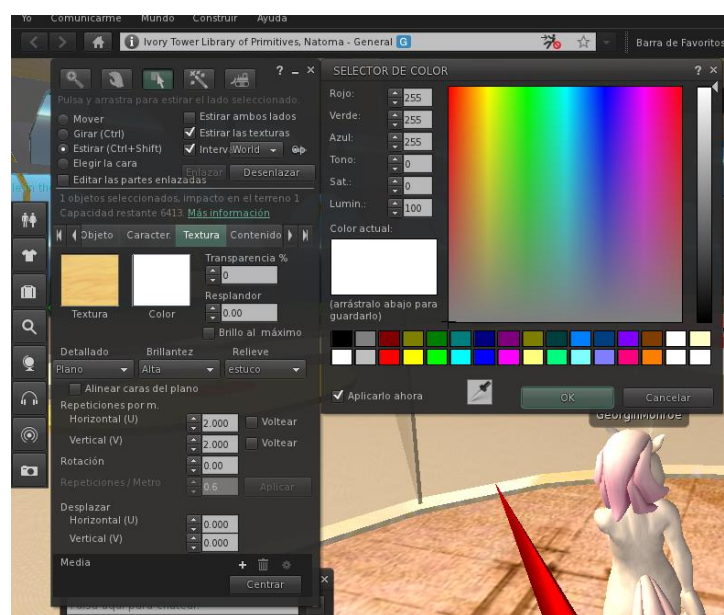


Ilustración 45: Seleccionar textura. Tomada de <http://secondlife.com/>

Si pulsamos en la casilla de *textura* nos volverá a aparecer un *menú* (véase Ilustración 46) con distintos tipos de estas.

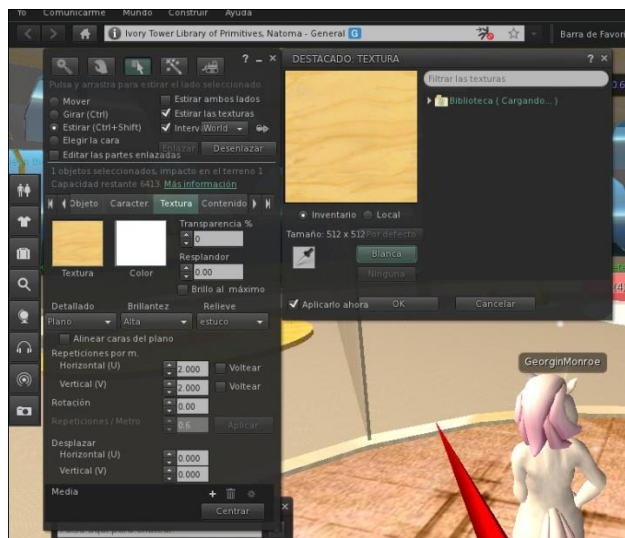


Ilustración 46: Seleccionar textura. Tomada de <http://secondlife.com/>

Luego hay otras pestañas que nos permitirán elegir el *detallado* (plano o por defecto), la *brillantez* (ninguna, baja, media o alta) y el *relieve* (ninguno, brillo, oscuro, grano de madera, corteza, ladrillos, cajero, cemento, azulejería, piedra cortada, discos, grava, placa de petri, revestimiento, baldosa de piedra, estuco, succión o tejido).

En *características* podremos elegir el tipo de material que compone nuestro objeto como: piedra, metal, cristal, madera, carne, plástico y goma, también si queremos que sea flexible o no, dentro de lo cual podremos manipular los siguientes conceptos para que sea más o menos: blandura, gravedad, fricción, viento, tirantez, fuerza en X, Z o Y, también la luz, eligiendo el grado de intensidad, radio y atenuación, dependiendo de las que elijamos y trabajemos será más o menos flexible.

Cuando hacemos un objeto y seleccionamos uno de estos tipos de materiales, alteramos algunas de las características de ese objeto, estas diferencias se pueden apreciar más fácilmente cuando ese objeto es golpeado por un avatar o un objeto físico.

Los materiales a elegir para nuestros objetos son:

- ✓ **Piedra:** Hace un sonido más ligero que la madera cuando se le golpea y parece tener mayor masa.
- ✓ **Metal:** Suena metálico al ser golpeado y pesa mucho.
- ✓ **Cristal:** Hace un ligero sonido vítreo cuando se le golpea y también es duro.
- ✓ **Madera:** Es el tipo de material por defecto, produce un sonido de tono bajo cuando se le golpea y tiene aspecto pesado.
- ✓ **Carne:** Suena como una pelota de fútbol mojada cuando se le golpea.
- ✓ **Plástico:** Parecido a la carne pero con la diferencia de que rebota y tiene un sonido más vivo.
- ✓ **Goma:** Hace un sonido bajo y profundo y es extremadamente rebotador.

- ✓ **Selección de *prims*:** Hay dos formas de seleccionar *prims*: hacer *clic* en un *prim* directamente mientras estamos en modo *edición* (*CTRL+3*) seleccionando así de uno en uno, una manera mucho más precisa de hacerlo, al mantener pulsado *Shift* mientras hacemos *clic* en otros *prims* en modo *edición* se seleccionarán los *prims* en los que *cliqueemos*.

Si hacemos *clic* en una superficie (tierra, agua o un *prim* grande) y arrastramos el ratón mientras mantenemos pulsado el botón izquierdo, se seleccionarán todos los *prims* a nuestro camino, esta es una *Selección Masiva*, es mucho menos precisa que la anterior y puede llevar a que seleccionemos *prims* que no queremos, lo que no ocurre con la anterior, en la sólo seleccionamos lo que deseamos.

- ✓ **Enlazar:** Partiendo de que todas las construcciones se hacen con *primitivos*, se hace necesario combinar dos o más *prims* para conseguir formas especiales para modelar o construir.

En el modo *edición*, hacemos *clic* en dos *prims* y entonces pulsamos *CTRL+L* para enlazarlos o también podemos ir al *menú herramientas (tools)* y seleccionamos *Enlazar (link)*.

Solo pueden enlazarse hasta 256 *prims* ordinarios en un solo lote y hasta 31 *prims* físicos en un lote. Hay una distancia límite a la que dos *prims* pueden estar situados para poder ser enlazados, esta distancia depende parcialmente del tamaño de los *prims* que estamos tratando de enlazar.

El orden en el cual se enlazan las cosas puede ser muy importante porque a todos los *prims* enlazados en nuestro objeto les será asignado un número de enlace y el último *prim* que seleccionemos de un lote siempre será el *raíz* o el *prim padre*, convirtiéndose todos los demás en hijos de ese *prim*.

- ✓ **Editar partes enlazadas:** Podemos editar los *prims* individuales en un lote enlazado seleccionando *Editar Partes Enlazadas* en la parte inferior izquierda en el panel de *herramientas* de la ventana de *edición* (debajo de *Seleccionar Textura*), podemos hacer cualquier cosa que podríamos hacer con un *prim* sin enlazar excepto moverlo más allá de la distancia límite de enlace, borrarlo o copiarlo.

CTRL+Z (deshacer) también funciona mientras usamos *Editar Partes Enlazadas*.

Si hemos desenlazado un *prim* de un lote enlazado saliendo del modo *Editar Partes Enlazadas*, volverá al modo de edición normal.

- ✓ **Estirar texturas:** En la ventana de edición, en la parte derecha, hay una casilla que dice *Estirar Textura (Stretch Textures)*, cuando estiramos un *prim*, esta casilla determina el destino de la textura de ese *prim*, si la tenemos marcada para que estire, la textura adaptará su tamaño para adecuarse a lo que estamos haciendo al *prim*, si no tenemos marcada esta casilla, la textura permanecerá al mismo tamaño y se repetirá a sí misma a lo largo de la superficie del *prim* para cubrirlo del todo.

- ✓ **Copiar *prim*:** Copiar *prims* ahorra tiempo, porque no tenemos que repetir las acciones ya realizadas y *S.L* nos da varias opciones para hacerlo y que elijamos la que nos resulte más sencilla, una forma es seleccionando un *prim* y pulsando *CTRL+D*, otra es pulsando *mayúsculas* y arrastrando con el ratón, es decir, cogemos uno de los manejadores en forma de flecha, mantenemos pulsada la tecla *mayúsculas* y arrastrarlo lentamente en la dirección de la flecha, esto copiará el *prim* y dejara la copia en su lugar original, si dejamos de mover y comenzamos de nuevo con el botón *mayúsculas* pulsado, crearemos otra copia.

Otra manera es en la propia ventana de *herramientas*, donde aparece la casilla *Copiar Selección*, que al pulsarla nos permite copiar el *prim* seleccionado, pero su localización y posición dependerán de muchos factores, si la casilla de *Centrar Copia* está marcada y hacemos *clic* en una cara del *prim* original, la copia del *prim* aparecerá perfectamente alineada y tocando el *prim* original, es difícil alinear un *prim* de forma tan precisa y de esta forma se hace automáticamente, si no está marcada la casilla *Centrar Copia*, la copia aparecerá exactamente donde *clícamos* el *prim* anterior.

Una cosa bastante interesante es que si marcamos la casilla *Mantener Herramienta Seleccionada (Keep Tool Selected)* en el menú *Edición*, crearemos una copia cada vez que hagamos *clic* en cualquier cosa del mundo.

La última forma de copiar *prims* es copiando el inventario, es decir, cogemos el objeto, lo ponemos en nuestro inventario y entonces arrastramos copias según las necesitemos.

- ✓ **Bloquear (*Lock*):** Esto bloquea el *prim* u objeto en su posición y no podremos moverlo, cambiar su tamaño o su textura, si intentamos borrarlo, recibiremos un aviso y un diálogo de confirmación para asegurar que realmente queremos borrarlo, las otras personas, tampoco serán capaces siquiera de mover algo de nuestra propiedad, a no ser que lo hayamos habilitado nosotros para ello.
- ✓ **Física (*Physics*):** Cuando marcamos esta casilla nuestro *prim* u objeto cambiará su estado y será susceptible a las leyes físicas de *Second Life*, es decir, la gravedad le afectará y las colisiones harán que tenga reacciones iguales y opuestas a dichas colisiones y sus respectivas consecuencias.
- ✓ **Temporalidad al rez (*Temporary on rez*):** Cuando se marca, el objeto durará entre uno y tres minutos, y entonces desaparecerá, esto está bien para cosas como las balas o los fuegos artificiales que queremos que desaparezcan una vez usados.
- ✓ **Fantasma (*Phantom*):** Cuando se selecciona el objeto se volverá *fantasmal*, es decir, que podemos atravesarlo y las colisiones no le afectarán.
- ✓ **Vaciar:** Sirve para agujerar un objeto en su eje Z, esta herramienta se comporta de manera diferente con los diferentes tipos de *prim* que hay; podemos agujerar *prims* desde un 1 a un 95 %; deben ser números enteros porque no se aceptan decimales y nos da a elegir entre tres tipos de hoyo para nuestro objeto.

- ✓ **Disminución:** La herramienta de disminución nos permite adelgazar o disminuir los cubos, cilindros o prismas en su eje *X* o *Y* (o los dos combinados), en la ventana de *Edición* veremos que hay dos ventanitas de *edición* para disminuir: una para el eje *X*, y la otra para el *Y*. 1.00 representa el máximo de longitud que la cara *Z* puede tener, mientras que 0 es el mínimo, valores intermedios como 0.94 se pueden poner, en esta opción sí que se permiten decimales.

El único *prim* que no podemos disminuir son las esferas, es la única excepción.

- ✓ **Top de cortes:** *Top de cortes* se parece mucho a *disminuir*, se diferencia en que lo que hace es inclinar a un *prim* en un ángulo en su eje *Z* en la dirección *X* o *Y*, se modifica en las ventanitas de *edición* metiendo números o haciendo *clic* en las flechitas de aumento o disminución de la ventana de *Edición*, podemos hacer el *top de cortes* desde *X*: -0.50 a 0.50 y desde *Y*: -0.50 a 0.50.
- ✓ **Ondear del comienzo al fin:** Corta un hoyo con forma de cono a lo largo del eje *X* de una esfera, ya sea en el lado positivo del eje *X* o en el negativo.
- ✓ **Tamaño del agujero:** Esta herramienta sólo funciona en relieves (*tori*), tubos y anillos, pero no en esferas, cubos, prismas o cilindros.
- ✓ **Inclinación:** Sólo funciona en relieves, tubos y anillos, crea un corte a lo largo de la línea de camino y luego separa los dos extremos, uno en la dirección negativa de *X* y el otro en la positiva.
- ✓ **Usar el zoom:** Para hacer o construir objetos es necesario conocer el mecanismo del *zoom* para poder ver nuestras creaciones de cerca y comprobar que todo está nuestro gusto, lo podemos usar de dos formas o presionando la tecla *Alt* del teclado y moviendo el ratón a la vez o bien si nuestro ratón tiene ruedecilla moviéndolo hacia delante y hacia atrás.
- ✓ **Editar un objeto ya creado:** Si hacemos *clic* con el botón derecho del ratón sobre el objeto construido una vez que está terminado, nos saldrá un menú con opciones de las que deberemos elegir la de *Editar*.
- ✓ **Borrar un objeto:** Podemos hacerlo también de varias formas, bien seleccionando el objeto y pulsando al tecla *Supr* en el teclado de nuestro ordenador o haciendo *clic* con el botón derecho del ratón y seleccionando primero la opción *Más* y luego la de *Borrar*.
- ✓ **Retorcer un objeto:** Podemos retorcer la parte superior e inferior de nuestro objeto con la opción de *Girar del comienzo al fin*, que nos permitirá hacer formas extravagantes y divertidas.
- ✓ **Aplicar los permisos del objeto:** Cuando creamos un objeto, podemos elegir tres permisos que se indican en la pestaña *objeto* y que si pensamos venderlo serán

aplicables también al próximo dueño de nuestra pieza, estas opciones son: *modificar*, que permitirá que nosotros mismos o los demás podamos modificar y trabajar sobre el objeto ya terminado, *copiar y revender/entregar*, que permitirá que el objeto pueda ser revendido o regalado a los demás, sino señalamos todas las opciones el próximo dueño y nosotros mismos, no podremos modificar ni hacerle nada nuevo al objeto.

- ✓ **Vender nuestro objeto:** Si en la pestaña *General* marcamos la casilla *En venta* nos permitirá ponerle un precio y elegir si lo que queremos vender es el original o una copia de este, y así cuando alguien lo quiera comprar tendrá todos los datos.

4.8 Reglas y costumbres:

En un principio los administradores (*Linden Lab*) se negaron a imponer reglas o limitaciones, pero finalmente instauraron lo que denominan las **big six** o las *seis grandes normas* que si se violan de forma reiterada pueden terminar con la expulsión del habitante y son: la **intolerancia** (realizar declaraciones racistas o sexistas que puedan ofender a los demás), el **acoso** (de cualquier tipo), el **asalto o agresión** (esto incluye golpes a otros *residentes* en un área marcada como segura, ya que hay zonas de agresión donde podemos atacar o disparar a quien queramos con su permiso, y destruir objetos de otros), el **desvelar información** sobre la vida real de otro *residente* (que pone en peligro su privacidad), la **indecencia** (los actos que puedan resultar ofensivos se deben realizar en las zonas privadas para adultos) y **perturbar la paz**.

Las conductas vandálicas que han perturbado la paz en S.L van desde quien transforma su casa en algo horrible (estropeando el entorno), para luego poder comprar a buen precio las casas de sus vecinos, a la organización de grupos neonazis y sectas.

Un problema importante dentro del metaverso son los llamados *intimidadores* que pueden causar daño tanto individualmente como formando una pandilla de avatares. Se dedican a molestar e intimidar a los demás residentes.

Otros han tratado de utilizar el mundo virtual como lugar para actividades como el juego ilegal en línea y el robo de la propiedad intelectual, lo cual ha dado lugar a demandas en el mundo real. Las personas que usan *CopyBot*¹⁵⁹, están infringiendo los derechos de los creadores y *Linden Lab* lo pena con el cierre de la cuenta del delincuente virtual. La *Digital Millennium Copyright Act*¹⁶⁰ da el permiso a *Linden Lab* para eliminar los elementos copiados, pero no compensa económicamente a las víctimas del plagio a menos que presenten una demanda real.

Hay ejemplos de personas que han llevado a cabo estas demandas. Seis comerciantes llevaron ante los tribunales de Nueva York a un particular por falsificar sus productos, según los demandantes, todos estadounidenses con tiendas o negocios virtuales en S. L, Rase Kenzo -el avatar de Thomas Simon- se dedicaba a clonar sus productos -desde zapatos hasta camas- y venderlos. En su demanda, los comerciantes

¹⁵⁹ Es una herramienta que puede duplicar cualquier objeto a la vez que quita sus permisos.

¹⁶⁰ Ley de *copyright* de Estados Unidos que sanciona, no sólo la infracción de los derechos de reproducción en sí, sino también la producción y distribución de tecnología que permita sortear las medidas de protección del *copyright*.

pedían que Simon les reingresara el triple de lo que calculaban haber perdido a causa de su pirateo, aunque no especificaban la cantidad.

La conclusión de esto es que el robo es un crimen en todos los lugares, pero con la propiedad virtual puede ser más sofisticado.

El control se maneja de diferentes maneras en los mundos virtuales. Son los residentes los que se espera que establezcan sus normas de comportamiento en la comunidad y velen tanto por sus intereses como por los de los demás. En algunos aspectos ni siquiera es necesario establecer ciertas reglas de conducta, por ejemplo es imposible que un avatar pueda matar a otro, aunque si golpearlo y dañarlo. Cuando incumplimos las normas o lo hacemos de forma reiterada, el proveedor puede castigar con multas o con la destrucción de la cuenta, para esto hay vigilantes en el mundo virtual para evitar conductas inapropiadas y hacer cumplir las reglas. En general, los desacuerdos entre los residentes suelen ser por el lenguaje ofensivo o las infracciones de las normas comunitarias, sin embargo, cuando un residente ha violado las reglas, la gran mayoría de las veces, una simple prohibición de una hora de duración y una advertencia por correo electrónico es suficiente. Destaca que S.L ha tenido que prohibir específicamente las representaciones de contacto sexual entre un adulto y un niño, así como otras representaciones de contenido ofensivo.

Además de otras garantías, S.L, también ofrece herramientas que ayudan a sus residentes a protegerse, por ejemplo, los propietarios pueden controlar específicamente quién puede acceder a su espacio y puede optar por prohibir a las personas que se encuentran perturbando sus tierras. Además, hay una función de *Reporte de abuso* incorporado en el visor para que los residentes puedan marcar el contenido o comportamiento inapropiado.

En resumen: la **ley universal** de S.L que todos debemos cumplir es **no interferir en el disfrute de la vida virtual de los demás**.

4.9 Historia de Second Life:

Philip Rosedale¹⁶¹ siempre tuvo la ilusión de crear un mundo virtual, sobre todo desde que leyó la novela de ciencia ficción *Snow Crash* (que le dio las bases de cómo debía ser ese mundo que ahora ha creado). Cuando en el año 1.999 creó *Linden Lab (LL)*, aunque continuaba con su sueño en la cabeza, el objetivo era otro muy distinto y la empresa estaba dedicada a la investigación y el desarrollo de la háptica¹⁶², una vez abandonado este primer objetivo por una serie de problemas con las patentes, en el año 2.001 comenzó su proyecto llamado *Linden World*, que consistía en un mundo todavía cerrado donde los avatares se disparaban y entablaban batallas, más parecido a un juego de pistoleros que a un mundo virtual. Posteriormente pasó a llamarse *Second Life*, aunque se barajaron muchos nombres diferentes, uno de los preferidos era *Sansara* que en sanscrito significa “*mundo en constante cambio*”, pero al final se decidió por el que tiene ahora.

Podemos ir siguiendo cronológicamente la historia (*Wiki.secondlife.com*, 2.014) del metaverso:

¹⁶¹ Creador de la empresa *Linden Lab* y de *Second Life*.

¹⁶² Conjunto de interfaces tecnológicos que interaccionan con el ser humano mediante el sentido del tacto.

- **Del año 2.001 al año 2.003:** en el año 2.001 se crea *Linden World* como una plataforma para probar la realidad virtual y la tecnología. Aquí se conocía a los avatares como *Primitars*, más adelante se les cambió el nombre a S.L y los *Primitars*, primeros pobladores del metaverso pasaron a llamarse avatares.

Cabe destacar el día 13 de marzo del año 2.002, cuando el primer residente de nombre Sunshine Steller se unió al metaverso, que en este momento se componía de dieciséis regiones, la primera de ellas se llamaba *Big Bang* como un guiño a la creación del mundo real, inspirada esta región en los callejones de San Francisco donde se encuentra o encontraba por aquel entonces la empresa de *Linden Lab*.

- **Año 2.003:** la mayoría de los nuevos avatares se mezclaron sin problemas con los residentes originales (*primitars*, que no los habían erradicado), aunque aparecieron algunas disputas; para darles solución se crearon los *Outlands*, campos de batalla para resolver los conflictos entre *avatares* y *primitars*. Con ellos no acabaron los problemas, el problema más importante y pronunciado fue consecuencia de la revuelta creada por la idea de *Linden Lab* de cobrar impuestos por los objetos creados (al principio ni siquiera existía el *dólar Linden*, este fue introducido a finales del año 2.003), que conllevó a una insurrección multitudinaria que al grito de "*Nacido libre, muerto a impuestos*" consiguió abolir la ley y una política de libertad y de derechos de propiedad intelectual beneficiosa para todos.

- **Año 2.004:** Desde el momento que comenzó la política de posesión de terrenos éste fue rápidamente reclamado, comprado y vendido. En cuanto la compañía añadía nuevos continentes e islas privadas para satisfacer la demanda, empezaron a aparecer los *barones del terreno* que utilizaban sus conocimientos de negocio para adquirir grandes pedazos de territorio y cobrar a los residentes un alquiler.

En este año también abrió el primer *blog* oficial del metaverso, hecho por Philip Rosedale, que dio paso a cientos de páginas y *blogs* dedicados a este gran mundo que nosotros investigamos.

- **Año 2.005:** empezó la posibilidad de reproducir audio y de incorporar animaciones personalizadas a los avatares, creando con estas innovaciones industrias enteras dentro del metaverso.

También en esta época nació *Teen Second Life*, aunque fuera posteriormente cerrado, un mundo dedicado a los residentes menores de edad, para que también pudieran disfrutar del metaverso sin exponerlos a imágenes o publicidad no deseada o no adecuada para su edad.

Otras fechas interesantes para el mundo virtual son el uno de mayo, cuando Anshe Chung¹⁶³ apareció en la portada de la revista *Business World*¹⁶⁴ como la primera millonaria virtual, demostrando que S.L podía ser más que un juego y atrayendo a miles de residentes nuevos que querían hacer dinero y negocio en el nuevo mundo, o el día 18 de octubre, cuando a las 08:05:45 el residente 1.000.000 se unió al mundo virtual, todo un hito.

¹⁶³ *Avatar* de Ailin Graef en *Second Life*, conocida por su negocio en línea que se dedica a los terrenos virtuales.

¹⁶⁴ Revista de negocios.

- **Año 2.007:** este fue un año tranquilo donde cabe destacar el dos de agosto, cuando se activó la opción de chat de voz para hablar desde el metaverso como si llamáramos por teléfono.

- **Año 2.008:** en este año Philip Rosedale presentó su dimisión como consejero delegado y presentó a uno nuevo en su lugar, a Mark D. Kingdon¹⁶⁵, pero no se marchó por completo de la empresa, siguiendo en ella como *Presidente* de la *Junta de Directores*.

- **Año 2.010:** en este año destacan fechas como el veintinueve de enero cuando *Linden Lab* adquirió *Avatares Unidos*, una red para mantener conectados a los avatares de distintos mundos virtuales, pero se cerró el veintinueve de septiembre de ese mismo año por la falta de éxito y de residentes.

También hubo más cambios en los altos cargos de la empresa, como cuando Mark Kingdon renunció a su puesto, Philip Rosedale fue nombrado consejero delegado y Bob Komin¹⁶⁶, hasta este momento director financiero, fue nombrado director de operaciones y sobre todo importante y destacable es el día veintitrés de diciembre cuando entró en la empresa Rod Humble¹⁶⁷ como nuevo *CEO*¹⁶⁸ y trajo consigo gran cantidad de cambios que han hecho que *S.L* resucite.

- **Año 2.011:** El 3 de marzo, *Linden Lab* lanzó la nueva plataforma *Second Life Community Platform*, e introdujo el modo básico en el *Viewer 2* para mejorar la experiencia.

- **Año 2.012:** A partir del 19 de abril las herramientas *Pathfinding Viewer* están en beta.
- **Año 2013:** *Linden Lab* añadió nuevas páginas de inicio de sesión, lanzó la nueva interfaz *Communications Hub User Interface (CHUI)*, anunció un nuevo *Materials Project Viewer*, anunció el *Project Shining* y anunció *SLSHare* (una forma de compartir actualizaciones de estado, subir fotos y *check-in* en lugares en *S.L*, a *Facebook*).
- **Año 2014:** A mediados de enero de 2.014, Rod Humble *CEO* dejó *Linden Lab* y Ebbe Altberg se unió como *CEO*, anuncian *S. L* para dispositivos *Android (SL Go by OnLive)*, crearon 24 nuevos avatares y anunciaron una nueva herramienta para creadores llamada *Experience Keys*.

¹⁶⁵ Inversor americano y *CEO* de *Linden Lab*, desde el año 2.008 hasta el año 2.010.

¹⁶⁶ *Director de Operaciones y Director Financiero* en *Linden Lab*, en esta función es responsable de todos los asuntos financieros, recursos humanos, legales, y las funciones administrativas a nivel mundial.

¹⁶⁷ *Director Ejecutivo* de *Second Life* y el *ex vicepresidente ejecutivo* de *Electronic Arts*.

¹⁶⁸ *Chief executive officer* o director ejecutivo.

4.10. Que hacer en Second Life:

La lista de posibilidades dentro de S.L no tiene fin, desde el diseño y la construcción de una obra arquitectónica hasta compartir poesía en directo con un grupo de personas, conocidas o no, de todo el mundo. Para hacernos una idea podemos destacar las siguientes, que hemos ido recogiendo de noticias de distintos medios de comunicación: Archivo de *El País* (<http://elpais.com/>), la página *Encuentros con Siap* (<http://blogs.elpais.com/encuentrosconsiap/>) y el área de noticias y comunicados de *Linden Lab* (<http://lindenlab.com/press>):

- ✓ **Creación:** S.L es el rey de la expresión creativa en línea. Todo en el metaverso es arte y producto de la creatividad e imaginación de sus residentes. Podemos pasear por una calle y al volver en un par de días contemplar un paisaje totalmente diferente debido a que diariamente se crean miles de objetos y terrenos diferentes, esto lo convierte en un mundo en constante cambio.
- ✓ **Educación:** La mayoría de las universidades de Estados Unidos y del mundo en general tienen o tenían campus en S.L, ya que permite a los profesores compartir sus conocimientos con estudiantes de todo el mundo desde la comodidad de su casa.

También fuera de las instituciones oficiales hay organizaciones que están ofreciendo clases gratuitas para todo tipo de habilidades, como inglés o cocina.

Linden Lab señala que hay aproximadamente setecientas cincuenta instituciones educativas que utilizan S.L y que utilizaban *Teen Second Life* para dar clase, compartir documentos, presentar proyectos de investigación o celebrar graduaciones.

Además *Linden Lab* ofrece descuentos para educadores y organizaciones sin fines de lucro, defendiendo así que los mundos virtuales ofrecen a los investigadores un ambiente contenido y controlable en el que llevar a cabo sus investigaciones.

Los tipos de experimentos que más se realizan en el metaverso son los estudios sociológicos y psicológicos, seguidos de la investigación de mercado, por ejemplo es muy útil para la investigación en el tratamiento de fobias, como el miedo a volar.

Los escenarios que se presentan en los mundos virtuales, imitando situaciones reales, ofrecen a los investigadores la oportunidad de profundizar en las respuestas del mundo real así como en el comportamiento humano.

Algunos profesores enseñan directamente dentro de S.L y otros lo utilizan como un suplemento a los ambientes de las aulas tradicionales para el enriquecimiento de su plan de estudios. Todos ellos destacan que el ambiente de inmersión es diferente que en cualquier otro lugar: se puede enseñar astronomía con planetarios virtuales repletos de estrellas donde haciendo *clic* en cualquiera de ellas obtenemos toda la información relativa a las mismas, viendo y disfrutando todo lo que ocurre.

También la literatura puede ser enseñada dentro de edificios diseñados para imitar estructuras descritas en una novela y su época, de manera que la comprensión de la obra y la inmersión en ella es mucho más profunda.

Los estudiantes de química pueden caminar dentro de una molécula y comprender de una forma más visual y completa su composición y funcionamiento.

Incluso los servicios de emergencia pueden aprender mediante simulaciones en 3D¹⁶⁹ de catástrofes o emergencias y enfermos sin que nadie sufra el menor daño, se pueden programar personajes para que tengan determinadas acciones y puedan aprender de las reacciones y de las distintas situaciones, ahorrando en maniqués o actores.

Las reuniones y clases dentro del metaverso son mucho más atractivas, y es que la diversión que supone este medio no se puede ignorar y hace que los estudiantes estén deseosos de unirse a las clases o proyectos y tengan mayor interés.

Algunas de las universidades que podemos encontrar y visitar son:

- La Universidad de Georgia creó un aula como parte de un proyecto financiado por la *National Science Foundation (NSF)*¹⁷⁰ que ayuda a las personas con discapacidad a aprender matemáticas y ciencias, ofreciéndoles el apoyo que necesitan sin exponerlas a la estigmatización por parte de otros estudiantes.
- La Universidad de Indiana en Pennsylvania tiene una excavación virtual para sus estudiantes de arqueología, *Isla de La arqueología (Archaeology Island)*, dirigida por los profesores Beverly Chiarulli¹⁷¹ y Scott Moore¹⁷², que permite que los estudiantes exploren recreaciones de una pirámide maya, un pueblo nativo americano y las ruinas de un barco hundido. También hay un edificio de aulas virtuales que se utiliza para mantener discusiones, para la creación de eventos y para la exposición de clases dedicadas a estudiantes de todo el mundo. De esta misma universidad también podemos destacar la celebración que hicieron el día de Martin Luther King Jr.¹⁷³ para honrar tanto al hombre como al movimiento por los derechos civiles que apoyaba. Como parte de esa celebración, un equipo de estudiantes de doctorado, que utiliza S.L para recrear momentos clave de la historia, hicieron una recreación que nos permite ver y sentir la segregación y la desobediencia civil de la época, como *el boicot de autobuses de Montgomery*¹⁷⁴ y *la marcha en Washington por el Trabajo y la Libertad*¹⁷⁵.
- La Universidad de Coventry publicó (2007) "*A Practical Guide to Problem-Based Learning Online*"¹⁷⁶, una guía práctica para el uso de S.L en la educación que ayuda a los maestros a entender cómo usar el mundo virtual para educar a sus

¹⁶⁹ Tres dimensiones.

¹⁷⁰ Es una agencia creada por el Congreso de USA en el año 1.950 "para promover el progreso de la ciencia, para avanzar en la salud nacional, la prosperidad y el bienestar, para asegurar la defensa nacional." Con un alto presupuesto anual son la fuente de financiación de aproximadamente el 20 % de toda la investigación llevada a cabo por las universidades de Estados Unidos.

¹⁷¹ Profesor asociado y director de servicios arqueológicos de IUP (abreviatura de Universidad de Indiana en Pennsylvania).

¹⁷² Profesor asociado de historia de la Universidad de Indiana en Pennsylvania.

¹⁷³ (Atlanta, 15 de enero de 1929 – Memphis, 4 de abril de 1968) personaje estadounidense que desarrolló una gran labor en Estados Unidos al frente del Movimiento por los derechos civiles para los afroamericanos y que participó como activista en numerosas protestas contra la Guerra de Vietnam y la pobreza en general.

¹⁷⁴ Fue una protesta política y social que comenzó en el año 1.955 en Montgomery, Alabama, con la intención de oponerse a la política de segregación racial en el sistema de transporte público.

¹⁷⁵ Fue una gran manifestación que tuvo lugar en Washington, D.C. el 28 de agosto del año 1.963.

¹⁷⁶ *A Practical Guide to Problem-Based Learning Online*. Mag Savin-Baden. Taylor & Francis, 2.007.

estudiantes. Está redactado por la profesora Maggi Savin-Baden, una de las más destacadas académicas del Reino Unido, que ha utilizado ampliamente la tecnología virtual como recurso didáctico: "*Este práctico manual ha sido diseñado para apoyar a los profesores que deseen utilizar Second Life. El libro también está diseñado para los nuevos en Second Life, así como para aquellos con experiencia en la enseñanza en entornos virtuales*". (Savin- Baden.M. 2007).

- La Universidad Ain Shams (El Cairo, Egipto) invitó a seis de sus estudiantes en arquitectura a presentar los resultados de su colaboración en línea (mediante S.L) con los Estados Unidos: los diseños para un espacio público y un hotel cerca de las pirámides de Guiza. Éste proyecto supervisado por los arquitectos Attia (El Cairo) y Denton (Los Ángeles) ha construido un nuevo modelo de colaboración y enseñanza entre los dos continentes y sus culturas.
- La Universidad de Texas en El Paso ofrece un curso en línea de diseño gráfico para sus alumnos con el profesor John Dunn en S.L. Los estudiantes se reúnen en un estudio de arte llamado *XSITE*, dentro del metaverso, para realizar sus trabajos y a final de curso se muestran en una exposición colectiva, que incluye la posibilidad de invitar a artistas reales para que aconsejen y charlen con los estudiantes.
- La *WVU (Washington State University)* acogió en 2009 la *Cumbre anual de Periodismo Edward R. Murrow*¹⁷⁷, con ponentes como el creador de S.L, Philip Rosedale, y los periodistas Helen Thomas¹⁷⁸ y Bob Schieffer¹⁷⁹.
- La Universidad de Texas en Tyler utiliza S.L para enseñar a los estudiantes de medicina y enfermería criterios médicos mediante unas prácticas con pacientes virtuales. Las universidades de medicina han enseñado tradicionalmente estos ejercicios usando maniqués, los cuales pueden ser programados para exhibir algunos síntomas. Estos maniqués cuestan alrededor de sesenta y cinco mil dólares, lo cual obliga a compartirlos entre un gran número de estudiantes, dificultando así el aprendizaje.
- La Universidad de Massachusetts compró su propia isla con fondos de la Universidad para apoyar a sus alumnos en sus estudios en el año 2008.
- El senador Jay Rockefeller¹⁸⁰ visitó la Universidad Marshall en S.L, donde podemos aprender, con la representación de un minero y de una mina, conceptos sobre las energías renovables y la minería de una forma segura y económica.
- La Universidad de Florida permite a los profesores crear casos simulados para evaluar a sus estudiantes de medicina, que pueden interactuar con pacientes y médicos, diagnosticar problemas médicos y recomendar un tratamiento. Por ejemplo han creado un soplo en el corazón que utiliza sonidos cardíacos reales para formar a los estudiantes escuchando el pecho de un paciente (un examen llamado auscultación cardíaca) e identificarlo.

¹⁷⁷ (25 de abril de 1.908 – 27 de abril de 1.965) periodista estadounidense de radio y televisión.

¹⁷⁸ (04 de agosto 1920) escritora y periodista estadounidense.

¹⁷⁹ (25 de febrero 1.937) periodista de la televisión estadounidense conocida por trabajar en la *CBS News* desde el año 1.969.

¹⁸⁰ (18 de junio 1937) senador de West Virginia en los Estados Unidos .

- La Universidad de Alabama tiene como objetivo en S.L, no sólo educar a sus estudiantes, también reclutar a los futuros estudiantes mediante sesiones en línea que muestran toda la información de la universidad y sus estudios.
- La Universidad de Nueva Orleans ofrece cursos de geografía y de gestión empresarial íntegramente en la virtualidad.
- Para conmemorar el ciento cincuenta aniversario de Darwin¹⁸¹ y el origen de las especies la Universidad de Cincinnati ha recreado las Islas Galápagos, donde Darwin realizó algunas de sus investigaciones.
- La Facultad de Medicina del Imperial College de Londres ha estado trabajando en un hospital virtual para ayudar a los estudiantes a aprender la mecánica de la interacción con los pacientes y el trabajo dentro de la instalación. Un grupo de veinticuatro estudiantes de tercer año de medicina han tenido acceso a los pacientes virtuales en una consulta de neumología¹⁸² tridimensional.
- La Universidad de Barcelona abrió también sus puertas en S. L dentro de la isla de *Novaterra*¹⁸³, incluyendo clases virtuales, exposiciones, conferencias y simulaciones en 3D.
- La Universidad Pública de Navarra (Upna) creó una universidad virtual en S.L como proyecto fin de carrera de una de sus alumnas, Elisa García, y según sus palabras: "Se ha creado para fomentar la utilización de entornos virtuales en las universidades españolas" (García, E. 2.007). Giulio Prisco, director de *Metafuturing*¹⁸⁴, empresa que trabaja en proyectos de mundos virtuales, impartió una conferencia sobre realidad virtual en la inauguración de la Upna virtual: "Todas las universidades tienen página web y en muy poco tiempo todas dispondrán de entornos virtuales porque permiten dar una educación de calidad a gente que vive lejos" (Prisco, G. 2.007). Para la realización de las fachadas y del patio del edificio, Elisa García inspiró en la Universidad de Alcalá¹⁸⁵ porque: "forma parte del patrimonio histórico de la humanidad y es un emblema de la educación en España" (García, E.2007), el interior del centro, por el contrario, "es totalmente futurista e, incluso, algunas cosas serían imposibles de construir en la realidad" (García, E.2007). En la universidad virtual se imparten clases reales. La sala de conferencias, la biblioteca y la cafetería son los tres espacios fundamentales. En la sala caben unos cien avatares y está equipada con pantallas para *Powerpoints*. En la biblioteca se encuentra información para construir, diseñar y programar en S.L, además de enlaces a comunidades educativas.
- Los investigadores de la Universidad Keio de Japón han creado un experimento para controlar las ondas cerebrales que permitieron que un hombre que había

¹⁸¹ Naturalista inglés que postuló que todas las especies de seres vivos han evolucionado con el tiempo a partir de un antepasado común mediante un proceso denominado selección natural.

¹⁸² Rama de la medicina que se ocupa de las enfermedades del aparato respiratorio.

¹⁸³ Novatierra Network es una consultora española especializada en desarrollos de aplicaciones corporativas para la Web 2.0 y los *mundos virtuales*, que posee una isla en S.L donde están la mayoría de los negocios y universidades españolas del *metaverso*.

¹⁸⁴ Es una empresa de consultoría informática, tecnológica, financiera, técnica y de recursos humanos y elaboración de planes de viabilidad.

¹⁸⁵ Universidad fundada por el Cardenal Cisneros en el año 1.499 y refundada en el año 1.977, como "nueva Universidad de Madrid, con sede en Alcalá de Henares", pasando a denominarse con posterioridad "Universidad de Alcalá de Henares".

estado paralizado durante más de treinta años pudiera controlar un avatar en S.L utilizando sólo sus pensamientos.

- La Universidad de Princeton tiene como objetivo dentro de S.L la formación académica mediante charlas, seminarios, conferencias y experimentos del comportamiento humano.
- La Universidad Autónoma de Madrid construyó su centro virtual en la *Isla de las Universidades Europeas*, que como sugiere el nombre, alberga a más de un centro universitario de algunas ciudades europeas. En una primera etapa, la UAM (Universidad Autónoma de Madrid) ofrece información y asesoramiento durante el periodo de preinscripción, los jóvenes que quieran podrán visitar las instalaciones del *campus virtual* (que está lejos de ser una réplica del campus real) e informarse así sobre los estudios de Ingeniería Informática, Ingeniería de Telecomunicaciones y la doble titulación Informática/Matemáticas, conversar con profesores y estudiantes para compartir experiencias y resolver inquietudes. En una etapa posterior, se podrá asistir a clases virtuales enfocadas al desarrollo tecnológico.
- Los estudiantes de la Escuela de Administración de Hoteles y Turismo de la Universidad Politécnica de Hong Kong pueden practicar sus habilidades en el hotel en línea que ha creado la universidad para sus alumnos.
- La Universidad Argentina de la Empresa fue la primera universidad argentina en ingresar al mundo virtual, con un centro cultural, un laboratorio de experimentación y un Auditorio para clases y conferencias.
- La Universidad de Maryland tiene uno de los mejores programas en odontología de los Estados Unidos y Canadá y en S.L sus alumnos podrán practicar higiene dental con los avatares que se presten para tal fin.
- La Universidad de Edimburgo realizó una ceremonia de graduación en S.L tras el fin de su *E-Learning*¹⁸⁶, para asegurarse de que los estudiantes que no podían viajar a Edimburgo para la fiesta no se la perdieran. A los estudiantes se les facilitó la túnica para vestir a sus avatares durante la ceremonia y después asistieron a una recepción festiva en un bar virtual.
- Robert C. Amme, profesor de la Universidad de Denver, piensa que no hay suficientes científicos con experiencia en la gestión de residuos nucleares (C. Amme, R.2.007), así que para entrenar a la próxima generación de especialistas en evaluación ambiental ha entrado en S.L, armado con una subvención de la *Comisión Reguladora Nuclear de EE.UU*¹⁸⁷, para preparar a sus alumnos y para construir un reactor nuclear con sus respectivas ventajas sobre el real: los avatares no corren peligro cuando están haciendo una espectroscopia de *rayos gamma*¹⁸⁸, no les pueden robar el *plutonio*¹⁸⁹ y no se deben preocupar por la radiación.
- La Universidad de Stanford estudia como la auto-percepción afecta el comportamiento, demostrando que las cualidades que se adquieren en línea (como la confianza o la inseguridad) pueden extenderse y cambiar la conducta

¹⁸⁶ Educación a distancia completamente virtualizada.

¹⁸⁷ Agencia estatal que supervisa la seguridad de los reactores, los permisos y sus renovaciones, la seguridad y aprobación de los materiales, y la gestión de los residuos (almacenaje y vertido).

¹⁸⁸ Técnica asociada a la identificación de fuentes de radiación gamma.

¹⁸⁹ Elemento transuránico radiactivo.

en el mundo real, a menudo inconscientemente. Han encontrado que sólo noventa segundos en el chat son suficientes para provocar cambios de comportamiento fuera del metaverso, aunque sea en un corto plazo de tiempo. En general, los avatares con buena apariencia tienden a mostrar más confianza y más extroversión y al contrario los avatares menos agraciados se mantienen lejos de los extraños y son más callados, afectando a la salud en el mundo real. También hicieron una investigación en la que demostraron que el comportamiento de los avatares influye en el nuestro, con sujetos que querían hacer deporte y que se sentían estimulados al ver como sus avatares lo hacían. Utilizaron para esto un casco de realidad virtual que proyectaba imágenes de sus avatares haciendo ejercicio. En conclusión: cuando vemos a los modelos que se parecen a nosotros, estamos dispuestos a imitar sus comportamientos.

- Investigadores de la Universidad de Michigan estudian como los gestos son transportados a través de la comunidad en línea y van pasando de un avatar a otro. Aproximadamente la mitad de los gestos estudiados por los investigadores pasan de amigo a amigo, como ellos mismos dicen: "Podríamos haber encontrado que la mayoría de los avatares va a la tienda a comprar los gestos, pero resulta que alrededor del cincuenta por ciento de los gestos se transfiere entre las personas que se han declarado amigos." (U. Michigan. 2.009). Este estudio es uno de los primeros de influencia social en un mundo virtual, durante el cual los investigadores observaron ciento treinta días a más de cien mil usuarios y más de cien mil gestos, obteniendo los datos de *Linden Lab*. El artículo se titula: *Social Influence and the Diffusion of User Created Content* y estuvo financiado por la *National Science Foundation*¹⁹⁰.

Ésta misma universidad también se propuso llevar la literatura a la vida en S.L, recreando el ambiente de distintos relatos y autores. Como por ejemplo Edgar Allan Poe y su relato *La caída de la casa Usher*, S. Freud¹⁹¹ o Carl Gustav Jung¹⁹². Es una excelente demostración de cómo utilizar los entornos virtuales para enseñar conceptos difíciles y que los estudiantes participen en el proceso.

- Los diseñadores textiles de la Universidad de Londres utilizan ésta plataforma como un espacio de exposición virtual para los trabajos realizados durante el curso.
- La Universidad San Martín de Porres de Perú ha creado una réplica de sus ruinas incas y ofrecen al visitante la posibilidad de caminar y explorar lugares como las Pirámides de Caral¹⁹³ o la tumba del Señor de Sipán¹⁹⁴. Tienen el objetivo de fomentar el desarrollo turístico en Perú levantando el interés en aquellos amantes de la cultura y las civilizaciones de la antigua América. Para ello se han

¹⁹⁰ Agencia federal independiente creada por el Congreso en el año 1.950 "para promover el progreso de la ciencia, para avanzar en la salud nacional, la prosperidad y el bienestar, para asegurar la defensa nacional ..."

¹⁹¹ Médico neurólogo austriaco, padre del psicoanálisis y una de las mayores figuras intelectuales del siglo XX.

¹⁹² (6 de mayo de 1856, en Příbor, Moravia, Imperio austriaco - 23 de septiembre de 1939, en Londres, Inglaterra, Reino Unido) médico psiquiatra, psicólogo y ensayista suizo, clave en la etapa inicial del psicoanálisis.

¹⁹³ Pirámides que datan del año 3.000 a.C. aproximadamente que se encuentran en Caral, Perú.

¹⁹⁴ El Señor de Sipán fue un antiguo gobernante peruano del siglo III, del que se descubrió su tumba en el año 1987.

reconstruido alrededor de sesenta y cinco mil metros cuadrados, las ruinas de Machu Picchu¹⁹⁵. Para el proyecto trabajaron un gran número de profesionales pertenecientes a la universidad que a través de fotografías del entorno real consiguieron una similitud impresionante.

También mencionamos, aparte de las ruinas, la construcción adjunta de un museo donde se exponen piezas arqueológicas de gran valor, cedidas temporalmente por la estadounidense Universidad de Yale.

- La Universidad de Yale invierte unos ciento cincuenta dólares al mes para mantener su primera isla virtual, *Eliú*, que fue creada en el año 2.007. Uno de los proyectos de la Universidad es crear la primera Biblioteca en S.L, pagando a *New Media Consortium*, una organización internacional sin fines de lucro que trabaja con organizaciones en las nuevas tecnologías, que era mucho más barato que contratar arquitectos para la misma tarea.

Otro proyecto es una fábrica de papel creada para un curso impartido por la *Escuela de Silvicultura y Estudios Ambientales*, donde podemos aprender a fabricar papel y ver todo el proceso.

- La Universidad de Gales ha hecho posible que podamos caminar alrededor de los restos submarinos del barco medieval *Newport*¹⁹⁶ y visitar un museo en 3D que cuenta la historia de la nave y los misterios que la rodean.
- La Universidad de Ohio enseña habilidades financieras a los jóvenes a través del metaverso.
- La *London School of Journalism* ha puesto en marcha una universidad en S. L para ofrecer conferencias gratuitas sobre periodismo cada tres o cuatro semanas, y así fortalecer y ampliar la enseñanza que imparten en el mundo real.
- Un equipo de la Universidad de Florida ha construido una recreación virtual de China, que familiariza a los visitantes virtuales con los lugares de interés y con las experiencias que encontrarán por primera vez en la China real. El tutorial tiene muchos detalles sobre todo lo que hay que saber, por ejemplo, lo que es adecuado y lo que no (como regalar relojes, que se consideran de mala suerte).
- *La Boston University School of Medicine (BUSM)* en conjunto con la *Organización Mundial de la Salud (OMS)*¹⁹⁷ reclutó médicos (inicialmente cuarenta y uno, número que se fue reduciendo hasta llegar a catorce), ofreciendo como recompensa honorarios por la realización de todas las actividades (también se daban sesiones de entrenamiento si no tenían ninguna experiencia anterior en S.L), para utilizar S.L como aprendizaje de ciertas habilidades médicas. De los catorce participantes, ocho eran mujeres, los demás eran hombres y todos eran médicos de atención primaria. De los catorce, tres eran experimentados residentes de S. L que no requerían entrenamiento, los restantes (once) fueron entrenados uno a uno en sesiones llevadas a cabo por teléfono, para lo que se requirieron un promedio de doce comunicaciones por correo electrónico, y de setenta y ocho minutos de conversación telefónica para ganar la pericia

¹⁹⁵ Es el nombre que se da a un antiguo poblado andino construido a mediados del siglo XV en el promontorio rocoso que une las montañas Machu Picchu y Huayna Picchu en la vertiente oriental de la Cordillera Central, al sur del Perú.

¹⁹⁶ Un galeón del siglo XV encontrado en Newport, Gales.

¹⁹⁷ Organismo de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) especializado en gestionar políticas de prevención, promoción e intervención en salud a nivel mundial.

necesaria. Al término de la sesión de entrenamiento los participantes recibieron una calificación de uno de los autores para indicar su grado de comodidad con S.L (1 = no se siente cómodo, 2 = razonablemente cómodo, 3 = muy cómodo).

En general este proyecto piloto fue muy exitoso y las respuestas de los médicos participantes indicaron que se trataba de una experiencia positiva y atractiva. Todos los encuestados afirmaron que es superior a otros métodos en línea que habían experimentado. Los resultados mostraron que el modelo de mundo virtual puede tener un impacto positivo en el aprendizaje y sugiere un impacto potencial positivo en la competencia clínica también. Las ventajas concluidas con este experimento son: el sentido de presencia real que ofrece un avatar representativo de nuestra persona y el agregado de realidad que proporcionan los pacientes simulados. Las desventajas se pueden agrupar en dos categorías, la dificultad para la comprensión de la metáfora y las habilidades técnicas:

1. Dificultad para entender la metáfora: Muchos médicos tenían problemas para entender dónde estaban, fue expresado por preguntas como: "¿Quién es ese?" (Refiriéndose al *avatar* del entrenador), "¿Qué es lo que estamos tratando de hacer aquí?" "Estoy confundido acerca de dónde estoy".

2. Habilidades técnicas: Para algunos médicos el dominio de los menús, comandos de teclado y elementos de la interfaz no era un problema en absoluto, pero otros tenían problemas importantes para recordar cómo realizar tareas básicas como sentarse, charlar, tener acceso al inventario o establecer puntos de referencia. Se observó que los médicos con experiencia en el juego eran mucho más expertos en el dominio de los fundamentos y que los sujetos tienden a elegir los avatares que se parecían a ellos en la vida real.

Con tantas oportunidades para que algo saliera mal en una plataforma tan compleja, es evidente que la planificación es fundamental, la inversión de tiempo para planificar, preparar y entregar un evento de una hora es grande y la curva de aprendizaje para los médicos participantes no es pequeña tampoco.

La conclusión es que la creación de un evento virtual requiere mucho más tiempo y esfuerzo que en la vida real.

- La Universidad de Victoria hizo en S.L un estudio con el objetivo de saber si y cómo la tecnología puede hacer diferencias sociales. El informe concluyó que, si bien, la brecha digital entre estudiantes de diferentes orígenes socio-económicos persiste, las nuevas tecnologías tienen el potencial de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje de formas en las que el plan de estudios tradicionales no puede. Durante los tres años que duró el proyecto estuvieron involucrados cuarenta y cuatro estudiantes, a los que pretendían enseñar habilidades de colaboración y toma de decisiones, promover la comprensión intercultural y el intercambio de ideas, la enseñanza de métodos y recursos educativos. Las actividades para este fin incluyeron la realización de *machinimas*, la construcción y venta de bienes virtuales o la creación de avatares.
- La Universidad de Houston y su departamento de salud se están expandiendo en el mundo virtual gracias a las subvenciones del *The Faculty Development Initiative Program (FDIP)*¹⁹⁸ y el proyecto cultural de la *Universidad del Sur de California-Annenberg School for Communication*, para investigar si los estudiantes

¹⁹⁸ Programa diseñado para diseñado para promover un mayor acceso y éxito de los estudiantes en los cursos desarrollados y entregados usando la tecnología educativa.

que usan S.L obtienen mejores calificaciones que aquellos que no lo hacen o si consiguen sus títulos antes.

"Sabemos que los jóvenes aceptan fácilmente la nueva tecnología, pero queremos saber si se utiliza esta tecnología como Second Life, que sumerge a los participantes en un nuevo mundo, para crear un entorno que respalde los esfuerzos académicos de los estudiantes" (McFarlin. B. 2008), palabras de Brian McFarlin, profesor asistente de salud y rendimiento humano, su estudio encontró como conclusión que los estudiantes que tomaron una clase virtual obtuvieron una calificación más alta que sus compañeros que tomaron la clase tradicional.

Ahora ha recibido una subvención de la *FDIP (The Faculty Development Initiative Program)* para un estudio sobre los problemas de salud, la actividad física y la obesidad.

También otras instituciones no universitarias se han interesado por la enseñanza dentro del mundo virtual:

- El *ISTE*, es la *Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación* y es una fuente confiable para el desarrollo profesional, la generación de conocimiento y la promoción de la innovación. *ISTE* es una organización no lucrativa, que agrupa más de cincuenta mil profesionales involucrados con el uso de la tecnología, para la formación de los profesores, desde preescolar hasta bachillerato. *ISTE* ha aprovechado S.L desde el año 2.006 para albergar una gran variedad de eventos para maestros: conferencias mensuales, reuniones semanales y visitas regulares de ponentes importantes. Alrededor de seis mil quinientas personas se han unido al grupo de *ISTE Second Life*, ya que proporciona una manera económica y sencilla de que los profesores conecten en estos difíciles tiempos económicos.
- La Escuela de Negocios de Manchester celebró su ceremonia de graduación en el mundo virtual, donde dieciocho personas de todo el mundo recogieron sus certificados por completar un curso anual que imparte la escuela.
- La *Alliance Library System (ELA)* en Illinois, compró un terreno y construyó una biblioteca en S. L para todos sus residentes.
- *Bryant & Stratton College* es una institución sin ánimo de lucro, con sede en cuatro estados, que celebró una graduación en S.L con un discurso de apertura a cargo de Philip Rosedale, fundador del mundo virtual, y en la que estuvieron presentes estudiantes, familia, profesores y empleados de la institución.
- La *Asociación de Bibliotecas de Colorado*, los *Servicios de investigación TAP* y el *Sistema de Bibliotecas de la Alianza* en Illinois, crearon la llamada *Ciudad Esmeralda*, donde se puede asistir a conferencias y a cursos de aprendizaje, uno de los próximos, por poner un ejemplo, cubrirá la energía fotovoltaica, la ciencia que está detrás de convertir la luz solar en electricidad.

Construido por el avatar Krull Aeon, la biblioteca cuenta con suelos de piedra, techos abovedados en madera y un mirador situado cerca de los molinos de viento y agua que generan energía para toda la isla. Todo esto tuvo un coste de quince mil *dólares Linden* y es un lugar fantástico para aprender y pasear.

- En abril del año 2.010 *Avanade*¹⁹⁹ comenzó a trabajar para construir un campus virtual en S. L dedicado a la formación virtual de sus empleados. Una alternativa a las clases reales para los empleados de la empresa, que están repartidos en veinticuatro países del mundo. El campus incluye: un auditorio de cincuenta plazas, un centro de entrenamiento de veinte plazas con cinco salas para grupos grandes, un centro de estudiantes, pantallas interactivas y divertidas actividades de aprendizaje para todos.
- *Avatar English* es una escuela virtual en S. L para aprender inglés dirigida por Howard Vickers, que permite al avatar interactuar con su profesor en diferentes escenarios o circunstancias. Para comenzar, *Avatar English*, ofrece una clase de prueba de quince minutos totalmente gratuita, durante la cual se determina el nivel de cada estudiante para determinar las metas y el nivel preliminar de cada uno.
- El ejército de U.S.A ha creado un lugar dentro de S.L en el que los militares y veteranos pueden intercambiar información y proporcionar o recibir el apoyo de sus compañeros de una manera segura, que evita el acceso no autorizado a los jugadores y participantes conocidos como intimidadores, que sólo quieren molestar o causar problemas a los demás jugadores. Se ha demostrado que se sienten más cómodos comunicándose y relatando sus experiencias y traumas con otras personas en el entorno virtual, con la ventaja de ser desde un ambiente tan relajado como su propia casa.
- Podemos aprender sobre el cambio climático en alguna de las conferencias virtuales organizadas por *Nature Publishing Group (NPG)*²⁰⁰ y el *Imperial College de Londres*.
- *Deep Down* se estrenó el diez de noviembre del año 2.010 como una mina virtual desarrollada por la *Fundación MacArthur*²⁰¹ y cuyo objetivo es enseñar y mostrar la mina y sus efectos sobre las personas y el medio ambiente, para que entendamos así la necesidad del uso de energías limpias y renovables.
- *Barcelona Virtual*, una agencia de *Marketing Interactivo*, ha creado un campus digital enfocado a la formación empresarial en su sector para sus empleados.
- *Cupids400* ha patrocinado la creación de una réplica de tamaño natural de la plantación de John Guy²⁰², el primer asentamiento de habla inglesa que daría lugar a Canadá alrededor del año 1.612. Aquí los participantes pueden explorar en un lugar perfectamente detallado la manera de vivir y la cultura de las personas que vivían en la colonia hace ya cuatrocientos años.
- *Glovico.org* es un sitio *web* de aprendizaje de idiomas que, con una tarifa por hora de ocho euros, nos ofrece una clase del idioma que deseemos aprender mediante videoconferencia. *Glovico* es una organización sin ánimo de lucro, por lo que sólo toma una pequeña cantidad (aproximadamente dos euros) de la

¹⁹⁹ Empresa que proporciona soluciones tecnológicas para empresas y servicios gestionados que combinan conocimiento, innovación y experiencia en las tecnologías de *Microsoft* para ayudar a que los clientes obtengan resultados

²⁰⁰ Publicación científica y médica que podemos conseguir impresa o virtualmente.

²⁰¹ Fundación que apoya a las personas e instituciones comprometidas con la construcción de una sociedad más justa, verde y pacífica.

²⁰² Aventurero, colonizador y político inglés, conocido por ser el primer gobernador de *Terranova*, la primera colonia de Canadá.

cuota para mantener los costos de administración e infraestructura, enviando el resto directamente al profesor que imparte las clases.

- *Language Lab* es una escuela del Reino Unido que utiliza S. L como una plataforma para la enseñanza de inglés. Recibió un millón de dólares como inversión de *Avonmore Developments*²⁰³ y *Huda Associates*²⁰⁴, entre otras, para seguir desarrollando *English City*, el lugar dentro del metaverso donde se imparten las clases de idiomas.
- Educación y difusión han sido la motivación de *SciLands.org* para entrar en S.L, una comunidad virtual dedicada a la ciencia y la tecnología. Dentro de sus miembros podemos destacar la *NASA*²⁰⁵, la *Administración Nacional Oceánica y Atmosférica (NOAA)*²⁰⁶, la *Biblioteca Nacional de Medicina (NLM)*²⁰⁷, la Universidad de Denver, el *Tech Museum*²⁰⁸, el *Space Frontier Foundation*²⁰⁹, el *NPR Science Friday*²¹⁰, el *National Physical Laboratory (NPL Reino Unido)*²¹¹, La Universidad de *Loughborough*, el *Museo Nacional del Aire y el Espacio (National Air and Space Museum)*²¹², el *Exploratorium*²¹³ y la *Elon University* en Carolina del Norte, por nombrar unos pocos, que tienen reuniones periódicas donde comparten ideas y planean los nuevos proyectos y miembros de la asociación. Es un museo de la ciencia abierto a cualquier persona del mundo y con entrada gratuita. Formada en diciembre del año 2.006, su objetivo es la creación y la educación tecnológica para los mundos virtuales.
- Para aprender y compartir sobre ciencia, aparte de la citada anteriormente, hay más de cien organizaciones relacionadas con ella en el mundo virtual, algunas de las más interesantes son:
 - ✓ *Planetario Caerleon*, donde podemos admirar el cielo nocturno con todas sus estrellas y constelaciones. Es una especie de planetario en tres dimensiones, donde con un solo *click* podemos aprender sobre la astronomía.

²⁰³ Compañía de inversión.

²⁰⁴ Empresa que presta servicios de inversión a las empresas en fase inicial o de crecimiento.

²⁰⁵ NASA son las siglas para la Administración Nacional de Aeronáutica y del Espacio (*National Aeronautics and Space Administration*) de los Estados Unidos, que es la agencia gubernamental responsable de los programas espaciales.

²⁰⁶ La Administración Nacional Oceánica y Atmosférica (*National Oceanic and Atmospheric Administration*, NOAA) es una agencia científica del Departamento de Comercio de los Estados Unidos, cuyas actividades se centran en las condiciones de los océanos y la atmósfera.

²⁰⁷ La Biblioteca Nacional de Medicina de Estados Unidos (en inglés *National Library of Medicine* o *NLM*), con sede en Rockville Pike, Bethesda, Maryland, Estados Unidos es la biblioteca de biomedicina más grande del mundo.

²⁰⁸ Museo con el objetivo de ayudar a reforzar la innovación e inspirar el aprendizaje a nivel local, nacional y mundial.

²⁰⁹ Empresa dedicada a la apertura del espacio para el asentamiento humano en este.

²¹⁰ Programa de radio.

²¹¹ Organización nacional de medición de laboratorio estándares para el Reino Unido, con sede en Bushy Park en Teddington, Londres, Inglaterra.

²¹² Museo de la *Institución Smithsonian* en los Estados Unidos que tiene la mayor colección de aviones y naves espaciales del mundo.

²¹³ Museo de la ciencia, el arte y la percepción humana.

- ✓ *Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades*, aquí podemos consultar cualquier duda que tengamos sobre las enfermedades y su prevención o tratamiento.
- ✓ *Biblioteca de Salud del Consumidor*, muy parecida a la anterior, aquí podremos preguntar y tratar sobre cualquier enfermedad, sus síntomas, su prevención o su tratamiento.
- ✓ *Departamento de Energía de la Isla*, nos muestra todas las energías utilizadas en el planeta, incluyendo las renovables, con sus ventajas e inconvenientes.
- ✓ *Parque de los Dinosaurios*, la versión en S. L de *Parque Jurásico*²¹⁴, para conocer mejor la vida de estos animales prehistóricos.
- ✓ *Volcán-Si FireSabre* nos permite ver de cerca las erupciones volcánicas con sólo pulsar un botón.
- ✓ *MoonWorld* es donde la NASA nos deja visitar la estación lunar e incluso ponernos el traje espacial y hacernos fotos y videos para y con los amigos.
- ✓ *Testículo turístico* fue construido por la Universidad Estatal de Ohio y nos lleva a través de los testículos masculinos.
- ✓ *Alucinaciones virtuales* nos enseña lo que se siente y ve cuando se tiene una alucinación. Este proyecto quiere enseñar cómo es la esquizofrenia²¹⁵ y educar sobre el consumo de drogas y estupefacientes.
- ✓ Los científicos de todo el mundo demostraron sus credenciales verdes al participar en una conferencia sobre el cambio climático²¹⁶ y el almacenamiento de dióxido de carbono en el mundo virtual, organizada por la *Imperial College* de Londres y *Nature Publishing Group*²¹⁷. La conferencia alentó a los científicos a conocer el entorno virtual de S. L para reducir las emisiones de dióxido de carbono que normalmente se asocian con los viajes para estas mismas conferencias. La conferencia fue retransmitida en directo desde S. L a través de pantallas de vídeo en salas de conferencias reales, incluyendo la Universidad de Stanford, la Universidad de Wyoming, la Universidad del Sur de California y la Universidad de Texas.
- ✓ La NASA usó S.L para que pudiéramos ver como el *Phoenix Mars Lander*²¹⁸ aterrizaba en Marte. También podemos a través del metaverso hablar directamente con la NASA y sus científicos e ingenieros, asistir a sus reuniones y participar en talleres con otros entusiastas de todo el mundo.
- También los hospitales, escuelas médicas y fundaciones de salud están usando el espacio virtual con el fin de mejorar la atención al paciente y la eficiencia del hospital.
El *Imperial College* de Londres creó un ambiente clínico en 3-D con pacientes virtuales que los médicos en formación usan para diagnosticar y tratar diferentes enfermedades y síntomas. También hay simulaciones diseñadas para ayudar a las enfermeras a tomar decisiones rápidas en casos de emergencia. En el

²¹⁴ Novela de ciencia ficción y aventuras escrita por Michael Crichton en el año 1.990, que trata sobre la recreación de la época de los dinosaurios a través de un parque temático en Costa Rica.

²¹⁵ Diagnóstico psiquiátrico de trastornos mentales crónicos y graves, caracterizados por alteraciones en la percepción o la expresión de la realidad.

²¹⁶ Modificación del clima con respecto al historial climático a una escala global o regional.

²¹⁷ Editor de información de alto impacto científico y médico en forma impresa y en línea.

²¹⁸ Sonda espacial construida por la NASA, lanzada el 4 de agosto de 2007 desde la base de Cabo Cañaveral con destino al planeta Marte.

ejercicio, que dura tres horas, los avatares de las enfermeras deben, entre otras cosas, evaluar a cada paciente (que están programados para ciertos síntomas y con ciertas frases, como por ejemplo “No puedo respirar” o encontrar la manera de aislar a las personas más contagiosas. Las enfermeras avatares pueden hacer clic en los cuerpos de estos pacientes para sacar las cajas de texto con los signos vitales y una lista de los síntomas. Así cada estudiante puede tomar un avatar médico o enfermera y practicar entrevistando a pacientes virtuales, llenando los registros médicos y haciendo diagnósticos. A continuación, un instructor se reunirá con ellos, ya sea en S. L o en el aula real y les comunicará lo que hicieron bien y dónde cometieron errores.

- El *NUWC, Naval Undersea Warfare Center* está dando aprendizaje inmersivo en S.L para aumentar los programas de formación existentes y para facilitar la ingeniería colaborativa. En el año 2.008, el centro comenzó a investigar los diversos mundos virtuales en Internet y a evaluar sus partes negativas y sus partes positivas, después comenzó a experimentar con algunos de esos mundos virtuales para ayudar a la formación, a la colaboración en ingeniería, a hacer un prototipado rápido, a la simulación del campo de batalla y también como una manera de aumentar la participación y de compartir experiencias que no se podrían compartir de otra manera.
- También podemos aprender historia con los testimonios de personajes que vivieron los períodos o catástrofes en persona, como Fanny Starr, que quiere que la gente conozca y aprenda acerca de sus experiencias en el campo de concentración de *Auschwitz*²¹⁹. Es por eso que su hija, Helen Starr, ha puesto en marcha a través de S. L un programa para que su madre cuente su historia, donde relata, por ejemplo, la última vez que vio a su madre y a su hermano menor, mientras que el tren partía hacia el campo de concentración.
- *Capacidad Virtual, Inc.* es una organización sin fines de lucro, con sede en Colorado, EE.UU, que tiene como misión permitir a las personas con discapacidad entrar en los mundos virtuales como S. L y proporcionarles un ambiente de apoyo.
- En Chicago, el *Northwestern Memorial Hospital*²²⁰ utiliza S.L para mostrar a sus empleados cómo evacuar a los pacientes en caso de emergencia, cómo por ejemplo en caso de incendio, en un tornado o en un ataque terrorista. Contrataron a una empresa de especialistas para reconstruir el hospital, esta simulación incluye la calle donde se ubica el hospital, un *Starbucks*²²¹ en la esquina del edificio y un garaje cercano que podría ser utilizado por los pacientes de refugio durante una emergencia. Los constructores incluyeron detalles del interior como una escultura que preside el vestíbulo y los anuncios de todo el edificio para ayudar al personal del hospital a orientarse en el mundo virtual y para mayor realismo. En la simulación hay un objeto sospechoso (una mochila) en el suelo del pasillo que los entrenadores dejan para que los alumnos la encuentren, identifiquen y luego evacuen a los pacientes simulados del hospital,

²¹⁹ Complejo formado por diversos campos de concentración, de experimentación médica y de exterminio de prisioneros judíos construido por el régimen de la Alemania nazi al principio de la *Segunda Guerra Mundial*.

²²⁰ Hospital de Chicago.

²²¹ Cadena internacional de café.

al igual que lo harían en la vida real. Los pacientes son maniqués que están en la cama, y que se les indica el nivel de lesión/enfermedad mediante un color: alta son de color rojo. El objetivo del ejercicio (que es un juego, pero con un propósito serio) es conseguir que todos queden fuera del hospital, por ejemplo, un procedimiento es poner una funda de almohada en la parte frontal de la puerta de cada habitación para comprobar que no hay pacientes en la sala, así aprenden a hacer las cosas más rápido. La simulación de S. L tiene ventajas sobre la vida real, como que las instalaciones reales son extremadamente costosas e implican contar con un gran número de participantes durante largos períodos de tiempo.

- La NASA tiene en S.L a NOAA (*National Oceanic and Atmospheric Administration*), la están utilizando para educar a las nuevas audiencias sobre el medio ambiente a través de actividades en dos islas, una llamada *Meteora*, que trata de la atmósfera, y otra que se llama *Okeanos*, que se ocupa de los océanos. Los usuarios en estas dos islas pueden crear huracanes²²², tsunamis²²³ o comprobar los efectos del cambio climático.
- *Isla CDC* se abrió al público en la primavera del año 2.008 como un espacio educativo interactivo para estudiar las diferentes bacterias que causan las distintas enfermedades con los microscopios. También podemos hacer preguntas en directo a los representantes de los CDC²²⁴ a través de las herramientas de S.L.
- La *Isla de Stagecoach* enseña educación financiera a los jóvenes. Entre sus atracciones destacan el paracaidismo, el esquí acuático y sus zonas de compras, algunas incluso gratuitas y para las que cuestan dinero los jugadores lo pueden ganar respondiendo preguntas de un *Trivial*²²⁵ financiero bastante sencillo, eso sí, las islas son privadas y los usuarios habituales de S. L no pueden acceder a ellas sin haber sido invitados por *Wells Fargo*²²⁶.
- *Virtual Mine* es un ambiente educativo en 3D para maestros, estudiantes y cualquier persona que quiera aprender más acerca de la minería, la producción de energía con carbón, las energías alternativas y la música y la cultura en las montañas *Apalaches*, de Norteamérica. Financiado por la *MacArthur Foundation* y el *Independent Television Service*²²⁷.
- *CREASL* impartía todos los miércoles a las diez de la noche hora española (la una en S. L) cursos de diseño y de moda. Los cursos se impartían en el auditorio de la isla de *Infojobs.net*²²⁸ y finalizaron el treinta de julio del año 2.008. Cada clase proporcionaba información y estrategias para perfeccionar las técnicas de

²²² Fenómeno meteorológico que tiene vientos en forma de espiral y que se desplaza sobre la superficie terrestre.

²²³ Maremotos.

²²⁴ Los Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades (CCPEEU) son una agencia del *Departamento de Salud y Servicios Humanos* de los Estados Unidos cuya responsabilidad a nivel nacional radica en el desarrollo y la aplicación de la prevención y control de enfermedades, salud ambiental y la realización de actividades de educación y promoción de la salud.

²²⁵ Juego en grupo de preguntas y respuestas.

²²⁶ Compañía de servicios financieros.

²²⁷ Televisión independiente norteamericana.

²²⁸ Empresa de búsqueda de empleo.

creación de prendas o complementos y se regalaba una caja con los materiales necesarios.

Infojobs.net es la empresa líder en búsqueda de empleo de la *web*, que mantiene una isla permanente en S. L donde realiza eventos semanales y aporta herramientas para la búsqueda de empleo a sus residentes.

- *Talenttools*²²⁹ junto a la *APD (Asociación para el Progreso de la Dirección)*²³⁰ presentó la primera jornada de formación en S. L para profesionales de Recursos Humanos.
 - *Nanotechnology Island* es un nuevo proyecto en S. L que tiene el objetivo de unir la nanociencia²³¹ y la tecnología en cuestiones de investigación. El proyecto se centra en la investigación colectiva sobre todo lo relacionado con la manipulación de objetos y materiales a escala de nanómetros (la billonésima parte de un metro).
 - Desde hace un tiempo *La Casa Encendida*²³² tiene sus instalaciones en S. L con el objetivo de fomentar actividades culturales, sociales, medioambientales y educativas, por ejemplo creó *Ecoyincana*, un videojuego ecologista que se centró en la lucha contra el cambio climático y la defensa del medio ambiente, desafiando a los jugadores con seis pruebas que deben ser superadas para conseguir el premio: una isla de las mismas dimensiones que la de *La Casa Encendida* para que, durante un año, el ganador desarrolle un proyecto social y/o cultural propio.
- ✓ **Visitar empresas y marcas del mundo real** que están en el metaverso como una manera más de darse publicidad y darse a conocer a sus clientes, aparte de practicar distintas tácticas de ventas.

Podemos destacar algunas como:

- *Reuters*, agencia de noticias con sede en Reino Unido, creó una oficina en S.L con dos periodistas llamados Adam Pasick y Krangel Eric que hacían reportajes sobre la moneda virtual y las empresas nuevas que iban surgiendo en el metaverso. Actualmente han cerrado su oficina, no sabemos si definitivamente, debido al abandono de las empresas y la publicidad.
- La *Isla de Nokia*, la empresa multinacional finlandesa de comunicaciones y tecnología, donde los avatares pueden obtener los últimos modelos en móviles y enterarse de todas las novedades de manera virtual.
- *IBM* confía en S.L como un área de demostración de sus tecnologías ecológicas y sus servicios, por esto anunció en el 2.006 que la investigación sobre los mundos virtuales por su parte recibía un fondo de cien millones de dólares, apoyando así su uso más allá del juego y el

²²⁹ Empresa que se dedica a la puesta en marcha de proyectos de innovación en *Recursos Humanos*.

²³⁰ Asociación que se creó en el año 1.956 con el objetivo de colaborar con el desarrollo de las empresas, a través del desarrollo de sus directivos.

²³¹ Estudio de los sistemas cuyo tamaño es de unos pocos nanómetros.

²³² Centro Social y Cultural perteneciente a la *Obra Social Caja Madrid* ubicado en Madrid.

entretenimiento para hacerlos más prácticos para las empresas y el mundo real en general.

- El legendario fabricante de guitarras *Gibson* ha creado su propia isla, convirtiéndose así en un pionero dentro de su sector. La isla tiene forma de guitarra *Gibson Les Paul*²³³ y cuenta con miles de objetos relacionados con la guitarra y la música para los avatares y sus representantes de manera totalmente gratuita.
- *Domino's Pizza*, la empresa de comida a domicilio, ha invertido en una tienda virtual para darse a conocer por todo el mundo y promocionar su marca.
- Cuando los clientes de *BT (British Telecom)*²³⁴ experimentan problemas en la red pueden llamar a una línea telefónica de atención al cliente o bien a S. L en la *BT Island*, creada principalmente como una plataforma alternativa para los empleados de diferentes partes del mundo.
- Ahora los clientes pueden beber una bebida de la marca *Evian*²³⁵ en el mundo virtual, ya que la empresa ha colocado máquinas expendedoras en varios lugares de alto tráfico de avatares. Los residentes que acepten la oferta recibirán una botella virtual de *Evian* y luego podrán elegir como regalo por su participación entre una gran variedad de nuevas pieles naturales para su avatar.
- *Vodafone*²³⁶ lanzó una operación móvil en S. L que permitía a los usuarios conectar la vida real con el mundo virtual a través del móvil, eso sí, reservado para suscriptores de pago.
- La *Australian Broadcasting Co.*, que es la emisora pública de Australia, creó *ABC Island* en el espacio virtual, un lugar de reunión muy popular para los australianos que visitaban el metaverso y donde podíamos encontrar una réplica de las callejuelas de Melbourne. Pese a su popularidad cerró en septiembre de 2.012.
- *The Weather Channel*, el canal del tiempo, que nos da pronósticos en cualquier lugar del mundo y a cualquier hora, abrió la *Isla del Tiempo* en el metaverso, donde aparte de conocer el tiempo podemos subir a varios simuladores y practicar deportes estacionales, como por ejemplo el esquí.
- *H & R Block Inc.*, una empresa dedicada a las finanzas, anunció la apertura de una tienda en el mundo virtual donde los profesionales de sus oficinas están disponible en forma de avatar para responder a preguntas relacionadas con los impuestos, de forma gratuita, y que tendrán el mismo horario de oficina que en el mundo real.
- *Circuit City*, una empresa que vende productos electrónicos, trabajó con *IBM* para crear una tienda donde los consumidores pueden disfrutar virtualmente de sus productos y realizar pedidos reales si quedan satisfechos.

²³³ Modelo de guitarra eléctrica y bajo de la marca *Gibson Guitar Corporation*.

²³⁴ Empresa de comunicación.

²³⁵ Marca de agua mineral natural originaria de Francia.

²³⁶ Operador de telefonía móvil, Telefonía fija y de *ADSL*, con sede en Reino Unido.

- *CNET Networks (CNET)*, una multinacional de multimedia, dio a conocer su nueva oficina en S.L que consiste en cinco plantas de vidrio y ladrillo (una réplica exacta de la sede de la compañía en San Francisco).
- *Telus Mobility*, una empresa de telefonía, creó una tienda virtual para vender teléfonos virtuales, permitiendo conocer a los jugadores si los demás están ocupados, o no, en el mundo real. También podemos descargar tonos de llamada y mensaje exclusivos desde la plataforma virtual a nuestro móvil real.
- *Bartle Bogle Hegarty*, una agencia británica de publicidad, abrió una de sus agencias en el mundo virtual para darse a conocer en todos los puntos del planeta.
- *American Apparel*, fabricante de prendas de vestir norteamericana, abrió sus puertas en S. L y ya ha vendido más de cuatro mil prendas a los jugadores de todo el mundo.
- *Starwood*, una cadena hotelera, lanzó un hotel de nueva construcción en S.L que sirve de ensayo general para ver lo que agrada y lo que no a los clientes, y conocer así sus gustos y preferencias antes de construir el real para poder mejorarlo.
- *Coca-Cola*, una gaseosa efervescente producida por *The Coca-Cola Company*, entró en el mundo virtual en abril del año 2.007 lanzando un concurso que consistía en diseñar una máquina dispensadora de *Coca-Cola* para su uso en S. L.
- La empresa de consultoría de mercadotecnia de Oriente Medio *LOJINE* abrió una oficina en S. L, convirtiéndose en la primera empresa de la región en hacerlo, con el propósito de utilizarla para comunicación, *networking* y para mejorar su presencia en línea.
- El afamado canal *Discovery Channel*²³⁷ pretende aportar su ambiente pedagógico en el mundo virtual mediante actividades educativas, como en *la semana del tiburón*, cuando los educadores de *Discovery* en S.L, organizaron una mini aventura que consistía en bucear rodeado de tiburones en un gran mundo marino creado para ello.
- *Overstock.com*, empresa de compra venta de objetos online, abrió un club en S. L para promover el conocimiento de la marca y distribuir información sobre las ofertas del día a todos los avatares del mundo.
- La agencia de comunicación especializada en recursos humanos y multimedia *IrBeA S.A* presentó en S. L su proyecto *Expocareer*, un lugar donde la gente puede encontrar ofertas de empleo e interactuar con las diferentes empresas que lo soliciten.
- *Europcar*, una compañía líder en el alquiler de vehículos, realiza procesos de selección en S.L de la mano de *InfoJobs*, para conseguir trabajadores para sus sucursales.
- *Cuatrecasas*, una firma de abogados española, abrió su oficina virtual en S. L dentro de la isla de *Novatierra*. Según su director de *IT* el ingreso a S.

²³⁷ Canal de televisión norteamericano que emite documentales centrados principalmente en la divulgación científica, la tecnología y la historia.

L obedece a tres objetivos principales: explorar el nuevo medio, asesorar sobre el mismo y darse a conocer.

- *Motorcity* es una isla dentro de S.L que ofrece lo mejor en vehículos. El espacio es propiedad de Zak Beltran, Fire914 Flaman, LUCA Rosmer y frageurs Hock y permite a los avatares ir motorizados por el metaverso.
- *Sky News*, un canal de televisión, ofrece a los residentes de S. L la posibilidad de formar parte de su equipo de reporteros para informar de las noticias al resto del mundo. Desde hace tiempo *Sky News* tiene una réplica de sus instalaciones reales en S. L, como una forma de conseguir algo más de promoción y participación del público. La idea es que cada residente consiga una historia o noticia virtual que luego podría aparecer en el canal *Sky News* real.
- *Grupo Lar*, una compañía inmobiliaria especializada en la promoción, inversión y gestión de bienes inmuebles, ingresó en S. L para tomar mayor contacto con los residentes/clientes interesados en acceder a sus ofertas nacionales e internacionales.
- *InterContinental Hotels Group*, un grupo hotelero que destaca principalmente por ser líder en la organización de reuniones empresariales, anunció (2.007) la inclusión de su hotel *Crowne Plaza* en el mundo virtual, como una oportunidad de negocio. El hotel permite a las organizaciones interesadas disfrutar de reuniones virtuales sin sacrificar muchos recursos. Ofrece tres tipos de salones de reunión: *Executive Room*, para conferencias tradicionales; *Lounge Room*, para reuniones informales y *Theatre Room*, para una gran cantidad de audiencia, todos equipados para la transmisión de audio, video e imágenes.
- *Brussels Airlines*, la aerolínea nacional de Bélgica, creó (2.007) un lugar virtual llamado *b.places* donde encontramos una lista actualizable de lugares interesantes ordenados por finalidad. De estas localizaciones virtuales podemos escoger y visitar los que más nos guste, siguiendo el enlace que nos teletransporta hasta el punto deseado. Una vez allí damos un paseo, disfrutamos de los escenarios, conocemos a otros residentes, etc. Después de la experiencia podemos dar un voto a favor (si nos ha gustado) o en contra (si no nos ha gustado) del lugar. Por otro lado, si conocemos algún rincón virtual que merece ser visitado, y no aparece en la aplicación, podemos sugerirlo en la misma página para que todos lo disfruten.
- *ING Renault F1*, escudería francesa de *Fórmula 1*²³⁸, hizo su presentación en S. L (2.007) para darle a todos los avatares la oportunidad de ver cómo es un equipo de alta competición tras bambalinas. Incluye unas instalaciones virtuales que imitan a las que en realidad tiene el equipo en Inglaterra.
- *Ford*, empresa multinacional estadounidense fabricante de automóviles, estrenó (2007) su sede virtual con una réplica donde se exhiben todos sus coches y accesorios.

²³⁸ Competición de automovilismo internacional.

- La cadena de tiendas *Bershka*²³⁹, perteneciente al grupo coruñés *Inditex*²⁴⁰, fue la primera marca española en incorporarse al mundo virtual (2.007). En la decisión del grupo para crear este lugar peso el hecho de que su principal competidor, la cadena sueca *H&M*, dispone de tiendas virtuales en *Los Sims*.
 - *Seat*²⁴¹ anunció (2.009) el nuevo *Ibiza* de la mano de la agencia *Grey*²⁴², como experimento de marketing, en S.L. La marca ha creado una isla que permite actividades como la visita a una exposición de coches, la experiencia de conducir y correr con uno de ellos o la organización de eventos relacionados.
- ✓ **Sociabilización:** podemos estar en contacto con personas de todo el mundo, conocidas o no, y descubrir cómo los avatares/residentes del lugar están menos a la defensiva, tienen menos inhibiciones y son mucho más abiertos. Es una herramienta muy útil para hacer amigos y conservar los que ya tenemos.
- ✓ **Investigación médica:** Los mundos virtuales podrían encontrar su punto óptimo en aplicaciones médicas y terapéuticas, por ejemplo, con el estudio sobre el efecto de los entornos virtuales en la función cerebral, donde algunas evidencias sugieren que estos mundos podrían ser útiles en la rehabilitación de pacientes con lesiones cerebrales, como demuestran los experimentos que se realizan en la isla virtual privada creada por John Lester en S.L (2.006), antiguo director de neurología en el Hospital General de Massachusetts, que trabajaba con enfermos con el síndrome de *Asperger*²⁴³. El médico investiga si un mundo virtual, en el que los enfermos pueden relacionarse a través de un tercero que les representa, puede ayudarles para mejorar sus relaciones en el mundo real.
- ✓ **Investigación en general:** son muchas las investigaciones que se llevan a cabo dentro del metaverso, no sólo médicas o científicas, destacamos las siguientes:
- La Universidad de Indiana durante un período de doce semanas (2.011) investigó sobre como las actividades que realizan nuestros avatares pueden influirnos a nosotros mismos y como las personas que querían perder peso, al ver a sus avatares como hacían ejercicio y seguían una dieta sana se sentían más dispuestos a realizarlo ellos. Los investigadores dedujeron que el ejercicio virtual es tan beneficioso como ejercicio el real, porque la confianza y la motivación creada virtualmente es importante. La mayoría de los que tomaron parte del experimento eran mujeres, con una edad promedio de cuarenta y seis años, que se dividieron en dos grupos: los que usaban S. L y los que no. Cuando ambos grupos fueron encuestados

²³⁹ Cadena de tiendas de ropa perteneciente al grupo español *INDITEX* fundado en La Coruña por el empresario Amancio Ortega Gaona.

²⁴⁰ Grupo multinacional español de fabricación y distribución textil.

²⁴¹ Fabricante de automóviles español.

²⁴² Agencia de publicidad.

²⁴³ Conjunto de condiciones mentales y conductuales que forma parte de los trastornos del espectro de autista.

sobre si su comportamiento en general había cambiado, los que utilizaban S.L parecían haber hecho más cambios en la alimentación y en la actividad física que los no lo usaban.

- Investigadores de la *UCLA*²⁴⁴, como Chris Culbertson, diseñaron (2.010) una casa virtual en el metaverso para estudiar el fenómeno de la adicción (factores desencadenantes de la respuesta adictiva a la metanfetamina (como las señales ambientales o los olores)). Escogieron S.L porque es ostensiblemente más inmersivo que una pantalla de televisión o un proyector. Se creó una casa donde los participantes podían relajarse sin ningún tipo de tentaciones visuales. En este experimento participaron diecisiete voluntarios adictos a la metanfetamina que no estaban en tratamiento. Los investigadores colocaron a cada adicto en una habitación con sólo un monitor, un controlador para mover a su avatar por la casa, donde podían utilizar las drogas virtuales si así lo deseaban, midiendo de esta forma los niveles de ansiedad en cada momento. Los investigadores supervisaron el ritmo cardíaco de los sujetos y les pidieron que llenaran cuestionarios. Estudiando la respuesta de recuperación de adictos a señales ambientales es posible comprobar si los nuevos fármacos o terapias conductuales son especialmente eficaces para prevenir la reincidencia y según el estudio, las variaciones tanto de los usuarios de alto y bajo *craving*²⁴⁵ de la frecuencia cardíaca fueron más pronunciados durante la exposición a la casa virtual, en comparación con el estándar de vídeo.
- La *National Science Foundation* y algunos investigadores de la Universidad de California estudian (2.009) cómo las nuevas formas de comunicación, incluyendo los juegos multijugador de ordenador y los mundos virtuales en línea, pueden ayudar a las organizaciones a colaborar y competir más eficazmente en el mercado global.
- La Universidad de Houston y su Departamento de Salud pusieron en marcha un experimento (2.008) con quinientos participantes para un estudio sobre los hábitos alimentarios saludables y la actividad física. El estudio se llevó a cabo en su totalidad en el mundo virtual y ofreció oportunidades a los avatares de ganar *Lindens* por caminar sobre cintas de correr, montar en bicicleta o comer frutas y verduras. Los participantes compitieron por ser los que ganaran más puntos con sus conductas saludables.
- Pedro Yellowlees, un psiquiatra de la Universidad de California, creó (2007) una psicosis virtual para ayudar a estudiantes y profesionales de la salud a conocer los distintos tipos de alucinaciones que tienen las personas con esquizofrenia y otros trastornos mentales.
- Eryn Grant, un estudiante de doctorado en la Facultad de Humanidades de la Universidad de Queensland, llevó a cabo un estudio sociológico (2008) mediante el análisis de las conversaciones de las personas/avatares dentro del metaverso. Como conclusión sacó que S.L ayuda a los usuarios a socializar más y a ser mejores en sus relaciones reales.

²⁴⁴ *University of California, Los Angeles.*

²⁴⁵ El deseo o ansia por el consumo de drogas.

- Científicos de Estados Unidos tuvieron éxito en el tratamiento de alcohólicos en S.L (2.007). Los pacientes participaban en conversaciones individuales y en grupo y se sometían a programas especiales de formación para evitar el alcohol incluso en situaciones de estrés. Alrededor de cien alcohólicos y una docena de psicólogos se reunieron con este experimento para conversar sobre sus problemas. El estudio sugiere así, que la incorporación de los mundos virtuales puede mejorar significativamente los tratamientos de adicción, porque, por un lado, el paciente y el terapeuta están cerca uno del otro, conversando en un ambiente familiar, y por otro lado, están separados físicamente, lo que hace más fácil hablar de asuntos más íntimos.
 - Las personas obtienen más felicidad estando en S. L que recibiendo buenas noticias en su vida real, este fue el hallazgo de un nuevo estudio científico (2011) de Edward Castronova, co-autor con Gert G. Wagner de un artículo publicado en la revista *Kyklos* de economía titulado *Virtual Life Satisfaction* (Castronova. E, Wagner. G. 2.011).
- ✓ **Música:** la actividad musical dentro de S. L nos ofrece entretenimiento y la posibilidad de obtener ingresos dando conciertos y/o vendiendo nuestra música al resto de avatares que pueblan el mundo virtual.

Hay muchos tipos de músicos que participan en el panorama musical del metaverso, desde grandes orquestas como la *Orquesta Filarmónica de Liverpool*²⁴⁶ (que construyó una *réplica virtual* del *Philharmonic Hall*²⁴⁷ donde realizó su primer concierto en septiembre del año 2.007, entonces el portavoz de la orquesta Millicent Jones informó de que obtuvieron más de cien mil visitantes) hasta multitud de aficionados a la música preparados para actuar todas las noches de la semana.

Un músico puede dar en tiempo real conciertos en vivo en clubes de música virtual para personas de todas partes del mundo y son muchos los usuarios que pasan su tiempo saltando de una actuación en directo a la siguiente, siendo el *boca a boca* el vehículo más rápido, por lo que el número de fans puede crecer rápidamente. Lo que suelen ganar por estos conciertos son las propinas que dejan los avatares asistentes, por lo general modestas (unos cinco dólares por persona, por lo que se pueden conseguir unos cien o doscientos dólares por concierto). Como ejemplo podemos destacar a Keiko Takamura, de San Francisco, un *rockero indie* que ganó el dinero suficiente para grabar su álbum real dando conciertos en *el mundo virtual* y recolectando las propinas de todos sus seguidores.

S. L actualmente tiene una escena musical activa, con decenas de músicos en directo y *DJs*²⁴⁸. Todos aparecen a través de sus avatares, tanto los artistas como los asistentes, y los músicos tocan sus instrumentos de la vida real desde su casa transmitiéndose el sonido a través de los medios de *streaming*²⁴⁹ de *Internet*.

²⁴⁶ Una de las orquestas sinfónicas más antiguas de Gran Bretaña, con sede en la ciudad de Liverpool. Para verlos en S.L: <http://www.youtube.com/watch?v=RVGWeZuxFKA>. Creation of the Liverpool Philharmonic Hall. Subido por Mark Duffy el 26/08/2007.

²⁴⁷ Sala de conciertos en Hope Street, Liverpool, Merseyside, Inglaterra.

²⁴⁸ Músico que crea, selecciona y/o reproduce música grabada propia o de otros compositores.

²⁴⁹ Tecnología que permite escuchar y visualizar los archivos mientras se están descargando.

Los asistentes pueden chatear mediante mensajería instantánea durante los espectáculos, comentando y dando su visto bueno o malo a lo que escucha, esto puede ser leído por el propio cantante o músico e ir variando el repertorio conforme a esto.

Esto es una de las cosas más interesantes de los conciertos virtuales, la interacción, que hace del concierto un evento vivo que varía según los asistentes y que permite al músico contestar preguntas y captar fans para sus próximos conciertos.

También hay un beneficio financiero para los oyentes que es escuchar música en vivo en la sala de estar de su propia casa sin aglomeraciones ni altos costes de entradas. Para los músicos es un ahorro en costos de equipos, de transporte y de alquiler de locales o escenarios.

Desde el lanzamiento de S.L han ocurrido muchos actos importantes musicalmente hablando, como por ejemplo el concierto de *Duran Duran*²⁵⁰, *Suzanne Vega*²⁵¹, *Jay-Z*²⁵² o *Ben Folds*²⁵³. Es una buena plataforma para experimentar o promover la música y sobre todo para que los artistas puedan expresarse libremente sus ideas sin censura alguna.

Para el año 2.006 la categoría de *Live Music* fue introducido en S. L para dar cabida al creciente número de músicos y *DJs* que lo utilizaban como plataforma. En la isla *Edloe* podemos encontrar una lista en *iTunes*²⁵⁴ con todos los artistas disponibles, cada portada de álbum que nos ofrece esta lista es un enlace para escuchar sus canciones, leer las críticas de otros usuarios y comprar sus discos o *singles*.

También se celebran maratones o macroconciertos, la mayoría de ellos benéficos, donde podemos disfrutar de muchos grupos y artistas, como en el *Día Internacional de la Mujer*²⁵⁵ que se celebró con música de artistas femeninas patrocinado por la *AAUW (American Association of University Women)*²⁵⁶ y el *Departamento de Estudios de la Mujer* en la Universidad Estatal de Ohio, Gina Stella, una de las artistas participantes canto sus temas principales.

Otro festival es el *Liverpool sound* que también se realiza en el mundo real, para que aquellos que no puedan asistir al festival puedan seguir toda la acción desde el sofá de su casa. Para este acontecimiento, se ha reconstruido (2.007) la

²⁵⁰ Grupo de rock británico que personificó el movimiento del new wave en la década de los ochenta, incluimos un video de su concierto en S.L: <http://www.youtube.com/watch?v=b7eCRa00kMw>. Official CEC DURAN DURAN concert trailer - Second Life. Subido por LexCongrejo el 15/04/2011.

²⁵¹ Cantante y compositora estadounidense, conocida desde finales de los 80, video de su concierto en S.L: <http://www.youtube.com/watch?v=BFCpsxb6m8s>. Suzanne Vega's avatar sings "The Queen and the Soldier". Subido por Wagner James Au el 04/08/2006.

²⁵² (Brooklyn, Nueva York, 4 de diciembre de 1.969) rapero, productor, empresario y ocasionalmente actor estadounidense.

²⁵³ (Winston-Salem, Carolina del Norte, 12 de septiembre de 1.966) cantautor y pianista estadounidense conocido por ser el antiguo vocalista del grupo musical *Ben Folds Five*.

²⁵⁴ Reproductor de medios y tienda de contenidos multimedia desarrollado por *Apple*.

²⁵⁵ Día que conmemora la lucha de la mujer por su participación, en pie de igualdad con el hombre, en la sociedad y en su desarrollo íntegro como persona, se celebra el día 8 de marzo.

²⁵⁶ Asociación que ayuda en la equidad para las mujeres y las niñas a través de la promoción, la educación y la investigación.

totalidad de la *Capital Europea de la Cultura*²⁵⁷ en S. L (Liverpool), reconociendo con este gesto los nuevos medios como un portal clave para el festival y la difusión de la cultura musical por todo el mundo.

La *BBC Radio*²⁵⁸ alquiló una isla virtual (2.006) en S. L, donde se llevaban a cabo festivales de música y donde se recreó el evento *One Big Weekend*²⁵⁹.

En mayo de 2007 el pianista Lang Lang²⁶⁰, en forma de avatar, dio un concierto en vivo y Suzanne Vega con la ayuda de algunos programadores creó una imagen animada en 3D de sí misma y ofreció otro concierto para todos los ordenadores del mundo de forma totalmente gratuita.

Vega dio el concierto desde un estudio real y cerca de cien afortunados fans sentados frente a sus ordenadores pudieron disfrutar de este concierto en un anfiteatro al aire libre, con Vega convertida en un avatar de aspecto joven con el pelo corto y flequillo, así cuando la artista en el mundo real tocaba y cantaba, su alter ego en línea hacía lo mismo (aunque los labios del avatar no se movían).

Más tarde respondió a las preguntas del público, enviadas como mensajes instantáneos visibles por todos los asistentes y charló con los avatares allí presentes.

Para seguir con los autores mundialmente conocidos, podemos nombrar a otra cantante y pianista llamada Regina Spektor²⁶¹, que construyó (2.009) cuatro *lofts*²⁶² virtuales como si estuvieran en Manhattan, donde los aficionados podían pasear, pasar el rato y escuchar la música de su nuevo álbum antes de que fuera puesto a la venta.

Más bandas importantes son por ejemplo *U2*²⁶³, que fueron recreados por unos fans y dieron varios conciertos virtuales con todos los detalles, como los de su cantante Bono, que aparecía con el mismo peinado, las gafas de sol, la ropa y los gestos.

También el grupo musical *Duran Duran* (2.006) anunció que firmaron un acuerdo con *www.secondlife.com* para transferir sus personajes de la vida real al metaverso, donde ofrecieron actuaciones en vivo y comercializaron con su marca.

Operabis es una ópera en vivo realizada en Rennes, Francia, y representada también en los mundos virtuales (2.010). Gracias a la originalidad del espectáculo, ganó una beca del Ministerio de Cultura francés con el fin de experimentar el nuevo entorno digital en el ámbito cultural.

Els Pets, el grupo de *rock* catalán liderado por Lluís Gavalà, se presentó en el mundo de S. L (2.009) en el *Illa Diagonal Stadium*²⁶⁴. Según su sello discográfico este evento serviría para que *L'Illa Diagonal* inaugurase sus instalaciones y se hiciera publicidad. El trio tocó en directo y entre su repertorio incluyó clásicos como *Bon dia o Pantalons curts, genolls pelats* para el deleite de sus seguidores.

²⁵⁷ Título conferido por el Consejo y el Parlamento Europeo a una o dos ciudades europeas, que durante un año tienen la posibilidad de mostrar su desarrollo y vida culturales.

²⁵⁸ Radio del Reino Unido.

²⁵⁹ Festival de música a cargo de la *BBC Radio 1* que se lleva a cabo una vez al año.

²⁶⁰ (Shenyang, China; 14 de junio de 1982) pianista chino.

²⁶¹ Cantante y pianista rusa.

²⁶² Viviendas sin apenas separaciones que tienen grandes ventanales que lo iluminan todo.

²⁶³ Banda de rock alternativo, originaria de Dublín (Irlanda), formada en el año 1.976.

²⁶⁴ Estadio de fútbol del centro comercial virtual *L'Illa Diagonal*.

Second Life Ballet es un grupo de profesionales dedicados a la producción de obras artísticas pero usando la plataforma virtual de S. L. Iniciaron sus actividades el siete de febrero del año 2.007 y cuentan con bastantes producciones, la más destacada es *Olmannen*, una historia de tres actos, escrita, desarrollada y dirigida en S. L desde el *Ballet's theatre*²⁶⁵. La historia se basa en la lucha de dos personajes por conseguir el amor. Este tipo de actuaciones requieren muchas horas de ensayo para conseguir que todos los movimientos de los avatares sean perfectos y para crear tanto el decorado como el vestuario y el maquillaje.

Más recientemente (2.010), la reina del dance y los estilos más atrevidos, Lady Gaga²⁶⁶, hizo su aparición en forma de avatar, perfecto en facciones, estética, peluquería y estilismo, representando coreografías con bailarines y músicos, que dieron como resultado un tributo a Lady Gaga en toda regla.

- ✓ **Ir al teatro:** Andrew Eglinton es un estudiante de doctorado en el Reino Unido interesado en el desarrollo de nuevas formas de teatro. Este interés le llevo a interesarse por S. L. Después de investigar concluyó que "el impacto de la Web en tiempo real sobre la infraestructura del teatro es innegable. Está cambiando la forma en que nos encontramos el teatro, la forma de aprender y hablar de ello, y ha dado lugar a la práctica de exploración nueva." (Eglinton. A. 2.009).
- ✓ **Proyectos filantrópicos:** S. L también es y ha sido usado para proyectos filantrópicos tales como:
 - La *Sociedad Americana contra el Cáncer* tiene una larga lista de eventos benéficos en S.L. Podemos destacar por ejemplo el año 2.006 cuando recaudaron más de treinta y un mil euros para ayudar a su causa.
 - El usuario puede pasear por la simulación de un campo de refugiados en Darfur, en el Sudán occidental, y aprender sobre el conflicto de Sudán²⁶⁷, o adquirir, por tres euros, un *yak*²⁶⁸ para colaborar con *Save the Children*, organización no gubernamental que promueve los derechos de los niños.
 - Comprar un *Oso Linden* por trescientos, mil o tres mil *dólares linden*, vestido con una camiseta del sol naciente ayudará a los afectados por el tsunami y el terremoto de Japón²⁶⁹, a través de la *Cruz Roja Americana*²⁷⁰.
 - Desde el año 1.978 el *Teletón*²⁷¹ de Chile ha sido un evento benéfico televisivo en favor de los niños con discapacidad. En el año 2007 la comunidad de chilenos en S. L, preparo un escenario virtual para dar mayor cobertura al evento y aumentar de esta forma también la recaudación.

²⁶⁵ Teatro virtual en *Second Life*.

²⁶⁶ Cantante, compositora, productora musical, bailarina y pianista de pop/rock estadounidense.

²⁶⁷ Conflicto militar por causa racial en curso en la región de Darfur, en el oeste de Sudán.

²⁶⁸ Bóvido de gran tamaño y pelaje lanoso.

²⁶⁹ Hecho ocurrido en marzo del año 2.011, que consistió en un terremoto de magnitud 9,0 M_w que creó olas de maremoto de hasta 40,5 metros.

²⁷⁰ Institución humanitaria de carácter voluntario.

²⁷¹ Evento benéfico televisado en el que se intercalan diversas presentaciones artísticas y de entretenimiento para recaudar fondos para instituciones de caridad.

- La *ONG Mensajeros de la Paz* utiliza un mendigo virtual, en S. L, para pedir la colaboración de los jugadores en proyectos filantrópicos. Para ello ha colocado en una esquina de una concurrida zona a un personaje con forma de niño que espera, de pie, junto a unas cajas, en las que se puede leer, en inglés “ayuda a un niño a tener una segunda oportunidad en su primera vida”.
 - *Second Chance Trees* es una iniciativa social en S. L para apoyar la reforestación mundial. Fue seleccionada como una de las cincuenta finalistas en un concurso de proyectos organizado por *American Express Members Project*²⁷²(2.007). El asunto es que si el proyecto conseguía su objetivo *American Express* donaba cinco millones de dólares para llevar a cabo la plantación de un millón de árboles en la vida real.
- ✓ **Museos, galerías e instituciones artísticas**, aunque algunas las veremos con más detenimiento posteriormente, podemos destacar las siguientes que por diversos motivos no están incluidas en la lista posterior como que no están en la *Guía de Destinos* o que las añadieron posteriormente a nuestra investigación:
- *Galería Red Head* es un lugar donde podemos admirar fotografías y cortometrajes centrados en el tema de la fuga.
 - El *Virtual Tech* (abierto desde el año 2.008) actúa como un centro para la creación de obras (con frecuencia interactivos) basadas en la ciencia y la innovación, ofreciendo dólares reales como premio para las exposiciones que lo hagan mejor.
 - La *National Portrait Gallery* es un lugar que explora las nociones contemporáneas del retrato por medio de sus exposiciones.
 - La exposición “*Tesoros textiles*” del Museo de Arte Fenimore, muestra en el mundo virtual trece de las mejores colchas de su colección real, vendiéndolas virtualmente por cuatrocientos *dólares Lindens*.
 - La isla *Arte KU* es una extensión virtual de dieciséis acres en la que estudiantes de todo el mundo pueden asistir a cursos e interactuar con artistas profesionales. Cuenta con un centro de artes escénicas, una sala de conferencias, varios estudios abiertos al aire libre, un área de producción de cine y una galería interactiva con las obras de los estudiantes.
 - Podemos visitar una muestra de obras de artistas mexicanos como son: Diego Rivera²⁷³ y Frida Kahlo²⁷⁴ y aprender cultura e historia de este país con fotografías que muestran temas tan representativos como: Nuestra Señora de Guadalupe²⁷⁵, la conquista de México²⁷⁶, la Revolución Mexicana²⁷⁷ o el origen del concepto hispano.

²⁷² Institución financiera con sede en Nueva York.

²⁷³ Muralista mexicano famoso por sus obras de alto contenido social en edificios públicos.

²⁷⁴ Pintora mexicana.

²⁷⁵ Advocación mariana de la Iglesia católica.

²⁷⁶ Se refiere principalmente al sometimiento del estado mexicano azteca, logrado por Hernán Cortés en el nombre del rey Carlos I de España y a favor del Imperio español entre los años 1.519 y 1.521.

²⁷⁷ Conflicto armado, iniciado el veinte de noviembre del año 1.910.

- La *Galería Nagy Gyula* tiene, desde 2008, una exposición de Nicolas Schöffer²⁷⁸, pionero del arte cibernético y la informática, donde podemos admirar algunas de sus obras más conocidas.
- El *Grupo Random House*²⁷⁹ y su equipo digital proyectaron (2.012) una exposición virtual sobre los libros electrónicos en S.L. La exposición estaba diseñada para aumentar la conciencia sobre este tipo de soporte y sus lectores. Se llevó a cabo en un edificio de tres plantas en la *Isla de Elysian*, que fue creada en el año 2.007 por el grupo. Los puntos culminantes de la exposición incluyen un video de Mandy Haguit²⁸⁰, hablando de los beneficios ambientales de los libros electrónicos (como que no gastan papel o que no ensucian), un tablero para los visitantes donde pueden dejar sus pensamientos y comentarios, una encuesta para conocer la opinión acerca de los *e-readers*²⁸¹ y un concurso de ganar un *Sony Reader*²⁸².
- El *Museo de Robots* ofrece a los visitantes una experiencia de inmersión con el arte robótico (véase Ilustración 47). Podemos encontrar la sala de robots de cine con réplicas de personajes como María (la fembot de Metrópolis), Terminator, Perdidos en el espacio o La Guerra de las Galaxias. En la segunda planta hacemos un recorrido por la historia de los robots en los juguetes y dibujos infantiles, con personajes como Robotina de *Los Supersónico*²⁸³.



Ilustración 14: Museo de los robots. Tomada de [www. Secondlife.com](http://www.Secondlife.com).

- Burrell, un artista de Sydney que utiliza S.L para crear obras que serían físicamente imposibles en el mundo real, y Trish Adams, fueron galardonados en el año 2.013 con una subvención del *Consejo de Australia* para crear una obra que se pudiera experimentar en el mundo real y en los entornos virtuales. Con esta beca desarrollaron ambientes donde criar abejas virtuales con las que se puede interactuar a través de nuestros avatares y aprender un poco más sobre estos insectos.
- El *Second Louvre*, que no tiene vínculos oficiales con el museo de París, contiene setecientas cincuenta pinturas que abarcan quinientos años de arte europeo en una magistral imitación del museo real (véase Ilustración 48).

²⁷⁸ Artista francés de origen húngaro considerado como el padre del arte cibernético.

²⁷⁹ Editorial de libros.

²⁸⁰ Autora de libros.

²⁸¹ Lector de libros electrónico.

²⁸² Lector de libros electrónico de la marca *Sony*.

²⁸³ Los Supersónicos es una serie animada creada por William Hanna y Joseph Barbera en 1962.



Ilustración 48: Second Louvre. Tomada de www.Secondlife.com.

- La exposición “*Muñecas de píxeles, la carne-el espacio y todo a la vez*” explora la relación entre los nuevos medios y los objetos hechos a mano a través del avatar de Michael Van Horn, comisario de la exposición, que se lanza al ciberespacio con varios proyectos en línea. Para esta exposición alquiló una isla e invitó a diferentes artistas para crear objetos y entornos como respuesta a sus experiencias con S. L.
- El *Museo Florencio Molina Campos* también es visitable de modo virtual a través de S. L. El real es propiedad de la *Fundación Florencio Molina Campos* y se encuentra en Buenos Aires, Argentina, para honrar y recordar al pintor²⁸⁴.
- *Rosie la remachadora (Rosie the Rivether)*, el icono cultural feminista por excelencia en Estados Unidos, se encuentra en una pequeña exposición en S. L como representación de las mujeres que trabajaban en las fábricas durante la Segunda Guerra Mundial.
- El *Museo de los años 80*, creado por la empresa francesa *Admicile*, logra emocionarnos y volvernos nostálgicos al escuchar música de la época mientras recorremos posters, lugares y objetos que nos recuerdan la década. Para hacernos una idea de lo que podemos encontrar aquí diremos que el museo posee varios posters en forma de collage con series, películas y videojuegos de los años 80, un espacio con máquinas *arcade* y hasta una réplica de la famosa *W.O.P.R.*²⁸⁵ de la película *Juegos de Guerra*²⁸⁶, junto a una zona que rememora a *Star Wars*, *Alien*²⁸⁷ y *Tron*²⁸⁸.
- Los artistas Nanak y Aleix, con motivo del setenta aniversario de la Guerra Civil Española²⁸⁹ organizaron (2.007) una exposición con imágenes de la misma dentro de S. L.
- La *Galería Rasmuson*, de la Universidad de Alaska, cuenta con una galería (*Rasmuson Foundation Gallery of Alaskan Artists in Second Life*) con obras de sus propios artistas, todos becarios de la *Fundación Rasmuson*.
- La exposición del legendario médico, neurólogo y psicólogo Sigmund Freud en S.L, en la Isla *Die Insel*, incluye información sobre el personaje y sus obras.

²⁸⁴ Florencio Molina Campos (Buenos Aires, 21 de agosto de 1891 – Ib., 16 de noviembre de 1959) fue un dibujante y pintor argentino, conocido por sus típicos dibujos costumbristas de la pampa de su país.

²⁸⁵ Supercomputadora ficticia que aparece en las películas de *Juegos de guerra*.

²⁸⁶ Película estadounidense del año 1.983, del género thriller, ciencia ficción, dirigida por John Badham.

²⁸⁷ Película estadounidense de ciencia ficción y terror dirigida por Ridley Scott.

²⁸⁸ Película estadounidense del año 1.982, del género ciencia ficción escrita y dirigida por Steven Lisberger.

²⁸⁹ Conflicto social, político, económico y militar que se desencadenó en España en el año 1.936 y que terminó en el año 1.939.

- *La II Cumbre de Arte Latinoamericano* con motivo de la celebración a nivel mundial del *Día de la Hispanidad*²⁹⁰ nos muestra en sus salas virtuales de S.L una sorprendente colección de cuarenta y siete artistas procedentes de Latinoamérica, España y Portugal. La idea principal es promover el arte, establecer lazos profesionales y ofrecer diversidad entre los estilos, temáticas, recursos y técnicas usadas.
- *R.M.S. Titanic* es un lugar que emula el barco hundido *Titanic*. Ha conseguido ser uno de los lugares más visitados por los avatares (véase Ilustración 49).



Ilustración 15:R.M.S Titanic. Tomada de www.secondlife.com.

- Un teatro posmoderno en el corazón de Turín ha sido la sede elegida para el estreno europeo de *"RMB City Opera"*, una obra teatral experimental inspirada en los espectáculos de propaganda de la *Revolución Cultural China*²⁹¹, que se desarrolla simultáneamente en el mundo real y en S. L. La autora del experimento es Cao Fei, una de las estrellas emergentes del panorama artístico contemporáneo, que en sus obras combina estética cibernética, lenguaje popular y surrealismo, con un inédito análisis de las caóticas transformaciones que están afectando a la sociedad china. *"RMB City Opera"*, que combina las interpretaciones de dos actores y sus respectivos avatares, ha sido uno de los espectáculos más aclamados dentro y fuera del metaverso. Es una ciudad virtual construida a partir de la fantasía de las personas, más allá de sus nacionalidades y culturas, según su creadora: "Quería crear una ciudad que no se inspirara en las occidentales y tuviese características chinas. El espacio virtual me atrae porque rebasa los límites de la realidad, permite experimentar y realizar los sueños utópicos de la humanidad" (Fei. C. 2.009). El objetivo de esta comunidad artística es explorar las relaciones creativas entre el espacio real y el virtual, y, a la vez reflejar la explosión urbanística y cultural de la China contemporánea. "Aunque está hecha de píxeles, RMB experimenta una evolución continua como cualquier ciudad china. Yo dirijo su desarrollo general, pero las decisiones se toman de forma colectiva y cada tres meses nombramos un nuevo alcalde, que puede ofrecer su aportación personal al desarrollo de la ciudad. Nuestro primer alcalde fue Uli Sigg, el principal coleccionista de arte chino actual, y ahora es Jerome Sans, director del "Ullens Center for

²⁹⁰ Fiesta que se celebra el día diez de octubre en España.

²⁹¹ Revolución cultural china del año 1.949.

Contemporary Art” de Pekín” (Fei. C. 2.009), explica la artista, que registra en vídeo el nacimiento y crecimiento de cada elemento de *RMB City*.

- *Obra Social Caja Madrid*²⁹² con su *Isla Encendida*, creada a imagen y semejanza del conocido edificio del barrio de Lavapiés en Madrid, estructura su programación en cuatro áreas: cultura, medio ambiente, solidaridad y educación. Además de visitar las exposiciones, disfrutar de sus conciertos y actuaciones y participar en cursos y talleres que se organizan en el centro real, los internautas podrán llevar a cabo las mismas actividades de forma virtual. A través de sus avatares los usuarios podrán relajarse en los jardines repartidos por la isla: el bosque mediterráneo, el jardín árabe, el jardín *zen* con salón de té y cursos de *taichí*, y el jardín renacentista con el árbol de la poesía del que cuelgan los micropoemas de la poetisa emergente madrileña Ajo. También podemos aprender a cultivar plantas en un huerto ecológico y disfrutar de la playa, donde, gracias a un sistema de *Messenger*²⁹³, podemos enviar mensajes en una botella hacia las otras islas de S. L. Además podemos recoger la basura que llega a las costas de *La Isla Encendida* y reciclarlas en el punto limpio de la misma.

La Isla Encendida se estrenó (2.007) con la versión virtual de la exposición de pintura chicana “*Pintores de Aztlán*” y la muestra de medio ambiente “*Ecosistema Ciudad*”, un taller de agricultura ecológica y un concierto de música electrónica, además, para celebrar su inauguración, se convocó una gimkana virtual y un concurso de fotografía.

- El regreso del arte pop se refleja en los retratos que conforman la exposición del grupo artístico *01.ORG*, quienes tras vivir un año en S. L han inmortalizado a las estrellas más glamurosas del metaverso tal y como hizo Andy Warhol²⁹⁴ en los sesenta en las series “*13 Most Beautiful Men*” y “*13 Most Beautiful Women*”. La inauguración fue simultánea en el mundo físico y en el virtual en la galería *Ars Virtua*, esta galería de arte fue fundada en noviembre del año 2.005 por James Morgan y su programa incluye una docena de exhibiciones anuales y simposios para analizar los límites y las fronteras entre países, culturas y mundo real y digital. En la noche del estreno de la exposición una lluvia de plátanos invadió el espacio, réplicas de los plátanos que Andy Warhol creó para la portada del disco de los *Velvet Underground*²⁹⁵. Los efectos especiales no formaban parte del programa, se trataba de una intervención espontánea de Gazira Babeli, una artista nacida en S.L con aspecto de bruja con sombrero de copa y vestido largo y negro. Babeli escribe los códigos, los ejecuta y documenta sus efectos con fotografías y vídeos que publica en su *web*: <http://www.gazirababeli.com/>. Hizo su primera aparición en *Ars Virtua* con “*Singing Pizza*”, una instalación no autorizada de queso, tomate y serenata, a la que siguió una invasión de

²⁹² Entidad privada sin ánimo de lucro que impulsa y promueve el conocimiento, la sensibilidad y el desarrollo cultural en nuestro país.

²⁹³ Programa de mensajería instantánea.

²⁹⁴ Artista plástico que desempeñó un papel crucial en el nacimiento y desarrollo del *pop art*.

²⁹⁵ Banda de *rock* estadounidense de los años sesenta.

otro icono warholiano, la lata de sopa *Campbell*²⁹⁶. Babeli lanza *scripts*²⁹⁷ como si fueran conjuros y sus iconos invaden la pantalla, como cuando sembró de bombas un rincón paradisíaco de S.L en el proyecto “*Performative Guns- Gaza Gravity*” o cuando bloqueó los servidores del mundo virtual con una invasión de efigies de Super Marios, ella las define como *code-performances*.

- ✓ **Investigación arquitectónica:** Los arquitectos usan S.L para permitir a sus clientes examinar un prototipo antes de que los ladrillos se pongan definitivamente y para experimentar construcciones imposibles en la realidad.
- ✓ **Bodas:** podemos casarnos en una de las miles de empresas dedicadas a ello en S. L y unirnos al registro de las personas casadas dentro del metaverso.
- ✓ **Herramienta de marketing:** La realidad es que los mundos virtuales son ahora vistos como una herramienta de *marketing* con una multitud de usos (Borjon Cabrera. I.R. 2.011), incluyendo el mantenimiento de contactos con clientes dispersos geográficamente y de empleados en el mismo caso. La demostración de prototipos de nuevos productos, la simulación de escenarios de servicio al cliente, consultoría a distancia, así como la gestión de reuniones, eventos y capacitación.
- ✓ **Buscar el amor:** Las personas que buscan el amor pueden hacerlo dentro del mundo virtual desde la comodidad de su hogar. Para los que buscan pareja y no saben dónde aquí destacamos: *Jardines de Bliss Balloon Ride, Path Cats y Avilion Ball Room*.
- ✓ **Sexo:** El sexo no es la fuerza impulsora detrás de la popularidad de S. L, aunque su presencia y posibilidad hace que los lugares donde se puede practicar sean de los más visitados. Para mantener el contenido para adultos lejos de los usuarios que no deseen ningún contacto con él, *Linden Lab*, ha puesto en vigor varias medidas y ha creado un continente independiente para ello. S. L es un entorno para mayores de dieciocho años, aunque hay muchos adolescentes que acceden a él, por esto las políticas de verificación de edad se hicieron más estrictas y ahora necesitamos para entrar una confirmación, ya sea a través de la información de nuestra tarjeta de crédito o a través de un sistema de filtrado. La nueva iniciativa de S. L incluye:
 - La definición e implementación de un sistema de clasificación de tres niveles, *PG*, maduros o adultos, que se utilizará para identificar el contenido y establecer las preferencias de los residentes.
 - La implementación de un sistema de verificación para acceder a las regiones para adultos.

²⁹⁶ Obra artística constituida por treinta y dos lienzos, producida en el año 1.962 por el artista estadounidense Andy Warhol.

²⁹⁷ Un guion, archivo de órdenes o archivo de procesamiento por lotes.

- La migración de contenido adulto de la parte continental a una isla creada para este fin.
- El filtrado de los resultados de la búsqueda de acuerdo con las calificaciones de madurez y las preferencias de contenidos.
- ✓ **Protestar contra hechos o acciones con los que no estemos de acuerdo, ya sea del mundo virtual o del real:** con este tipo de manifestaciones podemos reunir a gente de todo el mundo que en otras circunstancias no podría hacerlo. Como ejemplo citamos el año 2.008, cuando estalló la violencia en la franja de Gaza²⁹⁸ y muchos avatares de todo el mundo protestaron en S. L con pancartas.
- ✓ **Hacer un regalo:** hay muchas empresas que se dedican a los regalos virtuales, que cuestan una fracción de lo que valen en el mundo real. Los cinco más deseados de la empresa *Cellufun*, que se dedica precisamente a esto, son: adornos especiales para árboles de navidad, cajas de regalo, joyería, zapatos y vestidos.
- ✓ **Viajar:** podemos visitar muchos lugares recreados, o no, en S.L con una agencia de viajes o por nuestra propia cuenta. Las ventajas son: la ausencia de vuelos y viajes, el hecho de que no haga falta el uso de pasaportes y sobre todo que podemos hacer cosas que son imposibles en la vida real, como saltar en paracaídas desde la *Torre Eiffel*²⁹⁹ o visitar Madrid, Escocia y China en una hora. Hay que tener en cuenta que la zona horaria de S.L es la del Pacífico, ya que el laboratorio que opera los servidores de S. L se encuentra en San Francisco. Podemos visitar por ejemplo:
 - En los páramos de Escocia, Escandinavia e Israel, en S.L, hay una gran cantidad de información turística que puede ser utilizada como una herramienta para la planificación de nuestras vacaciones reales. Podemos aprender algunas frases esenciales del idioma local y sumergirnos en las delicias culturales e históricas del lugar.
 - *Maple Grove*, en Canadá, construyó (2.007) una ciudad con diez minoristas de la zona para proporcionar una experiencia de compras en línea y entretenimiento a los trescientos ochenta mil canadienses registrados en S.L. Los compradores en línea pueden caminar por las calles de la ciudad y visitar las tiendas virtuales en 3D sin salir de S. L, además, pueden enviar paquetes o comprar sellos y postales o asistir a los eventos de música en vivo presentados por *Telus*, uno de los mayores inversores del proyecto, en el interior del *Teatro Telus*.
 - A partir de ahora no tendremos que viajar a San Luis, en Misuri, para visitar el *Arco Gateway*³⁰⁰ o dar un paseo en barco por el *Mississippi*³⁰¹,

²⁹⁸ Estrecha franja de tierra situada en el Oriente Próximo, al suroeste de Israel y al noreste de la península del Sinaí de Egipto y que con Cisjordania forma los llamados Territorios Palestinos.

²⁹⁹ Torre de hierro diseñada por el ingeniero francés Gustave Eiffel para la *Exposición Universal* del año 1.889 en París.

³⁰⁰ Parte más importante del Monumento a la Expansión Nacional de Jefferson.

³⁰¹ Río de América del Norte.

una vez conectados a la virtual *St. Louis*, podremos visitar la ciudad y sus monumentos, comprar entradas reales a los lugares o reservar habitaciones de hotel.

- Irlanda puso en marcha (2008) una campaña de *marketing* en S. L para incentivar el turismo real en su país, la *Tourism Ireland*, que patrocina una amplia gama de eventos y actividades en una réplica de la ciudad de Dublín, capital de Irlanda.
- El *Consejo de Promoción Turística* de México lanzó una fiesta en *Chichén-Itzá* (2.007), un lugar arqueológico maya que se encuentra en la selva de *Yucatán* y en S.L, donde los invitados se vistieron como guerreros maya y disfrutaron de una gran fiesta con música en vivo.
- *Synthravels* es una agencia de viajes para los mundos virtuales, su trabajo consiste en ofrecer a las personas visitas guiadas a los metaversos con la garantía y la experiencia de usuarios experimentados. Simplemente elegimos el mundo virtual que queremos conocer y el día que deseamos conocerlo e inmediatamente *Synthravels* contacta con algún residente experto que nos explicará las condiciones básicas para residir en ese espacio y nos llevará a los sitios más interesantes y transitados. Actualmente ofrece soporte para veintisiete mundos virtuales, incluido S.L.
- Viajes Iberia inauguró su primera agencia de viajes en S. L (2.007) con ofertas como una escapada romántica a las cascadas de *Avilion Grove*, en S.L, desde setenta y cinco *dólares linden* la noche (unos veinte céntimos de euro) o elegir una semana en la exótica isla de *Cocololo*, con teletransporte de ida y vuelta y régimen todo incluido, por sólo seiscientos setenta y cinco *dólares linden* (alrededor de dos euros) por persona.
- La nave medieval *Newport* está en S.L gracias a la Universidad de Gales. En ésta réplica podemos caminar alrededor de los restos submarinos del barco y visitar un museo en 3D que cuenta la historia de la nave y los misterios que la rodean.
- Podemos ver La Capilla Sixtina virtual en la *Isla de Vassar*, recreada por la Universidad de Indiana, que la utiliza para explorar el potencial educativo, recreativo y comunicativo de los mundos virtuales. La recreación fue construida en 2.007 por Steve Taylor (profesor de la universidad) como una prueba para explorar cómo la realidad virtual puede ser utilizada para aprender sobre el arte y la arquitectura.
- El *Castillo de Invergarry*³⁰² incendiado por las fuerzas militares de Oliver Cromwell³⁰³ en el año 1.654, posteriormente reconstruido y saqueado después de la batalla de *Culloden*³⁰⁴, fue reconstruido en S.L con dos versiones: su estado actual y su estado original. Para esta recreación se utilizaron los dibujos del arquitecto original de la década de 1.700, que se mantienen en el *Invergarry Heritage Center*.

³⁰² Castillo de Escocia.

³⁰³ Líder político y militar inglés.

³⁰⁴ Choque final entre *Jacobitas* y partidarios de la *Casa de Hanóver* durante el *levantamiento jacobita* del año 1.745.

- *Guantánamo virtual*, una réplica del real, permite al usuario meterse en la piel de un prisionero.
- Tony Hamsworth, un guía turístico que se recuperaba de un accidente cerebrovascular, creó una versión de las *Tierras Altas* de Escocia³⁰⁵ (2.010) asociado con algunos de los comerciantes locales, a cambio de publicidad en las *Tierras Altas virtuales*. Podemos pasear por las orillas del *Lago Ness*³⁰⁶ y visitar las ruinas del castillo de *Urquhart*³⁰⁷.
- En S. L hay una isla llamada *Pandora Magic* habitada por avatares con apariencia de *Na'vi*³⁰⁸ y con escenarios similares a los de la película "*Avatar*"³⁰⁹. Todo el contenido es generado por los usuarios y no hay relación oficial alguna con la película o sus patrocinadores corporativos.
- También se ha recreado mediante una machinima el ataque que acabó con la vida de Osama bin Laden³¹⁰ (2.011), en una reproducción a escala real del complejo de bin Laden en Abbottabad³¹¹. Este proyecto fue desarrollado por *Avatrian Studios*. Según el CEO de *Avatrian*, Chenin Anabuki, la recreación se hizo para demostrar la facilidad con que se pueden organizar simulaciones en S. L.
- Un veintidós de noviembre del año 1.963, en Dallas, Texas (Estados Unidos), el entonces presidente John F. Kennedy fue asesinado mientras circulaba en el coche presidencial por la Plaza Dealey. Para conmemorar este acontecimiento la agencia de *marketing Avatar Promotions* construyó (2.007) una réplica dentro de S. L, donde podemos visitar el lugar y presenciar la reproducción de éste acontecimiento.
- Podemos visitar la versión virtual de *La Basílica de San Francisco*³¹² en S.L y hacer un tour virtual desde nuestra casa.
- Copenhague, la capital y principal ciudad de Dinamarca, tiene desde el año 2.007 su réplica virtual en S. L.
- Transylvania, una región localizada en el centro de la actual Rumania y conocida por acoger el castillo de *Drácula*³¹³, tiene su réplica en S. L. Nos permite pasear por la recreación y encontrarnos con tenebrosos cementerios que rodean el castillo de *Drácula*. El sitio también incluye un conjunto de tiendas para comprar objetos de recuerdo o adaptar nuestro avatar al ambiente (trajes típicos de la región, trajes de vampiro, etc).
- En la isla *Celestial Requiem NYC* se ha realizado una reconstrucción del *World Trade Center*, complejo de siete edificios que incluía a las

³⁰⁵ Región montañosa del norte de Escocia.

³⁰⁶ Extenso y profundo lago de agua dulce que se encuentra en las *Tierras Altas de Escocia*, en el Reino Unido.

³⁰⁷ Castillo situado en el *Lago Ness*, en Escocia, Reino Unido.

³⁰⁸ Avatares que habitan el mundo de *Pandora*, creado para la película *Avatar*.

³⁰⁹ Película de ciencia ficción estadounidense del año 2.009, escrita, producida y dirigida por James Cameron

³¹⁰ Terrorista yihadista, conocido mundialmente por ser el fundador de la red terrorista *Al Qaeda*.

³¹¹ Ciudad situada en la provincia de Khyber Pakhtunkhwa de Pakistán.

³¹² Basílica situada en la región italiana de Umbrí, lugar de la glorificación de San Francisco de Asís.

³¹³ Personaje de ficción que se alimenta de la sangre humana de las personas que caza por la noche, ya que la luz del sol le puede causar la muerte.

emblemáticas torres gemelas, que fueron destruidas en los ataques del once de septiembre del año 2.001.

- También podemos disfrutar de una réplica de la ciudad de Boston, la capital y ciudad más poblada de *Massachusetts*, una de las más antiguas de los Estados Unidos.
- La *Tokyo Virtual* de S.L, no es sólo una réplica exacta de Tokio si no, más bien, una captación de la esencia o el espíritu de la ciudad en el espacio virtual a partir de la percepción que tiene la gente del lugar.
- *La Alhambra*³¹⁴ de Granada también está disponible desde el año 2.012 para visitar.



Ilustración 50: la Alhambra en S.L. Tomada de: <https://modernworld.wordpress.com/2011/12/08/calat-alhambra-second-life/>

- ✓ **Ir a huelga:** una de las huelgas virtuales más importantes fue la realizada por los miles de trabajadores de *IBM*, que interrumpieron una reunión internacional de ejecutivos de la empresa motivados por un recorte salarial.
- ✓ **Política:** podemos seguir también el mundo de la política dentro del metaverso con gestos como:
 - Desde su entrada en la Casablanca³¹⁵ el gobierno de Barack Obama³¹⁶ ha hecho uso de una gran variedad de redes sociales, incluyendo S.L, donde han sido retransmitidos algunos de sus discursos.
 - Un proyecto permite a los sindicalistas y activistas reunirse en el mundo virtual en *Union Island*, una idea conjunta de la *TUC*³¹⁷ y del *Nuevo Sindicalismo Red*, con el apoyo de los sindicatos del Reino Unido, Alemania e Italia, entre otros.
 - Después de tomar su campaña presidencial en lugares tan distantes como Siria y el Líbano, el representante demócrata Dennis Kucinich, se adentró también en el metaverso buscando votos en el año 2.007.
 - La *OTAN*³¹⁸ también tiene su réplica dentro del metaverso.
 - Un grupo de residentes formó *El Ejército de Liberación de Second Life (Second Life Liberation Army)* con el objetivo de luchar contra el capitalismo en S. L. Entre

³¹⁴ Ciudad palatina andalusí.

³¹⁵ Residencia oficial y oficina del presidente de los Estados Unidos.

³¹⁶ Cuadragésimo cuarto y actual presidente de los Estados Unidos.

³¹⁷ Central sindical de Inglaterra y Gales.

³¹⁸ Organización internacional de carácter militar.

las cosas que han hecho para conseguir tal fin están los altercados contra algunas empresas importantes, como cuando dispararon contra un residente y colocaron una bomba en la sede virtual de *Reebok*. El líder del grupo es Marshall Cahill y cuenta con su propio centro de operaciones y un sitio web (<https://sites.google.com/site/secondlla/>) donde expone todos los argumentos que han conducido a la creación de este grupo terrorista virtual.

- Suecia y Estonia se convirtieron en uno de los primeros países en abrir una sede virtual en S. L (2.007), que permite conocer su historia y su cultura.
- Gaspar Llamazares³¹⁹ se unió a S.L (2.007) y dio una conferencia en el mundo virtual, se dejó preguntar por los asistentes que acudieron al evento (más de cincuenta personas) que escondidas detrás de sus identidades virtuales, curioseaban y preguntaban al político. El responsable de diseño e imagen electoral de I.U.³²⁰, José Mendi, explicó que Llamazares se limitó a ponerle voz al personaje desde su domicilio, mientras que, a través de un sistema de intervención remota, el resto del equipo controlaba los movimientos, apariencias y gestos más complejos del avatar. el lema de la campaña desarrollada en Second Life rezaba Tengo una respuesta para ti, en contraposición con el programa de televisión de TVE Tengo una pregunta para usted. "Tengo un respuesta para ti es más cercano y más accesible", han comentado desde IU. En la charla, con una bandera asturiana y otra republicana de fondo, Gaspar Llamazares, agradeció las muestras de simpatía y prometió volver en persona durante la campaña, aunque reconoció que no siempre estará él a los mandos. Destacamos que este alter ego virtual apareció muerto en el metaverso en el año 2.012.



Ilustración 51: Avatar de Gaspar Llamazares. Tomada de : <http://www.elmundo.es/navegante/2007/12/10/tecnologia/1197279676.html>

- Los franceses tuvieron la oportunidad de ver a sus cuatro candidatos presidenciales: Ségolène Royal, Nicolas Sarkozy, François Bayrou y Jean-Marie Le Pen en S. L en el año 2.007. Primero fueron los estadounidenses con los candidatos demócratas John Edwards, Barack Obama y Hillary Clinton. Le Pen fue el primer político francés en abrir oficina en un transitado centro comercial (2007), pero decenas de avatares (caracterizados con un pequeño bigote hitleriano) se manifestaron en su contra con pancartas donde pedían que se le

³¹⁹ Político español de partido I.U.

³²⁰ *Izquierda Unida*, partido político español.

expulsara de S.L y se prohibiera a su partido hacer propaganda en el juego, donde la defensa de ideas racistas y xenófobas están expresamente prohibidas.

- ✓ **Ir al casino:** antes podíamos invertir dinero real en los casinos virtuales del metaverso, pero fueron declarados ilegales ya que el gobierno de Estados Unidos concluyó (2.007) que algunos juegos de azar no cumplían con las prohibiciones del mundo real.

La nueva política prohíbe apostar en juegos de azar como la ruleta o *el black Jack* o en aquellos que dependan de los resultados de eventos deportivos de la vida real.

- ✓ **Participar en un concurso:** concursos hay diariamente en el metaverso, como el que convocó *Linden Lab (2.007)* para un proyecto innovador que mejorara la forma de trabajar, aprender y comunicarse en la vida cotidiana fuera del mundo virtual. Los criterios incluían: el trabajo en S. L que también logra resultados tangibles y convincentes fuera, trabajo original con alta calidad, la ejecución, la función, la estética y la sofisticación técnica.

También pudimos asistir al concurso fotográfico organizado por la empresa dedicada al mundo de la fotografía *Foto.com (2.007)*, donde todos los interesados, aficionados o profesionales, enviaron sus mejores capturas al blog del concurso para someterlos a votación. Cada semana los participantes podían ganar hasta diez mil *dólares Linden*.

- ✓ **Ir a bailar:** S. L tiene clubs de baile donde nuestro avatar se puede mover con música en vivo y *DJs*.

- ✓ **Hacer deporte:** algunos deporte muy de moda entre los avatares de S.L son:

- *Second Life Surfing Association (SLSA)* organiza eventos relacionados con el surf, como competiciones, y promueve el *surf* proporcionando orientación y asesoramiento para los novatos. Los eventos de la temporada *SLSA* están organizados por profesionales y entregan premios en metálico para los mejores surfistas.
- Podemos ver un evento deportivo en directo de forma simultánea con la televisión real en S.L, como por ejemplo en la isla *Béisbol*, un estadio virtual construido por la *Electric Sheep Company*³²¹ (2.007), que además tiene una pequeña tienda donde vende mercancía oficial de *mlb.com*, como jerseys del equipo, dedos de espuma o sombreros.
- El equipo *Inter Milan*³²² tiene su propio espacio oficial dentro de S.L desde el año 2007. La presentación oficial del equipo italiano contó con los avatares de algunos de sus jugadores más famosos como Marco Materazzi, Zlatan Ibrahimovic, Adriano y Luis Figo.

³²¹ Es una empresa creadora de *mundos virtuales* y juegos sociales para las grandes marcas y compañías de medios.

³²² Club de fútbol de la ciudad de Milán, Italia.

- *IBM Sports Events* construyó una isla dedicada al famoso torneo de tenis *Wimbledon*³²³ (2.007), lo que presenta es básicamente una réplica de las instalaciones donde se lleva a cabo el torneo real. Permite ver una versión virtual de los partidos verdaderos con los mismos detalles de movimiento sin las incomodidades o suspensiones que generan la lluvia a lo largo del campeonato. La cancha central de *Wimbledon* incluye pantallas de alta definición que se utilizan para presentar a los jugadores que se enfrentan en cada partido.
 - *ING Renault F1* hizo su presentación en S. L en el año 2007 para que todos los avatares pudieran disfrutar de las carreras y de su participación en ellas.
 - *Etnia World Cup* es el mayor evento futbolístico dentro de S. L en el que avatares y equipos de todo el mundo se enfrentan por diversión para el disfrute de todos los espectadores.
- ✓ **Hacer negocios:** Los entornos virtuales tienen un inmenso potencial proporcionando un espacio compartido e interactivo donde los grupos de personas pueden reunirse y trabajar juntos en tiempo real, independientemente de su ubicación física.

Alrededor del noventa por ciento de los negocios de S.L son minoristas y el otro diez por ciento restante son los gigantes del comercio del mundo real, donde encontramos muchas empresas en el top cien de la famosa revista *Fortune*³²⁴, que aún mantienen una presencia activa y pública en S. L, como: *Hewlett Packard*³²⁵, *IBM*, *CNN*³²⁶, *Northrop Grumman*³²⁷, *Dell*³²⁸, *Ben and Jerry*³²⁹, *Vodafone*³³⁰, *Sony*, *Toyota*³³¹ y *Coca-Cola*³³², entre otros.

La interfaz gráfica y tridimensional de la plataforma de entornos virtuales permite a las personas interactuar fácilmente y de manera rentable, en una forma que puede ser costosa e incluso arriesgada en el mundo real.

Las corporaciones multinacionales utilizan los mundos virtuales para resolver problemas reales en los negocios, por ejemplo *IBM*, que cuenta con más de cuarenta islas en S.L que utiliza como plataforma para reunirse con los empleados de varios países.

Estas reuniones en los espacios virtuales provocan una reducción de los costes, el aumento de la creatividad, una mayor interacción colaborativa y un prototipado rápido y simplificado.

Para hacer frente a tanto negocio *Linden Lab* lanzó *Second Life Enterprise*, diseñado para ser un espacio de encuentro virtual y una herramienta de creación de prototipos. El paquete, que tiene un coste de cincuenta y cinco mil dólares reales, incluye un auditorio, dos salas de conferencias y varias áreas de creación de prototipos, aunque las empresas también pueden crear sus propios espacios

³²³ Evento deportivo de tenis que se lleva a cabo entre junio y julio.

³²⁴ Revista de negocios publicada por *Time Inc.*

³²⁵ Empresa de tecnología de la información.

³²⁶ Cadena de televisión estadounidense.

³²⁷ Unión de empresas aeroespaciales y de defensa estadounidenses.

³²⁸ Empresa estadounidense de tecnología informática.

³²⁹ Empresa que fabrica helados, yogures congelados y sorbetes.

³³⁰ Operador de telefonía móvil, fija y *ADSL*, con sede central en Newbury, Berkshire, Reino Unido.

³³¹ Empresa multinacional japonesa de automóviles.

³³² Empresa de gaseosa.

virtuales. Una de las principales limitaciones es que *Linden Lab* ejecuta el servicio en sus propios servidores, esto crea problemas para el control del usuario y la confidencialidad de las conversaciones privadas. *Second Life Enterprise* es utilizado por las empresas que ya tienen una presencia pública en S. L y permite que las organizaciones sean capaces de controlar el tiempo de inactividad y de mantenimiento y el control de quién tiene acceso al servidor.

Second Life Enterprise puede soportar hasta ocho servidores virtuales simultáneos y los usuarios pueden personalizar los servidores y almacenar las personalizaciones, así, por ejemplo, una isla podría ser un centro de conferencia virtual un día y un área de formación el siguiente. También puede soportar hasta setecientos avatares conectados de forma simultánea y ya viene con una serie de diez avatares predeterminados, con diferentes grupos étnicos.

Todo este proyecto fue en parte debido a que los estadounidenses gastaron más de dos millones de dólares en bienes virtuales (Takahashi. D. 2011).

Uno de los juegos en el que los usuarios más invierten es *FarmVille*, un juego de *Zynga*³³³, que se convirtió en la aplicación más popular en *Facebook* con más de setenta millones de jugadores al mes, aunque sólo un pequeño porcentaje de los jugadores optaron por gastar dinero, se llegó a los cien millones en transacciones.

La propagación de los mercados de bienes virtuales también está haciendo su camino en otros dispositivos como móviles (*App Store*) o consolas de videojuegos (como por ejemplo *Play Station* y su tienda virtual *PlayStation®Store*).

Los bienes virtuales son objetos digitales que no existen en el mundo real. El negocio virtual se inició en Corea del Sur, hace más de una década, pero fue en el año 2.009 cuando los juegos casuales como *Farmville* se dieron a conocer y las cifras de ingresos empezaron a crecer rápidamente debido al crecimiento rápido de las redes sociales. También ha ido creciendo el número de empresas que se dedican a ello. Los mayores compradores de estos objetos son mujeres de entre doce y cuarenta y cuatro años (González Pascual. M. 2014).

S. L adquirió dos empresas para mejorar la *web* de compras en su mundo virtual, lo que hace que sea más fácil para los residentes encontrar bienes virtuales y proporciona a los comerciantes más canales para vender sus productos, *Xstreet SL* ofrece un catálogo en línea donde los residentes pueden navegar, comprar y vender.

¿Por qué una empresa quiere que sus empleados trabajen como avatares? en primer lugar son prácticos (además es más fácil, más barato, más ecológico y más saludable), en segundo lugar, se pueden hacer cosas que no se pueden hacer en el mundo real y generan diversión, que no es lo contrario a trabajo, lo cual incentiva y estimula a las personas. Aunque también trae problemas, como cómo la falta de auto-regulación, que puede conducir a quiebras, fraudes, etc. Por ejemplo *Ginko*, que era el principal banco de S.L, prometió a aquellos que depositaran su dinero virtual en sus sucursales que podrían ganar una tasa de interés de más del cuarenta por ciento, por lo que miles de residentes abrieron cuentas en el banco. El final llegó cuando los inversores comenzaron a retirar su dinero virtual y a cambiarlo por dólares americanos a una tasa de alrededor de

³³³ Empresa que desarrolla videojuegos sociales en línea.

doscientos cincuenta *dólares Linden* por dólar EE.UU, *Ginko* no tenía reservas suficientes para pagar y se hundió, así que un equivalente de setecientos cincuenta mil dólares en el mundo real se convirtieron en humo. S. L no deja de tener sus propias fluctuaciones en los precios, por esto han aparecido empresas como *Globalink*³³⁴, creada para proporcionar de una manera fácil y asequible, para pequeñas y grandes empresas, su presencia en el mundo virtual, han construido una sala de exposiciones donde las empresas de la vida real pueden alquilar cabinas para anunciar sus productos y servicios.

En el ciberespacio los mercados electrónicos realizan operaciones comerciales que tienen incidencia social, política y económica en la forma de un entorno que, por medio de la comunicación digital, representa y hasta pretende sustituir el mundo. (Benedik. 1.991)

Algunas empresas que hacen negocios en S.L son:

- El fabricante de muebles *Herman Miller* abrió sus puertas virtuales (2.007) con la ayuda de *Rivers Run Red*, una firma global de consultoría que ayuda a las empresas a establecer una presencia y al lanzamiento de productos en los mundos virtuales. *Herman Miller* ofrece cerca de quince piezas virtuales al día, y aunque con este gesto no van a hacer negocio dan publicidad y ponen a prueba sus productos e ideas antes de salir al mundo real.
- *Coldwell Banker*, empresa inmobiliaria, creó (2.007) una reproducción tridimensional de una propiedad en venta de *Mercer Island*. Fue la primera vez que una empresa de bienes inmuebles ha utilizado la comunidad virtual para comercializar una casa real en venta. Atrajo un gran interés por parte de los compradores potenciales dentro de la comunidad virtual a pesar de su elevado precio (más de tres millones de dólares) y su diseño, obra del arquitecto Rick Jones, en la vida real. Una casa como ésta normalmente podría atraer la atención de entre cincuenta y cien personas, pero expuesta virtualmente más de treinta y cinco mil avatares la visitaron. Diferentes puntos de la casa permitían a los compradores hacer *click* en el sitio *web* de *Coldwell Banker* y solicitar más información o programar una cita en la vida real con ellos.
- La empresa japonesa *Metabirds* construyó (2.008) un espacio virtual que sirve para dar el último adiós a aquellos avatares que dejen su vida virtual. La idea es ofrecer un cementerio a aquellos que decidan no volver por la razón que sea, o a quienes en la vida real ya han dejado de estar entre nosotros. En la isla se pueden realizar ceremonias o comprar vestidos y trajes de luto, así como diferentes objetos propios de este tipo de eventos.
- *First Meta*, un proveedor de servicios financieros para mundos virtuales, presentó (2.013) una tarjeta de crédito para S. L: *MetaCard™*, una tarjeta con *L\$* que permite a los residentes comprar y pagar por cualquier producto (con un porcentaje para la empresa por cada transacción).
- *Motorcity* es una isla dentro de S. L que ofrece lo mejor en vehículos de transporte, propiedad de *EM Cars team*.

³³⁴ La primera red social profesional creada para potenciar la internacionalización de las empresas.

- *BNP*, el banco francés, lanzó (2.007) una campaña de reclutamiento en su sede de S. L para contratar a quinientos jefes de proyectos, ingenieros y expertos en redes y arquitectura de sistemas informáticos. Los interesados se podían registrar en la oficina virtual o previamente en la real. Se llevaron a cabo entrevistas virtuales de diez minutos, seguidas de encuentros reales (para los que las superaran con éxito) para evitar cualquier problema de suplantación de identidad.
 - *Ibiza Bank* es un sistema de cajeros conectados dentro de S. L con el que podemos comprar de forma rápida y segura.
 - Luis Aldrich creó, en el año 2.007, *SecondlifeSpain.com* con el fin de dar soporte y ayudar a los emprendedores que quisieran sacar partido del universo virtual.
- ✓ **Acudir a un estreno de cine:** podemos disfrutar del cine dentro del metaverso con distintos eventos y lugares con proyecciones cinematográficas, como cuando *Warner Bros*³³⁵ celebró su estreno virtual de *X-Men 3*³³⁶ con los avatares que representaban a Hugh Jackman³³⁷ y Halle Berry³³⁸ caminando por la alfombra roja.
- ✓ **Jugar a un juego dentro del juego:** el primer y más famoso juego dentro del metaverso fue *Tringo*, un juego híbrido que tiene elementos de *bingo*³³⁹, *Sudoku*³⁴⁰ y *crucigramas*³⁴¹. Creado por Nathan Keir (también conocido como Kermitt Quirk) en diciembre del año 2.004, está disponible para jugar dentro de la realidad virtual y en el mundo real como por ejemplo en la *Game Boy Advance*³⁴².
- ✓ **Unirnos a un grupo:** los grupos nos permiten entrar a formar parte de un conjunto de personas que comparten gustos y aficiones y ponerlos en común. Podemos destacar algunos de los más numerosos, que son: *OpenCollar*, *FlashBacks – Club Lounge*, *DANCE ISLAND*, *ALady Bodies Fans*, *((GOLD GAME))*, *Alady*, *TOP SKIN*, *Escort Oasis*, *Lesbian Paradise VIP*, *Henmations*, *Stiletto Moody Shoes*, *CLOUD NINE VIP*, **~*freebies world*~**, *Sweethearts Jazz*, *FREE BDSM SEX CLUB!*, *Naturist Resort – The Wild Coast*, *Bootyliciouz Club VIP*, *Fierce Designs*, *FRANCE3D* o *SecondMax*, aproximadamente el veinticinco por ciento de los grupos tienen una temática claramente sexual.

³³⁵ Compañía estadounidense productora de cine y televisión.

³³⁶ Tercera película de superhéroes del año 2.006 de la serie *X-Men*.

³³⁷ Actor australiano de cine, teatro y televisión.

³³⁸ Ex modelo y actriz de cine y televisión estadounidense.

³³⁹ Juego de azar que consiste en un bombo con un número determinado de bolas numeradas en su interior que el jugador debe tener en su cartón para ganar la partida.

³⁴⁰ Pasatiempo cuyo objetivo es rellenar una cuadrícula de 9 × 9 celdas (81 casillas) dividida en subcuadrículas de 3 × 3 con las cifras del 1 al 9 partiendo de algunos números ya dispuestos en algunas de las celdas.

³⁴¹ Pasatiempo escrito que consiste en escribir en una plantilla una serie de palabras en orden vertical y horizontal que se cruzan entre sí.

³⁴² Videoconsola portátil.

- ✓ **Encontrarse con un Linden:** Encontrarse con un *Linden* (Everet Linden, Torley Linden, Mark Linden, Philip Linden) es una suerte porque son los creadores y guardianes del mundo virtual. Hay que tener cuidado con los avatares falsos que tratan de engañar y sacar partido con su nombre.
- ✓ **Mandar una postal navideña:** *Novatierra* dispuso en 2.007 una caseta navideña donde los residentes podíamos sacarnos una foto con *Papá Noel*³⁴³ y enviarla directamente por correo electrónico al Polo Norte.
- ✓ **Preparar nuestro entierro virtual:** La empresa japonesa *Metabirds* ha construido un espacio que sirve para dar el último adiós a aquellos avatares que dejen su vida virtual.
- ✓ **Presentarnos a un concurso de belleza:** *12Avatars* es un concurso anual de avatares para elegir a las doce más bellos. Una vez finalizado el concurso los modelos ganadores se verán en un calendario impreso vendido posteriormente en el mundo real.
La comunidad de *CreaSL* presentó un concurso (2.010) de construcción rápida con el objetivo de construir un calzado lo más innovador y cómodo posible, ya sea masculino o femenino: zapatos, botas, sandalias, etc. El concurso se celebró en el *Sandbox* de *CreaSL* en las categorías de Junior y Senior, con premios de quinientos y mil *Linden Dollar*, respectivamente, ganado los más originales y bonitos.
- ✓ **Hacernos una tarjeta de usuarios:** *SLID Card* es una tarjeta de identificación real para residentes de S. L, cada una de estas tarjetas contiene la información de nuestro avatar junto a la imagen que usamos en este mundo virtual.
Para solicitar estas tarjetas debemos visitar algún módulo de *SLID Card* en S. L y pagar unos diez dólares. Cada módulo de compra nos da las instrucciones para ingresar nuestros datos en un formulario y subir nuestra imagen, el envío de la tarjeta es gratuito.
- ✓ **Disfrutar de la Semana Santa³⁴⁴ de manera virtual en Plaza Spain:** El evento contó (2012) con una procesión virtual donde los visitantes pudimos vestirnos de nazarenos y acompañar a ambos tronos, los del *Cristo de la Pasión Virtual* y la *Virgen del Divino Metaverso*. La particularidad de la *Semana Santa*, en éste espacio virtual, es que el *Cristo de la Pasión Virtual* y la *Virgen del Divino Metaverso* estaban representados por avatares que recorrieron las calles envueltos en el sonido de la marcha orquestal.
- ✓ **Ir a las fallas de Valencia³⁴⁵,** también se celebraron las fallas en *Plaza Spain* en el año 2.012, contó con un espectáculo de fuego y pirotecnia, acompañado de un pregón por parte de la *Fallera Mayor*, MIREHIA ABOMA (organizadora principal del evento). Los visitantes disfrutaron con un exquisito plato de paella virtual y

³⁴³ Personaje legendario que según la cultura occidental trae regalos a los niños por Navidad.

³⁴⁴ Conmemoración anual cristiana de la Pasión, Muerte y Resurrección de Jesús de Nazaret.

³⁴⁵ Fiesta valenciana que se celebra del 15 al 19 de marzo.

con el himno de la comunidad valenciana interpretado por el avatar SAMUEL VERLAINE en riguroso directo.

Lo más interesante fue la creación y el concurso de *fallas*³⁴⁶, donde los artistas hicieron una presentación de sus respectivas obras ante el público. La ganadora surgió del voto de todos los asistentes y una vez votado las que no fueron elegidas ganadoras ardieron en el fuego virtual. El cuerpo de bomberos de S. L, con base en *Colombiamor* y capitaneado por MAAAAARCOOOOO AKINA, estaba preparado y listo para ejecutar su tarea de apagado de incendios, mientras los asistentes disparaban cohetes y petardos. La ganadora era obra de EDA BREIL, una escultura dedicada a Iñaki Undargarín³⁴⁷, con maletín en mano y rodeado de billetes



Ilustración 52: Fallas S.L 2012. Tomada de: <http://avatarvirtual-secondlife.blogspot.com.es/2012/03/se-preparan-las-fallas-de-valencia-en.html>

- ✓ **Asistir a los carnavales de Brasil**, celebración anual que tiene lugar cuarenta días antes de Pascua en *El Club de las Lunas* de S. L, donde disfraces de todo tipo bailan al son de una música repleta de samba³⁴⁸ y temas comerciales.
- ✓ **Comprar una mascota**: Amaretto Breedables lanzó (2.012) en el metaverso nuevas mascotas virtuales como caballos, perros, gatos, conejos y animales de granja (gallos, gallinas y pollitos), también existen las mascotas de fantasía, para avatares menos realistas, como las *Hadas*³⁴⁹ o los *Dragones*³⁵⁰.
- ✓ **Cuidar una planta**: también podemos tener nuestras propias plantas que crecen como en la vida real. Podemos elegir distintas formas, como rosal, orquídea o flor del paraíso, entre otras. Para conseguir una solo debemos tocar una de las cajas de los estantes de la floristería, ponerla en el suelo y hacer *clic*, entonces comenzará a crecer y florecer a medida que vayan pasando los días. Los *prims*, ocupan muy poquito, solo cuatro o cinco como mucho, porque son *prims* temporales, una gran ventaja, el único cuidado que necesita, como en la vida real, es el riego, debemos echarle agua casi a diario, para mantener la humedad

³⁴⁶ Figuras de cartón piedra con temas satíricos y de actualidad que a continuación se queman a no ser que resulten ganadoras en el concurso.

³⁴⁷ Duque consorte de Palma de Mallorca, balonmanista español retirado, esposo de la infanta de España y duquesa de Palma de Mallorca Cristina de Borbón.

³⁴⁸ Género musical surgido en Brasil.

³⁴⁹ Criatura fantástica y etérea, personificada generalmente en forma de mujer que protege la naturaleza.

³⁵⁰ Animal mitológico.

de la tierra, con tan solo pinchar la opción en el *menú*. También desde el *menú* tendremos la posibilidad de cambiarle en nombre o elegir que personas pueden regarla en nuestra ausencia.

- ✓ **Moda:** para todos los amantes de la moda S. L ofrece opciones como estas:
 - La semana de la moda de Londres tuvo una secuela virtual (2.009) que se abrió con la colección de Sienna Miller³⁵¹. La pasarela en línea incluía modelos virtuales donde los usuarios podían comprar la ropa haciendo *clíc* en un enlace que les llevaba directamente a los sitios *web* de los diseñadores.
 - Giorgio Armani³⁵² se instaló en S. L (2.012) como una estrategia publicitaria. Según sus propias palabras: "Estoy deseando conocer a los de Second Life que visitan la tienda", dijo Armani, "Mi alter ego estará presente la mayor parte del tiempo para comprobar cómo va la tienda" (Armani. G. 2.012).
 - La tienda virtual de *American Apparel* ha vendido más de cuatro mil prendas de vestir a los jugadores de S.L desde que se instaló en el año 2.006. Esta entrada atrajo a profesionales y diseñadores aficionados de todo el mundo, dando lugar a una floreciente escena de la moda, que incluye no sólo la confección, si no también las joyas, el pelo e incluso la piel.
- ✓ **Visitar a los Reyes Magos**³⁵³: en la navidad del año 2.012, en *Plaza Spain*, podíamos sentarnos en las rodillas de los *Reyes Magos* y recoger uno de los obsequios que repartían: máquinas de saltos, mochilas de Bob Esponja³⁵⁴, pelotas, e incluso mini triciclos que sirvieron para hacer divertidas carreras por el espacio de *Plaza Spain* (2.012).
- ✓ **Ver, crear o participar en alguna *machinima***: destacamos:
 - *Vida 2.0*, un documental sobre S. L, creado en el año 2.012 por Jason Spingarn-Koff, que consiguió galardones de los Festivales de Cine de Filadelfia, Sundance y SXSW.
 - *Machinima.com* es uno de los canales de entretenimiento más visitado en *Youtube* con más de veinte millones de suscriptores interesados en este tipo de cine.
 - El artista Ariella Furman utiliza el entorno virtual para filmar sus cortos de animación. Es uno de los artistas cinematográficos más cotizados de S.L, ya que entre sus clientes se incluyen empresas como *IBM*, *Siemens*³⁵⁵ y *Eli Lilly*³⁵⁶. Desde que fundó su compañía en el año 2.007 ha realizado más de cincuenta cortometrajes.

³⁵¹ Actriz, modelo y diseñadora de moda estadounidense-británica.

³⁵² Diseñador de moda italiano.

³⁵³ Reyes que siguiendo una estrella visitaron el portal de Belén tras el nacimiento de Jesús de Nazaret, acudiendo desde países extranjeros para rendirle homenaje y entregarle regalos.

³⁵⁴ Serie de televisión estadounidense de dibujos animados.

³⁵⁵ Empresa multinacional dedicada a las telecomunicaciones, el transporte, la iluminación, la medicina, los equipos eléctricos, la instrumentación industrial y a la energía, entre otras áreas de la ingeniería.

³⁵⁶ Compañía farmacéutica.

- *RU There* es una producción holandesa y francesa sobre un jugador profesional que despierta con un dolor en el hombro que le impide jugar, perdido y abatido se hace amigo de una prostituta llamada Min Min y los dos forman un vínculo con la ayuda de sus avatares en S. L. Dirigida por David Verbeek y escrita por Rogier de Blok, se estrenó en el *Festival de Cine de Cannes*³⁵⁷ de 2.010 y el *Festival Internacional de Cine de Chicago*³⁵⁸.
- Rob Marchant y Stacey Nic crearon (2.006) una serie de cuatro episodios de tres minutos de documentales sobre S. L para *Channel 4*³⁵⁹. En estos episodios descubren al espectador que es lo que atrae a la gente a vivir una segunda vida y examinan cómo y porque los mundos virtuales se han convertido en un paraíso para los fanáticos, los empresarios y artistas. Los costos de producción son mínimos, el tiempo de producción se reduce y los cineastas pueden producir y distribuir películas sin salir de la unidad de disco duro.
- *Machinima JP island* está preparada para que los residentes aprendan sobre el mundo cinematográfico en S.L gracias a los ambientes diseñados especialmente para este propósito. Ofrece un estudio interior y otro al aire libre para hacer pruebas de grabación y rodaje de escenas, en resumen, todo lo que necesitamos para hacer nuestra propia *machinima* con la ayuda de los demás residentes.
- *My Second Life: The video diaries of Molotov Alta (2.007)* narra la historia de un hombre que desaparece del mundo real y aparece dentro de S. L. La serie completa tiene siete mini-episodios, cada uno explorando diversos aspectos del mundo virtual.
- *La habitación de Fermat (2.007)*, película española dirigida por Luis Piedrahita³⁶⁰ y producida por *Notro Films*³⁶¹ y *Bocaboca Producciones*³⁶², compró una isla en el mundo virtual con el fin de promocionar el *film*. Entre otras cosas, se pusieron a la disposición de los usuarios imágenes en exclusiva de la película, estuvieron disponibles *chat* directos con los directores y algunos de los protagonistas (Santi Millán, Alejo Sauras, Elena Ballesteros, Lluís Homar y Federico Luppi), hubo concursos virtuales, el estreno mundial de la película y una rueda de prensa.
- *Bollywood*³⁶³ ha creado su propia sede en las tierras de *Linden Lab (2.006)* donde se desarrollan diferentes actividades relacionadas con este singular género.
- Bruce Willis³⁶⁴ apareció en una conferencia de prensa en S. L (2.007) para promocionar su película *Jungla de Cristal 4(Die Hard 4)*.

³⁵⁷ *Festival de cine* celebrado en la ciudad francesa de *Cannes*

³⁵⁸ Evento anual que es un festival de cine que se celebra cada otoño.

³⁵⁹ Canal de televisión.

³⁶⁰ Humorista, ilusionista, guionista y director de cine español.

³⁶¹ Empresa distribuidora de películas de cine.

³⁶² Productora audiovisual española.

³⁶³ Industria cinematográfica en idioma hindi, ubicada en Bombay.

³⁶⁴ Actor y productor estadounidense.

- En París se presentó un largometraje italiano rodado enteramente en S. L (2.009). La película, *Vola Vola*, de Berardo Carboni, tiene un metraje de noventa minutos. La prensa italiana la trató como el primer largometraje narrativo creado enteramente en un mundo virtual. Su presupuesto rondó los ciento treinta mil euros y narra las peripecias de tres parejas muy distintas.
 - La *Agencia del Cortometraje Española (Ace)* eligió el mundo virtual para poner en marcha un ciclo de cortometrajes españoles (2.007) que podían verse en *Ibiza The Island*. Los avatares que pasaban por este cine improvisado tenían derecho a votar por su corto preferido. El corto que obtuvo la mejor puntuación se llevó el *Malatu de Oro*, galardón que entregó el portal *Mundosecondlife.com*, uno de los socios que ha ayudado a la *Ace* a llevar a cabo este proyecto, junto con *Stremspain*³⁶⁵, que ha puesto la tecnología para el visionado de las piezas. Los cinco cortos que participaban eran: *Tras Las Puertas* de Chema Del Pozo y Alberto Quintanilla, *La Gran Revelación* de Santiago De Lucas, *Día V* de Raúl Cerezo y *Binomio y Los Siameses Españoles* de Miguel Ángel Escudero.
- ✓ **Buscar trabajo:** en estos tiempos con una crisis económica tan pronunciada S.L nos ofrece la oportunidad de encontrar trabajo dentro y fuera del metaverso. Por ejemplo, en marzo del año 2.007 *Randstad*³⁶⁶ abrió una oficina virtual para encontrar trabajo. Lo que inicialmente se concibió como una potente herramienta de *marketing* destinada a proporcionar empleados puramente virtuales, acabo convirtiéndose en una plataforma para encontrar trabajo real. Varias compañías de reclutamiento y selección de personal y algunas otras ajenas, como *BNP*³⁶⁷, ofrecen empleos reales desde el mundo virtual. Los primeros empleos reales reclutados desde S. L consistían en personal dedicado a manejar desde un ordenador personajes virtuales, como el banco *ABN Amro* que necesitaba controladores de avatares de azafatas y abogados para tratar con quienes se acercaban a su oficina virtual. Tras *Randstad*, otra empresa de servicios de empleo holandesa, *Content*, abrió su espacio, también la multinacional francesa de reclutamiento de profesionales *Vedior*, a través de una de sus filiales, *Expectra*. Al mismo tiempo, diversas compañías, que nada tienen que ver con este sector, han decidido poner en marcha sus propias iniciativas de reclutamiento de personal para puestos físicos, como el banco francés *BNP Paribas*. Además de tareas de reclutamiento, estas iniciativas se han convertido en experimentos de investigación académica, porque las enseñanzas son trasladadas luego a sus oficinas de empleo del mundo real.
- ✓ **Ver o participar en *Gran Hermano***³⁶⁸: dentro de S. L imitaron el conocido concurso reclutando a quince personas que fueron recluidas durante todo un

³⁶⁵ Empresa especialista en multimedia.

³⁶⁶ Empresa de búsqueda de empleo.

³⁶⁷ Banco francés.

³⁶⁸ Reality show producido por *Zeppelin TV* y emitido en *Telecinco*.

mes en un edificio de cristal con el objetivo de ganar una isla valorada en mil trescientos euros. Para hacerse con ella los concursantes debían pasar al menos ocho horas al día durante ese mes en el edificio.

- ✓ **Seguir una religión:** Hay alrededor de cien iglesias que figuran en S. L. Algunas fueron creadas, obviamente, como una broma (como por ejemplo *La Iglesia de la Apatía*), pero otros anuncian la doctrina legítima, la pertenencia, y las funciones de la iglesia.

En S. L nos podemos teletransportar a un templo budista o a la iglesia de culto al santísimo *Elvis Presley*³⁶⁹ en cuestión de segundos y sin salir de casa.

Destacamos los siguientes lugares:

- *Píxeles St* es una comunidad de creyentes de todas las religiones que se reúnen en línea para rezar y compartir sus pensamientos.
- También podemos visitar catedrales que nos ayudan en nuestras oraciones como *La Catedral Anglicana de Second Life*, que está en la tradición de la arquitectura gótica clásica: vidrieras de colores, bancos de madera, un altar de piedra e incluso un órgano.
- Para cualquier persona que quiera hacer la sagrada peregrinación a *La Meca*³⁷⁰ pero no pueda, *Islam Online* ofrece la virtual para todos los visitantes, unos quinientos diarios, la mayoría no musulmanes. Su primer objetivo es enseñar a los musulmanes la forma correcta de hacer una peregrinación y el segundo presentar el *Haj* y el *Islam* a los no musulmanes, para los que está prohibido.
- El residente Emmanuel Hallard construyó la *Iglesia Cristiana de Second Life* hace ya tres años y cuenta con más de mil miembros en su iglesia, donde conduce discusiones sobre la *Biblia*³⁷¹. La iglesia también tiene una caja para donaciones y acepta regalos que van para la compra de bienes nuevos y la tierra en S. L.

- ✓ **Acudir a un evento, feria o conferencia,** destacando:

- *Netroots Nation*, es una conferencia anual de carácter mundial llevada a cabo por personas de varios grupos progresistas en S. L, como por ejemplo *Wellstone Cafe*, *Commonwealth*, *Partido Democrático de Second Life* o *Netroots SL* y se hace simultáneamente a una real que se lleva a cabo en Austin, Texas.
- La *Feria Virtual World* se lleva a cabo en S. L desde 2.007, incluye entre sus actividades mesas redondas, fiestas y exhibiciones que muestran la creatividad de todos los residentes que quieran participar. Para participar hay que pagar una pequeña cantidad de dinero y una vez abonada se nos asigna una cabina en la sala de exposiciones virtuales de forma gratuita.
- *Working Worlds* fue una feria de empleo virtual organizada por *GAX Technologies*³⁷² en 2.010 dentro de S.L y desde Luxemburgo. La feria tuvo mucho

³⁶⁹ Cantante estadounidense, considerado como un icono cultural y conocido como *el Rey del rock and roll*.

³⁷⁰ Principal ciudad de la región del Hiyaz y la más importante de todas las ciudades santas del islam, visitada cada año por millones de peregrinos.

³⁷¹ Conjunto de libros canónicos del judaísmo y el cristianismo.

³⁷² Empresa que se encarga de la creación y el desarrollo de las páginas de *Internet*.

éxito, reuniendo a profesionales de cuarenta y cinco países de todo el mundo. Dio la bienvenida a dos mil visitantes y ofreció más de trescientas entrevistas de trabajo, de las cuales cincuenta fueron traspasadas a la realidad, es decir, personalmente. Todas las empresas participantes tuvieron su propio *stand* virtual, un centro de prensa y una sala de conferencias.

- *SLCC (Second Life Community Convention)* es un evento de tres días que atrae a una multitud de residentes de todo el mundo para hablar y debatir sobre el metaverso.
- *Eventia* celebró dos eventos (2.009) con el fin de comparar la experiencia de las reuniones reales con las virtuales, uno realizado en el *National Exhibition Centre (NEC)*³⁷³, ubicado en Birmingham, Reino Unido, y el otro en S. L. A los participantes se les pidió que completaran una encuesta sobre su experiencia que, entre otras cosas, presentaba el mismo contenido en los dos eventos. El objetivo de ambas organizaciones era probar la viabilidad comercial de S. L y los resultados mostraron ventajas y desventajas del evento virtual, según sus participantes. Entre las ventajas se encuentra la reducción de emisiones de carbono y entre los aspectos negativos está la experiencia de cómo registrarse y de cómo unirse al evento.
- *Second Reference* es un encuentro de usuarios y profesionales de S. L, con la participación de *Linden Lab*, donde empresas y usuarios hablan sobre el mundo virtual como plataforma empresarial, educativa y lúdica. Everett Linden, director de desarrollo de comunidades y redes sociales de *Linden Lab*, participó en el evento que contó con la presencia de importantes empresas del sector y que se retransmitió en S. L y previa reserva en el Gijón real, de forma gratuita.
- La *Feria Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones (SIMO)* en el año 2.007 tuvo un pabellón virtual en S. L, creado por *Adterative*³⁷⁴.
- El *Bisexuality Day* (2.014) se extendió más allá del mundo real y tuvo presencia en el virtual en un evento organizado por *BiCafe.com*, la principal red social para bisexuales, y se realizó en el *BiCafe Beach Place* dentro de la *Isla Blarn*, con música en vivo, juegos, concursos, exhibiciones y sorpresas.
- *Infoempleo.com* creó (2.007) la primera feria, dentro de S. L, para buscar empleo tanto real como *virtualmente*, con la ventaja de que puede ser en cualquier lugar del mundo sin necesidad de salir de casa.
- El congreso *Virtual Worlds Forum Europe* es una conferencia que permite a las empresas aprovechar el poder de los mundos virtuales en la participación con clientes, socios y empleados y que se celebró virtualmente en S.L en el año 2.008.
- *SLConference (2.007)* tiene como objetivo brindar un contexto adecuado para el intercambio de ideas, experiencias, expectativas y conocimiento sobre los mundos virtuales.
- La *Jornada S. L España (2.008)*, fue una conferencia organizada por *AECEM-FECMD*³⁷⁵ para conocer con más detalle la que puede ser la siguiente *Killer*

³⁷³ Uno de los centros de exposiciones más grande de Europa ubicado en Birmingham, Reino Unido.

³⁷⁴ Empresa que produce entretenimiento interactivo orientado a la comunicación y al *marketing*, que desarrolla campañas para empresas que buscan nuevas formas más eficaces de comunicar y de hacer publicidad y que quieren establecer nuevos canales de comunicación con sus clientes.

³⁷⁵ *Asociación Española de la Economía Digital*.

Application: los mundos virtuales, asistieron entre otros: Antonio Mas (Director de *Second Agency*³⁷⁶), Luis Sotillos (Director de *Novatierra*), Carlos González (Director de división informática del ICEX³⁷⁷) y Juan José Azcárate (Presidente Cursos CCC³⁷⁸).

- El *Congreso Nacional de Mundos Virtuales* (2.008) donde Glenn Fisher, director de mercadotecnia de *Linden Labs*, abordó los retos de futuro para las empresas que utilizan diariamente los mundos virtuales. Fisher presentó su ponencia a través de S.L, desde donde los internautas podíamos seguir el congreso (resumen de la conferencia: <http://www.mrebollo.es/2008/06/metaversos-second-life-hoy-y-manana/>).
- ✓ **El ejército y el cuerpo de policía** usan S.L para escenificar terrenos peligrosos , para poner en contacto a sus tropas o incluso para encontrar desaparecidos, destacamos:
 - La *Marina de EE.UU.*, entrena, simula y crea prototipos, entre otras cosas, en S.L, según *ComputerWorld*³⁷⁹ , los *EE.UU. Naval Undersea Warfare Center (NUWC)* están usando el mundo virtual para ayudar a los avatares a utilizar y desarrollar submarinos, habiendo utilizado las herramientas de modelado en 3D antes, pero ahora está utilizando S. L para la formación, la colaboración de ingeniería, el prototipado rápido, la simulación de un campo de batalla y el modelado cognitivo.
 - *Coming Home* es un proyecto dentro de S.L para proveer compañerismo, apoyo y recursos a las tropas que vuelven para que se integren en la vida civil.
 - El *Departamento de Policía* de Vancouver ha utilizado (2.007) S.L para tratar de atraer a expertos en tecnología para unirse a sus filas y conseguir un cuerpo aún más formado.
 - La policía británica publicó las fotos de la niña británica desaparecida Madeleine McCann³⁸⁰ en S. L para que su imagen llegara a muchas más personas y a muchos más lugares del mundo.
 - *EDGE (Enhanced Dynamic Geosocial Environment)* prepara a soldados para encuentros con artefactos explosivos (*IED*) simulando el tipo de medio físico con el que se pueden encontrar, así como la explosión y los daños que crean.
 - Según el *National Center for Telehealth and Technology* (también conocido como *T2*) de Estados Unidos, más de la mitad de los soldados que regresan de los combates en Irak y Afganistán tienen problemas psicológicos y buscan ayuda, es por eso que el *Departamento de Defensa* de los Estados Unidos está utilizando la interactividad que supone un mundo virtual para educar y ayudar a combatientes y otros que son reacios a buscar atención más directa para hacer frente al *estrés*

³⁷⁶ Agencia de desarrollo para proyectos en *Second Life*.

³⁷⁷ Instituto Español de Comercio Exterior.

³⁷⁸ Centro de estudios a distancia.

³⁷⁹ Revista sobre tecnologías de información y comunicación.

³⁸⁰ Niña británica que fue secuestrada en Portugal en el año 2.007.

postraumático³⁸¹. El *T2 Virtual PTSD Experience* está abierto al público y educa a los visitantes sobre el estrés postraumático relacionado con el combate.

- La CIA (*Central Intelligence Agency*)³⁸² busca agentes en S.L.

✓ **Salud:**

Hay una amplia gama de actividades relacionadas con la salud en S. L. El tipo más común es aquel cuyo principal objetivo es la educación del paciente o de la conciencia sobre los problemas de salud, el segundo tipo más común son los sitios de apoyo, seguidos por los sitios de entrenamiento y los sitios de comercialización.

✓ **Ganar dinero**

Los mundos virtuales como *World of Warcraft*, *Universo Entropia*³⁸³, *Habbo Hotel*³⁸⁴, *Club Penguin*³⁸⁵ y S. L son rentables debido a que su negocio se basa en las suscripciones y los micropagos, por esta razón las reglas de la vida real comienzan a aplicarse a los mundos virtuales, por ejemplo S. L prohibió los bancos después de la prohibición de los casinos y de la pornografía infantil, aunque fuera simulada.

Podemos ganar dinero en S.L y ganar dinero gracias a S.L, como la residente más rica: Asshe Cheng o Kermitt Quirk, creador de *Tringo*.

El dinero en S.L sí que crece en los árboles, aquí hay árboles que dan fruta del dinero y que nos permiten recoger hasta veinte *dólares Linden* cada hora.

También podemos buscar trabajo entre los muchos que nos ofrece, que clasifican en aquellos que requieren de habilidades y los que no (*skilled* y *unskilled*), al igual que en la vida real muchos requieren que se tengan ciertos objetos, una gran apariencia o movimientos específicos.

Los trabajos más populares son:

- *camping*: consiste en sentarnos en una silla y esperar, suelen pagar de ciento diez a doscientos *dólares Linden* a la hora.
- recepcionista: parecido al de *camping* sólo que requiere hablar, el salario es de cincuenta a cien *dólares Linden* la hora y se pueden aceptar propinas.
- seguridad: va desde ser portero de un *club* a guardaespaldas de ricos y famosos. Los más sencillos se pagan a cincuenta *dólares Linden* la hora.
- dependiente o representante de ventas: el ser dependiente requiere nuestra presencia física en la tienda y está mal pagado, ser representante no requiere nuestra presencia y está mejor remunerado.

³⁸¹ Trastorno psicológico clasificado dentro del grupo de los trastornos de ansiedad, que se caracteriza por su aparición tras la exposición a un acontecimiento estresante o traumático.

³⁸² Agencia gubernamental de Estados Unidos encargada de espiar en el exterior, ya sea a gobiernos, a corporaciones o a individuos que puedan afectar la seguridad nacional de su país.

³⁸³ Videojuego de rol multijugador masivo en línea desarrollado por la empresa *Mindark*.

³⁸⁴ Red social en *Internet*, operada por *Sulake Corporation*, enfocada a jóvenes y adolescentes, para que se conecten en salas de chat con formas de habitación de hotel.

³⁸⁵ Videojuego multijugador masivo en línea.

- anfitrión de acontecimientos/DJ: el anfitrión dirige y organiza los acontecimientos sociales de S.L: juegos, fiestas o desfiles, de todos los trabajos que hemos hablado este es uno que puede realmente convertirse en una profesión en el mundo real pero requiere muchas habilidades, experiencia y tiempo, pudiendo llegar a ganar unos diez mil *dólares Linden* al mes, un DJ es un avatar muy especializado, tiene que saber cómo funciona el *streaming* de audio y sus formatos, tiene que tener muchos movimientos y complementos en su vestir.
- acompañante: el sexo virtual es muy popular y hay mucha gente que gana y gasta dinero con él y en él, aunque no es fácil porque hay mucha oferta gratuita, un acompañante de éxito tiene que invertir mucho dinero en su apariencia (peinado, complementos, ropa y maquillaje), trabajan en los *clubs* y otros centros de entretenimiento y el sueldo consiste en las propinas del cliente menos un veinte por ciento que es para el dueño del local, las ganancias pueden alcanzar los dos mil quinientos *dólares Linden* por media hora.
- creador de texturas: utilizan un programa como *Adobe Photoshop*³⁸⁶ o *Saint Shop PRO*³⁸⁷ para crear las texturas de los objetos y personajes de S.L. Está muy demandado, pero también hay mucha competencia.
- diseñador de ropa: es el trabajo más popular, pero no es sencillo, para ser un diseñador serio, necesitamos conocer programación y también poseer muchos posturas y *avatars* para ver cómo quedan los trajes con determinados movimientos.
- programador: es alguien que programa los códigos en *LSL* (el lenguaje de programación de S.L) no es fácil ganar dinero con este trabajo, por eso los grandes programadores son también constructores, los que construyen suelen trabajar en equipo con otros constructores que no programan, sino que diseñan, por todo esto, las ganancias varían muchísimo de un programador a otro.
- constructor/ creador de paisajes: un constructor es alguien que ha alcanzado el nivel necesario para crear objetos atractivos y útiles, muchos constructores tienen sus propios negocios donde venden lo que construyen, por ello sus ganancias también dependen del *marketing* y de la mayor o menor aceptación de su mercancía, los buenos pueden llegar a ganar más de diez mil *dólares Linden* al mes, los creadores de paisajes son constructores que manejan las herramientas de edición de terreno y las de crear plantas, creando así los paisajes y jardines de muchos de los recintos de S.L.
- animador: son los mejor pagados de S.L y es un trabajo muy difícil que requiere maestría en las aplicaciones externas, hay pocos y ganan más de cien mil *dólares Linden* al mes.
- especulador y desarrollador de terreno: el terreno era una inversión segura, si queremos convertirnos en uno tendremos que invertir muchísimo: muchos encargan islas enteras, aparte de luego alquilar o vender el terreno lo podemos personalizarlos aumentando así el precio.

³⁸⁶ Aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía destinado a la edición, retoque y pintura a base de imágenes de mapa de *bits*.

³⁸⁷ Editor de gráficos rasterizados y editor de gráficos vectoriales para *PC*.

- especulador financiero y cambista: los cambistas son gente de negocios que hacen dinero en el mundo real cambiando los *dólares Linden* por dólares estadounidenses o euros, algunas agencias ganan dinero al cobrar pequeñas comisiones por las transacciones, otros ganan dinero con los precios de compra-venta.

Otros trabajos a destacar son: organizador de fiestas y bodas, fabricante de mascotas, operador de casino, tatuador, propietario de pubs y discotecas, fabricante de coches, ingeniero aeroespacial, creador de animaciones personalizadas, lotero, desarrollador de sintonías, especulador inmobiliario, diseñador de efectos especiales, armero, fabricante de abrazos, arquitecto, publicista, propietario de centro turístico, anunciador, guardaespaldas, editor, detective privado, escritor, jugador, paisajista, guionista, desarrollador de juegos, artista, escenógrafo machinima, guía bailarín, músico y fabricante de joyas.

Tener un negocio es la forma de obtener más dinero, empezar es muy fácil, no necesitamos ni papeleo legal ni terreno. Como ejemplo tenemos a Anshe Chung, que gestiona millones de dólares fuera de S.L, comenzó con el diseño y venta de artículos virtuales de moda, y hoy en día, *Anshe Chung Studios*, tiene más de ochenta empleados y gestiona miles de propiedades en alquiler. La revista *Business Week*³⁸⁸ la calificaba como la primera millonaria del mundo virtual. Al ser uno de los avatares más ricos de S.L no se libra de los *boicots*, como cuando acudió a las oficinas de *CNET*³⁸⁹ para hacer una entrevista que se iba a publicar en el mundo real, todo iba bien hasta que al poco de comenzar la entrevista decenas de penes de color rosa empezaron a flotar en torno al salón de actos como protesta al capitalismo dentro del mundo virtual.

Otro ejemplo es la empresa *Glaser* que vende zapatos digitales por unos cinco dólares. Sus zapatos son vistos como un símbolo de estatus en el mundo virtual, llegando incluso a pagar por ellos seiscientos cincuenta dólares en un acto benéfico. Ha vendido más de doscientos mil pares de zapatos hasta el momento y tiene planes para introducir líneas de productos diferentes, como una marca de cosméticos.

✓ Escritores:

Los mundos virtuales proporcionan a los escritores un lugar único para la publicación de un libro y para obtener retroalimentación de otros autores. Los mundos en línea están abriendo la edición de libros y las oportunidades de creación para los escritores que tienen dificultades para obtener el reconocimiento en el mundo normal. Debido a los costos y la competencia muy pocos escritores son capaces de encontrar un foro para su escritura, cosa que en S.L es bastante fácil, ya que aquí pueden vender sus libros, encontrar grupos de apoyo para autores y encontrar la fama, como por ejemplo Diana Hunter, una escritora de novelas eróticas que se ha dado a conocer a través de sus novelas que vende en S. L, pero también lleva a cabo talleres de escritura para los nuevos autores que deseen beneficiarse de su experiencia y conocimiento.

Aparte de leer un libro podemos visitar los lugares que leemos o incluso podemos hablar con nuestros autores favoritos, como en la oportunidad que dio *Teen S. L* para

³⁸⁸ Revista semanal de negocios publicada por *Bloomberg L.P.*

³⁸⁹ Multinacional de multimedia presente en sectores como los videojuegos, la música, la tecnología, la alimentación o la tutoría.

hablar con escritores de la talla de Jacqueline Woodson, Gantos Jack o Meg Cabot en un programa llamado “*Charlas de Verano*” (2.008) o con Elizabeth Yarnell para personas adultas .

También los escritores se nutren de estos mundos para inspirarse como es el caso de la novela llamada *Metaversos* basada en S. L, que fue lanzada por Luis Besa en el Auditorio de *Novatierra* dentro del mundo virtual.

4.11. Linden Lab, los creadores:

Fundada en el año 1.999, *Linden Lab* es la empresa creadora de S. L y tiene su sede en San Francisco, con oficinas adicionales en Boston, Seattle, Virginia y California donde emplea a más de doscientas veinte personas.

Aunque lleva trabajando más de diez años ha tenido sus altibajos y sus oficinas en Mountain View, Brighton, Singapur y Ámsterdam se cerraron en el año 2.010, pese a que la empresa declaró que era por una reestructuración queda claro que la crisis económica actual y la falta de publicidad también ha hecho daño dentro del metaverso.

Linden Lab como empresa desarrolladora de entretenimiento digital estimula a los usuarios a crear, socializar, compartir y divertirse.

La compañía es pionera en la moneda virtual y en el mercado con S. L, donde cientos de artículos generados por el usuario se compran y venden por dinero real. Por este motivo en el año 2.008 la empresa fue galardonada con un *Technology Emmy*, que es un premio que se da anualmente a aquellos que consigan logros sobresalientes en el desarrollo técnico o de ingeniería, por la *Academia Nacional de Artes y Ciencias de la Televisión (NATAS)*³⁹⁰.

Aunque S. L no era el primer mundo virtual, se ganó una altísima reputación y una gran curiosidad por parte de los medios de comunicación, en parte a su base de usuarios en expansión y a la política que permite a los participantes poseer los derechos de propiedad intelectual sobre el contenido que crean.

El nombre de la empresa proviene de *Linden Street*, la calle donde se encuentra la empresa real, como se detalla en el libro *The Making of Second Life*, escrito por el ex empleado Wagner James Au³⁹¹.

Directiva y Consejo de la empresa³⁹²:

Administración:

- Rod Humble | *CEO (chief executive officer/* director ejecutivo)
- Bob Komin | *COO y CFO (Chief Operations Officer/* jefe de operaciones y *chief financial officer/* director financiero)
- Jeff Petersen | Vicepresidente de Ingeniería
- Lisa Berry | Consejera

³⁹⁰ Academia que promueve las artes y las ciencias de la televisión y que tiene su sede en Nueva York.

³⁹¹ Escritor sobre nuevas tecnologías.

³⁹² <http://lindenlab.com/>

Junta directiva:

- Philip Rosedale | Fundador
- Mitch Kapor | Empresas *Kapor, Inc.*
- Jed Smith | Socio Gerente, empresas *Catamount*
- Bill Gurley | Socio, *Benchmark Capital*
- Dana L. Evan | *Strategic Finance* y Comité Ejecutivo de Operaciones
- Will Wright | *CEO de Stupid Fun Club*

Algunos de estos personajes no son solamente importantes para S. L, también para miles de juegos de los que son creadores o responsables, como:

Rod Humble:

(1 de junio de 1.964) es el director ejecutivo (*CEO*) de S. L y el ex vicepresidente ejecutivo de *Electronic Arts*³⁹³. Desde el año 1990 ha desarrollado de juegos que le han hecho famoso, como *Los Sims 2* y *Los Sims 3* y *EverQuest*³⁹⁴.

El 23 de diciembre del año 2.010 *Linden Lab* anunció que iba a ser su nuevo consejero delegado a partir del año 2.011. Se unió dejando su puesto como presidente de *The Sims Studio*³⁹⁵, donde incluso aparecía trayendo una caja con un ordenador especial en *Los Sims 2: y sus Hobbies*, donde se podía jugar a *Los sims 3* dentro del propio juego con nuestro personaje y disfrutar de un adelanto del juego que por entonces aún no se había estrenado, si instalábamos el juego, un *PNJ*³⁹⁶ llamado Rod Humble acudía a nuestra casa, cada vez que comenzábamos una partida o nos trasladábamos a una nueva casa, y nos obsequiaba con un ordenador, aunque tenía sus defectos como que si se dejaba un cierto tiempo encendida podía incendiarse y que se rompía con más facilidad y más veces que las normales que comprábamos en el menú.

Philip Rosedale:

Philip Rosedale (29 de septiembre de 1.968) es conocido como el creador del mundo virtual S. L, dentro de éste su avatar es conocido como Philip Linden. En el año 2.008 fue homenajeado en la 59^a entrega anual de *Technology & Engineering Emmy Awards* por la creación de S.L.

Después de licenciarse en Ciencias Físicas por la Universidad de California en San Diego creó un programa para las conferencias por *Internet* llamado *FreeVue*, adquirido por *RealNetworks*³⁹⁷, donde (en el año 1.996) pasó a ser vicepresidente, un año más tarde dejó la empresa y fundó *Linden Lab*, el nombre de una calle de *Hayes Valley*³⁹⁸, el barrio donde se encuentra la empresa real.

³⁹³ Empresa estadounidense desarrolladora y distribidora de videojuegos para ordenador y videoconsolas.

³⁹⁴ Famoso juego *MMORPG* lanzado en marzo del año 1.999.

³⁹⁵ División de *Electronic Arts*.

³⁹⁶ Personaje.

³⁹⁷ Proveedor de *software* para *Internet* y servicios, ubicado en Seattle, Washington, Estados Unidos.

³⁹⁸ Barrio de San Francisco, California.

Con la creación del metaverso cumplió su sueño de crear un mundo virtual, sueño que comenzó en su juventud cuando leyó la novela de Neal Stephenson. Declara que su objetivo era demostrar un modelo viable para una economía virtual y para una sociedad virtual.

Will Wright:

William Ralph Wright, Jr. (20 de enero de 1.960, Atlanta, Georgia, EEUU.) es un diseñador de videojuegos estadounidense y co-fundador del desarrollador *Maxis*³⁹⁹, pero por lo que es mayormente conocido es por ser el diseñador original de tres conocidos videojuegos: *SimCity*, *Spore*⁴⁰⁰ y *Los Sims* (el videojuego de PC más vendido de toda la historia).

Juegos diseñados por Wright: *Raid on Bungeling Bay*, *SimCity*, *SimFarm*, *SimCity 2000*, *SimCity 3000*, *SimCity 4*, *SimEarth*, *SimLife*, *SimCopter*, *SimAnt*, *Spore*, *Los Sims* y *expansions*, *Los Sims 2* y *expansions*, *My Sims*, *My Sims Kingdom* y *Los Sims 3* y *sus expansions*.

³⁹⁹ Estudio de desarrollo de videojuegos con sede en Emeryville, California.

⁴⁰⁰ Videojuego de simulación de vida y estrategia.

5. Avatar:

5.1. Definición:

Según la *Real Academia de la Lengua Española* la palabra avatar tiene varios significados, en total tres, que son:

1. Fase, cambio, vicisitud.
2. En la religión hindú, encarnación terrestre de alguna deidad, en especial Visnú.
3. Reencarnación, transformación.

Etimológicamente hablando la palabra proviene del *Sánscrito*⁴⁰¹ (*avatarah* que se compone de la preposición “*avah*” que significa abajo y “*tarah*” que significa tránsito) y se le da a las reencarnaciones de Dios cuando establece conexión con los hombres.

Los hindúes creen que Dios se ha reencarnado muchas veces y todas ellas han sido llamadas avatar. Siguiendo esta regla podemos también decir que Jesucristo⁴⁰² o Buda⁴⁰³ son avatares ya que son representaciones terrenales de Dios para su contacto con los hombres, aunque sean de diferentes religiones.



Ilustración 53: Avatar. Tomada de: <http://rferrari.wordpress.com/tag/se-cond-life/>

Pero el que para nuestra investigación nos interesa y según Wikipedia en *Internet* y en cualquier otro tipo de tecnología actual un avatar es la representación gráfica que se identifica con un usuario, puede ser una fotografía, un dibujo o una representación tridimensional y puede representar o no una forma humana.

Esta palabra comenzó a utilizarse por los creadores de juegos de rol en la década de los ochenta (*Hábitat*⁴⁰⁴ y *Shadowrun*⁴⁰⁵), aunque verdaderamente se hizo famosa gracias a la novela de ciencia ficción escrita por Neal Stephenson. En la actualidad, muchos juegos contemporáneos continúan utilizando este tipo de instrumento llamado avatar, como por ejemplo *Club Penguin* o *Habbo Hotel*.

Otro ámbito en el que los avatares están muy presentes es en el de los foros de discusión, estos también fueron uno de los pioneros en su utilización para distinguir e identificar a sus usuarios. La diferencia es que estos suelen ser habitualmente imágenes bidimensionales, pequeñas y que acompañan todos los mensajes del usuario. Pueden ser tomadas desde el propio ordenador del protagonista o mediante una lista dada por la página que permite customizar nuestro personaje identificativo.

⁴⁰¹ Lengua clásica de la India que se usa actualmente como lengua litúrgica en el hinduismo, el budismo y el jainismo.

⁴⁰² Figura central del cristianismo por ser el Hijo de Dios.

⁴⁰³ Importante religioso nepalí considerado el último buda histórico y fundador del budismo.

⁴⁰⁴ Una de las primeras tentativas para crear un *mundo virtual*, creado por *Lucasfilm Games* y *Quantum Computer Services Inc.*

⁴⁰⁵ Juego de rol creado por Bob Charrette, Paul Hume y Tom Dowd, publicado en el año 1.989.

En S. L los residentes son los usuarios de S.L y su apariencia también es llamada avatar; son personajes tridimensionales cuya apariencia es elegida por el jugador.

El avatar básico tiene forma humana, tal y como nos lo describe la Guía Oficial de S. L, y podemos elegir entre hombre o mujer, aunque actualmente podemos optar por más tipos de personajes como vampiros o unicornios.

Una vez elegido podemos ir cambiando atributos y formas para llegar a tener la apariencia que deseemos: animal, robótica, vegetal o cualquiera que pase por nuestra imaginación.

Podemos optar por construir nosotros mismo las partes de nuestro avatar o bien comprarlas a otros residentes, un negocio muy expandido por S.L que deja muchos beneficios si somos originales y dominamos el manejo de los *prims*.

El avatar es lo que representa al usuario y se puede cambiar tantas veces como queramos, incluso podemos cambiar de sexo u optar por no tenerlo y convertirnos en un personaje asexual, lo único que no podemos cambiar es el nombre que una vez escogido es inamovible, por motivos de registro y de comodidad para los usuarios que así no pierden de vista a sus amigos, porque siempre tienen el mismo nombre y justo lo contrario para los intimidadores, que son reconocibles por esto mismo.

Un dato curioso es la cantidad de personas que dentro de S.L deciden cambiar su sexo:

Hombres jugando como hombre: 41, 95 %

Mujer jugando como mujer: 40, 05%

Hombre jugando como mujer: 14, 45%

Mujer jugando como hombre: 3, 55%

Los avatares no necesitan comer, ni dormir, ni ducharse, ni ninguna otra necesidad humana y fisiológica, ni siquiera existe la ley de la gravedad, podemos volar y flotar hacia donde queramos.

Los avatares en S. L se componen de las siguientes partes:

- **Nombre:** es muy importante porque sólo se puede elegir una vez y no se puede cambiar. Para elegir un nombre este tiene que estar disponible, es decir, no puede haber dos avatares que se llamen igual, para esto aparece una lista que cambia periódicamente en la que podremos encontrar nombres libres, esto causa malestar entre muchos jugadores que quieren conservar el nombre que usan para todas las demás redes sociales.

- **Forma:** incluye todas las partes del cuerpo y tiene nueve categorías desde los ojos hasta las piernas. Cada categoría es ajustable en una escala de cero a diez que se corrige por medio de una barra desplazable, también podemos hacer *clic* en el botón *Aleatorio*.

- **Piel:** hay muchas gratis pero para conseguir una que parezca real deberemos adquirirla o crearla nosotros mismos.

- **Cabello y ojos.**

- **Anexo:** incluye ropa y otros objetos.

- **Animaciones:** algunas vienen de serie y otras se pueden adquirir. Son movimientos que realiza nuestro avatar, como sonreír o saludar. En *Orientation Island* podemos conseguir los primeros avatares de regalo y en *Help Island* encontraremos una tienda de regalos donde podemos conseguir gratis muchos objetos si miramos periódicamente los anuncios que se nos ofrecen en las vallas publicitarias de la isla.

- **Height/ altura:** por defecto es ciento ochenta centímetros, podemos cambiarla, pero al hacerlo hay que tener en cuenta que también cambia la forma y que tiene un tope de estatura para que no existan gigantes y para que todos los lugares sean accesibles para todos los avatares.

- **Body Thinkness/grosor:** por defecto es de veinte, pero se puede cambiar, normalmente los residentes son anormalmente delgados y finos.

- **Body Fat/gordura:** por defecto es cero.

- **Cabeza:** esta opción tiene otras opciones como:

- *head size (tamaño de la cabeza)*
- *head stretch (extensión de la cabeza)*
- *head shape (forma de la cabeza)*
- *egg head (cabeza de huevo)*
- *head length (longitud de la cabeza)*
- *face shear (corte de cara)*
- *forehead angle (ángulo de la frente)*
- *brow size (tamaño de las cejas)*
- *upper cheeks (mejilla superior)*
- *lower cheeks (mejilla inferior)*
- *cheek bones (huesos de las mejillas)*
- *eye size (tamaño del ojo)*
- *eye opening (apertura del ojo)*
- *eye depth (profundidad del ojo)*
- *eye bags (bolsas en los ojos)*
- *puffy lids (párpados hinchados)*
- *pop eye (ojos saltones)*
- *orejas*
- *nose width (ancho de la nariz)*
- *nose thickness (grosor de la nariz)*
- *nose tip (punta de la nariz)*
- *upper bridge*
- *lower bridge*
- *boca*
- *barbilla*

- chin angle (ángulo de la barbilla)
- jaw shape (forma de la mandíbula)
- chin depth (profundidad)
- jaw angle(ángulo de la mandíbula)
- jaw just (afilada)
- jowls (mentón)
- chin cleft (hoyuelo superior)
- chin neck (papada)

- Torso.
- Ajustar los músculos.
- El grosor y la longitud del cuello.
- *Arm length (longitud del brazo).*
- *Hand size (tamaño de la mano).*
- *Love handles (michelines).*
- *Belly size (barriga).*
- Piernas.

Según Arlindo Machado (2006) hay mucho de psicológico en el hecho de fabricar un avatar. Existe una motivación/estimulación respecto a la recompensa que puede suscitar el hecho de convertirse en otra persona.

Lo cierto es que hay muchos tipos de avatares y que varían mucho de un lugar a otro, lo único claro que tenemos es que son la representación de un jugador dentro del juego o de una persona en general dentro de cualquier página o programa de *Internet*. Tenemos avatares en páginas de cualquier cosa que nos guste, como de películas o videojuegos o incluso en *Facebook* que sería la foto que nos representa. Podemos compararlos con otros avatares de lugares o juegos conocidos, para ver sus semejanzas y diferencias, como *Los Sims*, *Farmville* o *WoW*:

a) Avatar Los Sims:

Avatar en Los Sims	Avatar en Second Life
Tienen necesidades fisiológicas como: comer, sociabilizarse, higienizarse, ir al servicio o dormir.	No tienen necesidades de ningún tipo.
Nos dan a elegir desde el principio todos los rasgos fisiológicos y psicológicos, que podemos elegir sin necesidad de crearlos o comprarlos. Una vez comenzado el juego podemos ir ampliando nuestro repertorio comprándolo en el inventario del juego o descargándonoslo de cualquier página que permita que los jugadores creen y suban accesorios.	Los avatares del metaverso son personajes casi predeterminados, por lo que para cambiar su aspecto deberemos ir comprando o creando nosotros mismos los accesorios. Los aspectos psicológicos del avatar se corresponden con los del usuario, no tienen unos propios ni reaccionan conforme a estos.
Podemos elegirles el, aunque más avatares se	El nombre debe ser escogido de una lista predeterminada y no debe estar repetido por

llamen así.	ningún otro avatar.
Ganan habilidades: como mecánica, limpieza, cocina, carisma, creatividad o la lógica, entre otras.	Los avatares del mundo virtual no ganan habilidades, siempre permanecen igual.
Envejecen.	No pueden envejecer. Siempre conservan la misma edad o aspecto por mucho tiempo que pasemos jugando con ellos.
Mueren.	No pueden morir a no ser que borremos la cuenta y en ese caso desaparecerán simplemente.
Pueden tener hijos o adoptarlos.	En S. L esto es imposible, cada personaje debe ser guiado por un jugador y no se puede tener más de uno en la misma cuenta, ni jugar con dos a la vez.
Trabajan y van ascendiendo conformen van consiguiendo los requisitos para ello, pero en cualquier caso no ganan dinero real, sino monedas que sólo se pueden usar dentro del mundo <i>sim</i> . Nosotros no podemos ir con ellos al trabajo ni ver lo que hacen o como lo llevan a cabo.	Trabajan de forma que nosotros debemos estar con ellos, porque debemos manejarlos mientras lo hacen, ya que es en tiempo real. Ganan dinero real que podemos usar tanto en la vida material como en la virtual. No necesitan unos requisitos para ascender, y muchos al ser autónomos no tienen tan siquiera un sueldo fijo, sino que ganan conforme a lo que trabajan.
Se relacionan con otros <i>sims</i> , pero que son personajes virtuales y con un diálogo prediseñado en el que no podemos intervenir.	Se relacionan con gente real que está al otro lado del ordenador y al no tener un guión establecido son relaciones totalmente espontáneas en las que podemos hacer lo que queramos y somos los responsables de todo lo que suceda.

b) Avatar Farmville:

Avatar en Farmville	Avatar en Second Life
No tienen necesidades fisiológicas.	
El nombre que tienen es el que hemos puesto nosotros en nuestra red social o perfil de <i>Facebook</i> .	El nombre lo elegimos nosotros de una lista predeterminada donde no pueden repetirse los nombres.
Gastan energía y cuando queda al cero no podemos seguir jugando.	No gastan energía y podemos jugar todo el tiempo que queramos.
Muñeco predeterminado, del que podemos elegir poco más que el sexo.	Tenemos todas las opciones del mundo para convertir nuestro avatar en algo original y único gracias a la creatividad de otros jugadores o a la nuestra.
No podemos crear nada, todo está ya diseñado.	El metaverso es el rey de la creación, y todos los avatares y cosas están diseñadas por y para los jugadores.
Se relacionan con los vecinos y le ayudan a realizar sus tareas, pero no pueden mantener una relación ni conversar con ellos.	En S. L, con opciones como el <i>chat</i> y el audio de voz podemos estar en contacto directo con cualquier otro jugador, y también

podemos añadirlo como amigo para tenerlo siempre visible y saber cuándo está conectado.

c) **Avatar WoW:**

Avatar en WoW	Avatar en Second Life
No tienen necesidades.	
Son personajes predeterminados de los que elegimos una raza y las siguientes características: nombre, color de piel, rostro, peinado, color de pelo y pendientes.	Podemos elegir y personalizar muchos más rasgos y cosas como la ropa, y podemos cambiarlos tantas veces como queramos.
Mueren y resucitan.	Al no poder morir es imposible que puedan resucitar.
No se puede crear nada para ellos.	El metaverso es el rey de la creación, y todos los avatares y cosas están diseñados por y para los jugadores.
Ganan experiencia y habilidades hasta subir de nivel.	No podemos ganar experiencia ni aprender, por lo tanto tampoco podemos subir de nivel.
No envejecen.	
Tienen misiones y objetivos que cumplir, como vencer a los enemigos.	No tienen ni misión ni fin, podemos hacer lo que queramos en el momento en que queramos.
Utilizan consumibles, es decir para renovar la energía o los puntos de vida pueden consumir una poción que las reestablece.	No existen los consumibles dentro del mundo virtual.
No pueden hablar con otros avatares que no sean de la misma facción.	Pueden relacionarse con cualquiera que esté dentro del metaverso.

Como conclusión podemos decir que un avatar es la mezcla de varias cosas, es un compendio de partes que forman un todo (como el propio S.L).

Como norma general tenemos que es una representación de una persona o jugador en algún medio informático, ya sea red social, juego o foro de discusión.

Los avatares de S.L tienen mucho que ver también con los *ciborg* (es definido por primera vez por Clynes y Kline en 1960 al intentar describir a un individuo mejorado capaz de sobrevivir en el espacio), que según la *Real Academia de la Lengua Española*: “son seres formados por materia viva y dispositivos electrónicos”, es decir, que en S.L la parte tecnológica la pondría el ordenador y la parte viva los usuarios que actuamos detrás de la pantalla. O tal y como los describe María Teresa Aguilar (2008): formas de intervenir la apariencia de las personas en búsqueda de autoafirmación en internet.

Pero en definitiva nos quedamos con que un avatar es la representación del usuario en los mundos virtuales, que es la definición que mejor se ajusta a S. L, pero con características y matices que lo diferencian del resto.

5.2 El artista Second Life y sus comportamientos artísticos:

En el mundo artístico real hay un creciente desarrollo de la industria cultural, que se ha convertido en uno de los más poderosos sectores de crecimiento en las economías actuales, donde es muy importante el sistema económico y la asociación de economía e imagen: “el poder de las marcas” (Brea, JL. 2.003).

La unión de las industrias culturales con las de la información y las comunicaciones da lugar al nacimiento del “capitalismo cultural” (Op. cit.), que trae consigo una nueva definición de trabajo. El trabajo ya no se limita a la actividad material que produce objetos, sino que se amplía al trabajo inmaterial, “a una actividad que lejos de desembocar en la fabricación específica de productos distribuibles en escenarios de mercado apunta en cambio a la puesta en circulación de puros efectos de información, de meros contenidos (inmateriales) de conocimiento” (Op. cit.). Nace una nueva forma de trabajo cuyo sentido es responder a las necesidades materiales e inmateriales de la sociedad (trabajadores del conocimiento).

La separación simbólica como genio creador que poseía el artista tradicional desaparece, y la mezcla de economía y cultura, por un lado, y de trabajo material e inmaterial, por otro, determina el desplazamiento de su trabajo a un nuevo escenario integrado en la sociedad. Y sus obras artísticas pasan a ser difundidas al espacio público bajo economías de producción y distribución.

Hasta la actualidad, la economía artística se sostenía en un intercambio lucrativo que afectaba a la propiedad del objeto intercambiado (obra), ahora economías de distribución: no hay cambio de propiedad del objeto y la transacción económica se refiere exclusivamente al derecho de acceso a la información que contiene.

Para Ulrich Beck (Op. cit.), el arte en el capitalismo global significa:

1. El fin de la obra como singularidad.
2. El fin de la mercancía-Arte como singularidad.
3. El fin del (destinatario) sujeto como singularidad, nueva orientación a las masas (cultura de masas).

Las nuevas prácticas artísticas de la realidad tienden a articular sus escenarios de recepción/ consumo en modulaciones colectivas y simultáneas, resultado de un decaimiento creciente del sujeto-individuo para el que en su orientación singularizada fueron concebidas.

Otra transformación de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural electrónico, es la capacidad de darse para varios sujetos a la vez. Las nuevas tecnologías están implementando de esta, y otras muchas formas, nuevas condiciones de ejercicio de la acción comunicativa, y a través de ellas es pensable una transformación de los modos de articulación de lo común, de lo colectivo, nuevas formas de comunidad.

Internet no es un espacio neutro –ajeno al resto de la actividad social– en el que podamos proyectar fantasías promisorias (quizá en S. L sí): sino un territorio con dinámicas muy complejas. Es un operativo de comunicación eficaz. A diferencia de otros media –televisión o cine– *internet* posibilita una circulación de la información “de muchos a muchos” (Op. cit.), siendo al mismo tiempo una tecnología en la que el receptor decide los contenidos que desea descargarse.

En principio, cualquier usuario tiene la capacidad de constituirse no sólo en receptor sino que también en emisor, con unos costes muy reducidos y al alcance de cualquiera. Esto lleva a que cualquiera puede ser artista y exponer sus obras con total libertad (como en S.L).

La macroindustria que hay alrededor de *internet* universaliza las condiciones de emisión y recepción y se apropia de la distribución, afectando a las nuevas economías de consumo de los objetos y las producciones culturales.

Actualmente, no existen artistas/autores, sólo productores. Cualquier idea de autoría ha quedado desbordada por la de circulación de ideas en las sociedades contemporáneas. Como consecuencia tampoco existen obras de arte, existe un trabajo y unas prácticas artísticas que se difunden.

En las sociedades del siglo 21 el artista percibe sus ingresos por los derechos de circulación pública que su trabajo inmaterial genere: como un generador de contenidos específicos destinados a su difusión social y la institución, como garante de patrimonialización pública.

En éste panorama artístico actual y real (RL) los artistas tienen un amplio abanico de posibilidades artísticas y en S.L podemos decir que tienen las mismas, con algunas nuevas y únicas añadidas que es lo que hace que este mundo virtual sea tan interesante.

En el metaverso hay además de las ya conocidas y reales técnicas de óleo, acrílico, u acuarela, entre otras, (que pueden subirse desde el mundo real al mundo virtual escaneándolas e insertándolas en un *prim*) hay una nueva y única a la vez: la creada por las propias herramientas del mundo virtual. Estas obras no podrían ser creadas en el mundo real, lo que las hace originales y características del virtual, ayudando “al proceso de reverberación entre los modos dominantes de la producción industrial y los modos emergentes del trabajo del artista, que en el mundo real resulta apenas perceptible en los resultados directos del quehacer del creador, todavía rendido al modo de producción manual-artesanal” (Brea, JL. 2.003).

El mundo virtual permite crear obras estáticas, cinéticas o interactivas imposibles para el mundo real: desprenden luces de neón sin necesidad de estar conectadas a ninguna corriente eléctrica o que flotan en el aire sin necesidad de sujeción.

Todas las obras virtuales de S.L tienen una característica muy importante (sin importar como esté creada) que es que el artista delega parte de la creación de la misma al visitante (usuario no presencial realmente) porque sólo existen cuando este las observa. Obviamente esto se incrementa cuando son interactivas.

Para crear o importar nuestros trabajos a S.L es necesario estar conectado a *Internet*, “la comunicación hombre máquina se desarrolla a través de una interfaz que puede ser desde un ratón, teclado, *joystick* hasta nuestro propio cuerpo” (Cilleruelo, L.), sin el que estas obras no existen. Esto las hace entrar a formar parte del Net- Art o arte digital.

Las formas de crear arte en S.L podemos resumirlas en tres:

- con las propias herramientas del metaverso y sus *prims* (forma básica de la que nacen todos los objetos)
- escaneando y digitalizando obras creadas en la realidad con distinto tipo de herramientas como acrílicos u óleos

- creándolas con programas informáticos externos a S. L, (*Adobe Photoshop*, cámara de video, *Autocad* u otros) que aunque digitales no son las herramientas propias de él.

Dentro de todas estas opciones técnicas tenemos todas las ramas artísticas existentes, como pintura, escultura, fotografía, dibujo o cinematografía, que en este caso si tiene un nombre específico cuando se realiza dentro del metaverso o de cualquier otro juego: *machinima*. Especializados en *machinimas* hay varios museos en S.L alojados en el apartado *Media, Movies & TV* de la Guía de Destinos, donde podemos destacar *Machinima Open Studio Project* (véase Ilustración 54) o *Cinema 360*.

Con estas nuevas técnicas y ramas los usuarios/artistas crean nuevos soportes y objetos con un nuevo lenguaje novedoso cambiando la relación del arte con la sociedad, porque hacen que las obras artísticas sean algo banal que sobrepasa el metaverso y los artistas pasan de ser genios creadores a ser cualquiera, incluso sin la intención de serlo. Además los espectadores pueden disfrutar de las obras desde la comodidad de su casa de forma gratuita, o comprar las obras por una pequeña cuantía económica.

El mercado artístico (Martin Barbero (2.004) y Manuel Castells (1.999)) cambia dentro de los mundos virtuales sobre todo por:

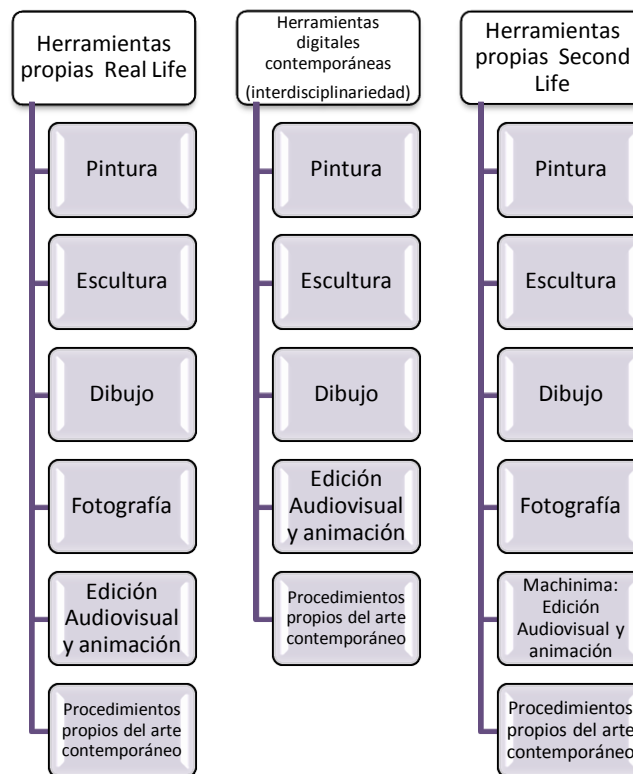
- Desagregación de las cadenas de valor de los productos.
- Modificación de costos debida a la expansibilidad infinita.
- Pérdida de valor y abundancia de información en las redes.

Estas obras tienen “en la realidad una dualidad entre la imagen que propone una representación visible, y el modelo, una representación inteligible. Los entornos virtuales conservan ese dualismo. Por un lado está la experiencia sensible del mundo virtual (...) a la vez que se deja ver y percibir volviéndose inteligible. Por esta causa, la mediación de los mundos virtuales nos permite percibir físicamente un modelo teórico y comprender formalmente sensaciones físicas.” (Joyanes. 1.997)



Ilustración 54: Machinima Open Studio Project. Tomada de <http://secondlife.com/destination/machinima-open-studio-project>

En conclusión o resumen decimos que según el tipo de herramientas tenemos:



En S.L puede parecer que las herramientas de creación artística son básicas y sencillas, pero esto sólo es en principio, porque permiten infinidad de creaciones combinando y jugando con la creatividad y la originalidad del artista (como vimos en el tema de creación dentro de S.L). Se crean así obras con el sello propio del mundo virtual, donde la experimentación es un elemento esencial.

Una vez creada nuestra obra tanto dentro (con las herramientas del juego que vimos en el capítulo de “*La creación en S.L*”) como fuera (importándolas desde el mundo real) podemos exponerla e intentar venderla en cualquiera de los lugares artísticos habilitados para ello (espacios expositivos) dentro del mundo virtual. Estos espacios sobreviven gracias a las donaciones de los visitantes, al alquiler de sus instalaciones a los artistas o al pequeño porcentaje que cobran por cada transacción de compra/venta que se haga en sus instalaciones. Estos lugares artísticos son fáciles de encontrar en la *Guía de Destinos (Destination Guide)* de la página oficial del juego (www.secondlife.com), donde nos ofrecen cerca de cien lugares (84 exactamente el día 19 de enero de 2.015) que visitar en el apartado denominado *Arte (Art)*.

Estos lugares nos permiten exponer, ver o comprar/vender arte. Con el tiempo este apartado ha ido evolucionando, y algunos de los lugares que contenía en un principio han sido cambiados a nuevos apartados, como el de las recreaciones o las *machinimas*, que empezaron en el apartado denominado *Art* y luego pasaron a uno propio sólo para ellas.

Dentro del metaverso se prescinde la mayoría de las veces de los intermediarios, y son los propios artistas los que ejercen de comisarios, teóricos, críticos, coleccionistas, productores y difusores (arte para artistas), sin un verdadero contexto crítico a la hora de juzgar sus obras ni los criterios de selección. Esto, unido a que en su mayoría los

artistas en su vida real no se dedican profesionalmente al arte (aunque no sea necesario porque las herramientas pueden ser usadas por cualquier persona novata en la creación artística pero algo instruida en la informática), hace que muchas veces sean obras que no se toman en serio y que pasan inadvertidas para los interesados en el tema cultural, que se vean como algo insignificante. Por el contrario este es uno de los mayores atractivos del juego para los usuarios, el poder ser/hacer lo que quieran virtualmente, independientemente de lo que sean en realidad. Esto nos hace pensar en la palabra libertad; aquella que abandera el mundo virtual, al que si impusiéramos las reglas de la realidad ¿seguiría siendo S.L?, ¿podríamos seguir siendo quienes deseamos ser si no podemos crear libremente y hacer con nuestra creación lo que nos apetezca independientemente de si tenemos título artístico o no?

Es mucho el hermetismo que rodea a los avatares y residentes, que en la mayoría de los casos se niegan a revelar su auténtica identidad. Ellos sólo existen en el mundo virtual, desempeñando el avatar la función de interfaz o mediador entre el cuerpo real y la identidad virtual.

Otra característica que ofrece S.L, tanto para artistas como para espectadores, es su carácter efímero. En estos lugares virtuales las obras duran poco, puede que segundos, y la mayoría de las veces se pierden. Las obras expuestas con el tiempo tienen el mismo fin, desaparecer. Nadie se dedica a su conservación o a su catalogación, lo cual nos deja la conclusión de que hay que estar en el lugar exacto en el momento preciso, porque como su propio mundo ellas también son efímeras y no perduran en la *www*.

Las clases de artistas que podemos encontrar dentro de la virtualidad según Dancoyote Antonelli⁴⁰⁶ (Antonelli, D. 2.008), se pueden dividir en:

- ✓ aquellos que copian obras y lugares del mundo real en el mundo virtual, que en la virtualidad reciben el nombre de *FLart (flat or first life art)*
- ✓ aquellos que piensan que *S.L* es un lugar ideal para las *performances* y el teatro (como ZEROG SkyDance, Second Front, Gazira Babeli, Saveme Oh)
- ✓ los que crean *machinimas* (como Peter Greenaway)
- ✓ los que se esfuerzan por unir el espacio material con el virtual (como Micha Cardenas, Azdel Slade, Lizzolo Matilda)
- ✓ los que crean exclusivamente en *S.L* independientemente de la realidad, que son conocidos por DanCoyote como *Hyperformalists* (como Dancoyote Antonelli, Selavy Oh, Oberon Onmura, Werner Kurosawa)
- ✓ los que crean ambientes narrativos (como Dekka Raymaker, Bryn Oh)

Algunos de estos grupos de artistas virtuales pueden tener correspondencia con los del mundo real, por ejemplo:

- ✓ Los llamados *FLart (flat or first life art)* pueden ser comparados con los artistas hiperrealistas que trabajan en el mundo real. El hiperrealismo es un movimiento artístico de los años sesenta surgido en Estados Unidos. Empezó gracias a un grupo de artistas, que utilizando la fotografía como base, pintaban con gran

⁴⁰⁶ Dancoyote Antonelli (un juego de palabras entre Cervantes y Don Quijote), un artista real y virtual de San Francisco que tras veinte años de carrera real se ha convertido en uno de los principales pensadores artísticos dentro del metaverso.

realismo objetos y escenas de la vida cotidiana contemporánea (Linda Chase. 2014).

La relación está en que ambos copian obras y escenas de la vida real con la intención de que sean lo más parecidos posible. La diferencia está en que dentro de S.L será virtual.

Podemos poner como ejemplo real a Antonio López⁴⁰⁷ y como ejemplo virtual la Capilla Sixtina recreada en S.L (año 2.012) por el *Vassar College* de Nueva York en su isla virtual *Vassar Island*. Dos formas de copiar la realidad desde distintos mundos.



Ilustración 56: Plano general de la Capilla Sixtina en S. L. Tomada de <http://hazlorealteletransportandonos.blogspot.com.es/2012/03/el-vassar-college-de-nueva-york-y-la.html>

- ✓ Aquellos que piensan que S.L es un lugar ideal para las performances y el teatro tienen su correlato en aquellos artistas creadores de *performances* en el mundo real.

Podríamos destacar realmente hablando a Marina Abramovic⁴⁰⁸ (que también tuvo una imitación virtual de su *Imponderabilia* en el año 2.007, cuando los avatares de Eva and Franco Mattes reprodujeron su obra real del año 1.970 (Véase Ilustración 57)) en comparación con la artista virtual Gazira Babeli.



Ilustración 57: Comparación de la obra "Imponderabilia" de M. Abramovic en la realidad y en la virtualidad. Tomada de <http://www.reakt.org/imponderabilia/>

⁴⁰⁷ Antonio López García (Tomelloso, Ciudad Real, 6 de enero de 1936) es un pintor y escultor español.

⁴⁰⁸ (Belgrado, Yugoslavia; 30 de noviembre de 1946), artista serbia del performance que empezó su carrera a comienzos de los años 70.

Una acción a destacar de esta artista virtual y una de las más conocidas fue *Grey Goo* (véase Ilustración 58), una acción viral realizada en S. L en octubre de 2006. MEIAC⁴⁰⁹ (Netescopio. 2.006) la describe como: “La plaga gris (en inglés grey goo) es una expresión que se refiere a un hipotético fin del mundo que involucraría la nanotecnología molecular: un conjunto de robots se autorreplicarían sin control consumiendo toda la materia viva de la Tierra. En el mundo de Second Life, es un término usual que se refiere a objetos codificados por un jugador y que se multiplican descontroladamente consumiendo los recursos del servidor, algo similar a un ataque de denegación de servicio. Del mismo modo que en la distopía científica, gracias a este fenómeno llamado "ecofagia", el universo de SL se consume a sí mismo. Es la plaga gris que anuncia el fin del mundo virtual. La componente gráfica de esta plaga desarrollada por Gazira Babeli, parece recalcar la idea de multiplicidad. Encontraremos una nube de Mario Bros, el personaje de 8 bits más reproducido en la historia de los videojuegos, las bananas pop de Warhol, quien a través de la serigrafía diseminó viralmente su imagen en el mundo del arte, o la nube de preguntas que invaden a la *performer* virtual, doblemente sola por el hecho de no estar en el mundo real sino en un metaverso, mientras contempla el melancólico paisaje de un ocaso digital sin tiempo.”



Ilustración 58: Grey Goo de Gazira Babeli. Tomada de <http://netescopio.meiac.es/artista.php?id=190>

Tanto en la realidad como en la virtualidad los *performances* comparten las siguientes características (Martín. J. 2015):

1. La experimentación.
2. La improvisación.
3. Buscan provocar al público.
4. Es arte fugaz; se realiza en el momento.
5. Se lleva a cabo en un tiempo y espacio determinado.
6. Una pieza se puede registrar mediante video, texto, fotografía, audio, pero ya no contiene la esencia original de un *performance*.

⁴⁰⁹ MEIAC Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo.

- ✓ Los que crean *machinimas* pueden ser comparados con aquellos artistas que trabajan con el mundo audiovisual/videoarte. Como por ejemplo con el artista Nam June Paik (real), con obras como *Vídeo Buda* (1.976), donde presenta una escultura de Buda que se contempla a sí mismo en un monitor de vídeo, compartiendo el uso de medios electrónicos (analógicos o digitales) con un fin artístico. En el virtual destacamos por ejemplo a Peter Greenaway con 48HFP (2.010).
- ✓ Los que se esfuerzan por unir el espacio material con el virtual destacan con obras como la de Micha Cardenas en S.L, llamada *Becoming Dragon* (2.008) (véase Ilustración 59). Esta obra fue llevada a cabo simultáneamente en S.L y en R.L (*The Center for Research in Computing and the Arts (CRCA)*)⁴¹⁰, en ella se cuestiona el requisito de un año de experiencia en la vida real para que las personas transexuales se puedan cambiar de sexo. Para esta obra Micha Cárdenas vivió 365 horas en S. L con una pantalla en la cabeza, con esto conseguía ver únicamente lo que ocurría en el mundo virtual y realizaba sus movimientos por el metaverso con ayuda de un sistema de captura de movimiento.



Ilustración 59: Micha Cardenas con su obra *Becoming Dragon* (2008). Tomada de : <http://michacardenas.org/tag/second-life/>

- ✓ Los que crean exclusivamente en S.L independientemente de la realidad (Hyperformalists) no tienen correspondencia real porque son exclusivos de la virtualidad.
- ✓ Los artistas que crean espacios narrativos tienen su paralelo en los que crean instalaciones reales. Podemos comparar realmente hablando a Yayoi Kusama⁴¹¹ (véase Ilustración 60) con el virtual Bryn Oh. Comparten las siguientes características (Martín. J. 2015):
 1. Se puede presentar en cualquier espacio y este mismo espacio puede dar cabida a la creación de otro espacio.

⁴¹⁰ El Centro para la Investigación en Informática y las Artes (CRCA) es una unidad de investigación interdisciplinar de UCSD (Universidad de California, San Diego) en San Diego, California.

⁴¹¹ (22 de marzo de 1929) es una artista y escritora japonesa.

2. Se exhibe por un tiempo determinado.
3. Una vez desmontada la instalación deja de existir para quedar solamente registrada en fotos o vídeos.
4. La instalación no está completada si no es integrada por el espectador.
5. Los artistas pueden hacer uso de cualquier medio o material, pueden usar desde materiales naturales y tradicionales hasta los más novedosos medios de comunicación.
6. Existen instalaciones en las que el artista incorpora sonidos, olores, sensaciones térmicas, etc.



Ilustración 60: Yayoi Kusama Sala de Espejos del infinito, Plena del brillo de la vida (2011). Tomada de <http://www.taringa.net/posts/imagenes/17420002/Sala-De-Espejos-Infinitos.html>

Aunque en estas tipologías (*FLart, performances, machinimas, hyperformalists* y ambientes narrativos) no cuentan con el amplio repertorio del que nos habla por ejemplo *El arte último del siglo XX* (Guash, A.M. 2.005), individualmente sí que podríamos ir encontrando artistas virtuales que se corresponden con estos grupos reales más específicos. Es el caso, por ejemplo, de los que exploran el arte del cuerpo en el mundo real, con avatares artistas que también lo hacen como Rose Borchovsky, que investiga y juega con su cuerpo virtual dentro del metaverso. Juega con su avatar y crea distintas instalaciones y fotografías. Expone lo que tiene de humano y de ser virtual (avatar) (véase Ilustración 61).



Ilustración 61: The Kiss de Rose Borchovsky (2010). Tomada de <http://secondlife.com/>

Una de las principales diferencias entre estas tipologías virtuales y las reales es que el metaverso no tiene una historia o cronología artística, es decir, no hay movimientos cronológicos o estilos que se sigan por una mayoría de los artistas virtuales, cada artista hace lo que le apetece o lo que le gusta independientemente de lo que sea. Habitualmente intentando no hacer nada que se parezca a lo que hacen los demás, para llamar el máximo posible la atención del espectador.

Está claro que entre tanta cantidad de obras artísticas no todas van a tener calidad, pero hay que saber buscar y aprender a ver, virtualmente hablando, para poder disfrutar todo lo que el metaverso nos puede ofrecer.

Lo que tienen en común todas las obras que se realizan en el mundo virtual es la revisión de la noción de espacio artístico, que ya no es real, o sí, y que lo utilizan para su propio beneficio, vinculándolo irremediabilmente con las obras que allí se exponen: “se pasa de un espacio donde se incluyen las cosas y las personas a un espacio donde se exponen esos mismos sujetos y sus objetos, y después a un espacio como confluencia y elaboración, un espacio que se activa o se construya, un espacio como relación.”(Larrañaga, J. 2.001). El espacio arquitectónico se hace partícipe de dos formas, independientemente de la obra, albergándola en su mundo y relacionándola con el espacio, como un elemento más de su creación.

Otra característica es su inmaterialidad = artistas de lo inmaterial, es decir, no trabajan con algo real que se pueda tocar o modelar, sino con la inmaterialidad y la efemeridad. Podríamos decir, entre comillas, que no crean nada. Crean inmaterialidad en todos los sentidos, incluso en el de su propio ser (avatar). ¿La inmaterialidad creando inmaterialidad? En este caso sí.

Un reto importante para todos estos tipos de artistas S.L es la falta de visibilidad. Destacar entre tanto es difícil, lo que contribuye a su devaluación y contaminación, mezclando lo que vale como artístico con lo que no.

Una forma de ver cuáles son los artistas más renombrados dentro del metaverso, es ver cuáles son los más copiados y no son pocos los que consiguen sobrevivir dentro de la gran vorágine artística que significa. S L. Podemos poner algunos ejemplos como Gleman Jun, que expone en casi todos los lugares dedicados a ello. Este artista italiano en su vida real decidió dedicarse por completo al arte virtual, donde sus obras podían cobrar forma. Son muchas las obras que llevan su nombre, como *When dreams come true*, donde su avatar de cuerpo entero, aparece de espaldas con la mano izquierda extendida creando un cuadro, resaltando las partículas que surgen de sus dedos, mostrando así el carácter místico del acto de crear, un tema muy utilizado en su trabajo: “En esta obra, como en otras de su amplia producción, explota el en sí mismo de Second Life y las paradojas que identifican y singularizan este mundo ficticio, de una particular física. El conjunto de metáforas y simbologías visuales propias de este mundo Gleman Jun las transforma en materia para su creación.”(Juste, J. 2.012). Gleman Jun se encarga personalmente de todos los aspectos relativos a su obra creativa desde el principio hasta el final, como en *The Illusionist* (junio de 2.010) (véase Ilustración 62), donde “un ser desnudo, poseído místicamente, modifica, al compás de los movimientos de sus brazos y manos, su entorno próximo, manifestando sus cualidades intelectuales. La ilusión es un producto de la mente. La obra es un entrelazado complejo entre la ilusión del arte y el mundo como obra de arte y como ilusión. El autor se pregunta ilusoriamente: “¿The illusion of a second life or a second life of illusion?”

“Por su parte, STOP FEAR (julio 2.010) es una obra conmovedora donde una niña desnuda fustigada, sola y entre muros desoladores se resiente de los estigmas morales y físicos de la violencia de la que fue objeto, y encuentra alivio en el calor que le trasmite el animal que sostiene en sus brazos, ensartada por el rayo de luz que procede de la esperanza. Esta obra es un trozo de la realidad trasladada a la simulación. El mundo sintético de S.L no es ajeno a los problemas que acucian a la humanidad en la R.L. El maltrato de la infancia es un acto reprobable poco probable en S.L. Sin embargo, en este mundo tan proclive al humanismo se amplifica las preocupaciones sociales. Ante la llamada de un posicionamiento de los avatares dedicados a la creación visual en S.L, ante este problema, Gleman respondió con su obra la STOP FEAR, Mención de honor, en la sección Emoción, en UWA 3D Open Art Challenge, dirigido por Jayjay Zifanwe [Para entendernos, estos desafíos son lo equivalente al espíritu de una documenta, convocados por la Universidad Oeste de Australia y en los que se pulsa el estado de originalidad y desarrollo del arte SL, en ese preciso momento.] Por último, en The illusion of the Art Gleman Jun trata el problema del cuadro desde la perspectiva del plano proyectivo como espacio ilusorio, y lo lleva a sus últimas consecuencias. Un refinado cuadro abstracto sobre un caballete se encuentra sometido un proceso continuo de descomposición y composición. En el proceso de este bucle, el artista desentraña las causas que sostienen la obra, el conjunto de prims, modeladas y tratadas, que forman el cuadro. La obra manifiesta su proceso subyacente, su esencia.”

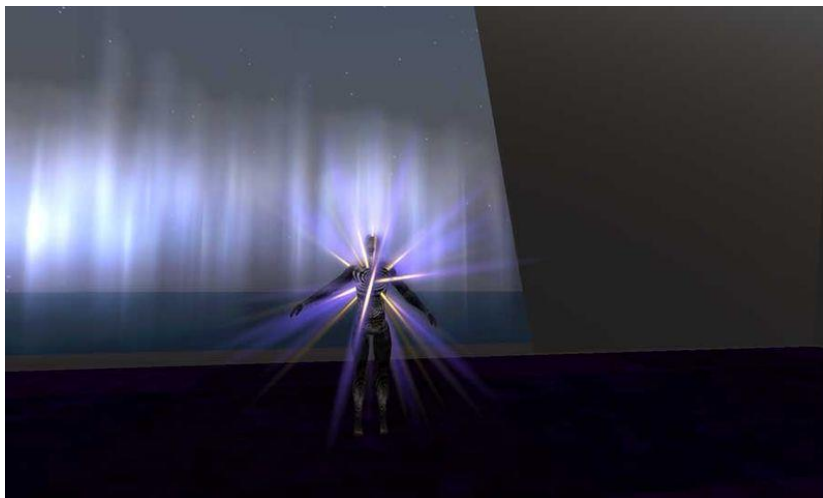


Ilustración 62: The Illusionist. Gleman Jun 2010. Tomada de <http://citywiki.ugr.es/wiki/Archivo:Entrev-gleman-ilusio-6-J-J.jpg>.

Otro artista que destaca dentro del metaverso es Dancoyote Antonelli (19 de abril de 2.006, fecha de nacimiento virtual), artista que creó el *hiperformalismo* (en S.L se entiende como aquel que se centra en las condiciones nativas al espacio virtual y que no intenta recrear los modos existentes en el espacio material) con su espacio *The Museum of Hyperformalism*, donde no sólo muestra su obra, sino que también enseña a los demás como crear dentro de S.L.

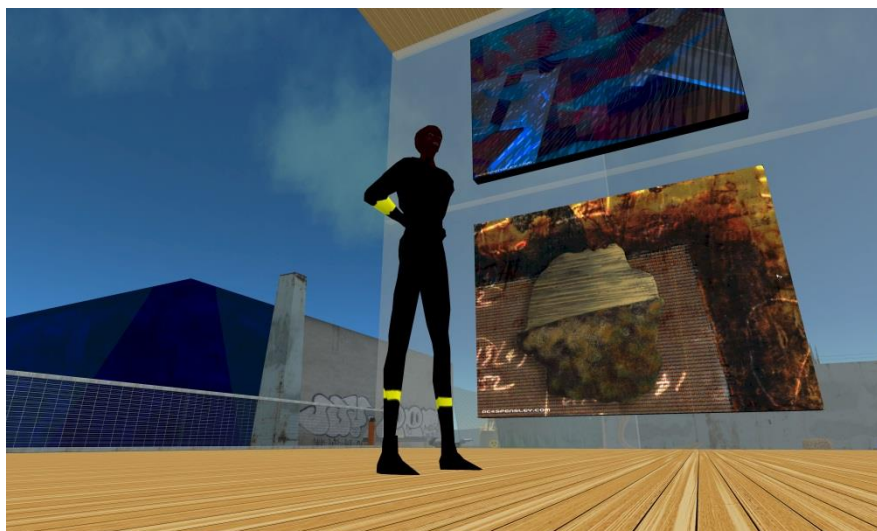


Ilustración 63: DanCoyote Antonelli junto a sus obras. Tomada de: http://www.fengshuichat.com/sitearm/dc_images/Dancoyote_Antonelli_05-21-2006_6720x4032px.jpg

Cao Fei es otra artista S.L famosa por sus vídeos e instalaciones multimedia que disfrutan de gran reconocimiento dentro de la nueva generación de creadores surgidos en China, tanto en la real como en la virtual. En sus videos e instalaciones funde crítica social, estética popular, referencias al surrealismo y convenciones documentalistas, reflexionando sobre los cambios que afectan a la sociedad china actual. Entre sus exposiciones individuales destacamos las de *Serpentine Gallery*, Londres; *Lombard-Fried Project*, Nueva York; *Para Site Art Space*, Hong Kong y de las colectivas, la *Trienal de Yokohama* de 2.008; la *Bienal de Lyon* de 2.007; la *10 Bienal de Estambul* o la *52 Bienal de Venecia* (2.007).

Otra famosa y gran artista es Bryn OH que como ella misma se califica es “el fantasma de un artista de Toronto”. Expone desde hace ya seis años en el mundo virtual y cuenta con muchos admiradores alrededor del mundo real. Pintora de formación, en la vida real, combina el arte digital, la poesía y el *machinima* y su obra es tema de tres tesis doctorales. Recibió una subvención del Gobierno Canadiense para elaborar una película sobre su exposición *Rabbicorn Story* y para crear una exposición en un museo o galería del mundo real que luego incorporó a S.L. Su trabajo se ha mostrado en eventos de la vida real como la *Noche en Blanco* (Nuit Blanche), en la *Exposición Mundial de Shanghai 2010* o en el *SIM* de *IBM* dentro de S.L, también ha participado en películas como *Mi avatar y yo* (*My avatar and me*), en proyectos con personajes de la talla del director ganador del *Festival de Cine de Cannes*, Peter Greenaway⁴¹² y con el artista Sterlac⁴¹³ entre otros.

Como cuadro resumen de los comportamientos artísticos dentro de S.L destacamos:

Componentes Artísticos en S.L:
Obras imposibles para R.L
Delegan parte de la creación en el visitante (usuario no presencial realmente)
Necesaria conexión a Internet

⁴¹² (5 de abril de 1942, Newport, Gales) director de cine galés.

⁴¹³ (Stelios Arkadiou) es un artista de performance

Nuevos soporte, objetos y herramientas
Nuevo lenguaje
Cambia la relación del arte con la sociedad
Experimentación como acto fundamental
Prescinden de intermediarios (arte por y para artistas)
Avatar artista como interfaz entre cuerpo real e identidad virtual
Carácter efímero
Artistas S.L:
- FLart
- Performances y teatro
- Machinimas
- Hyperformalists
- Ambientes narrativos
Sin cronología histórica
Revisan la noción de espacio artístico
Artistas de lo inmaterial

5.3. El público en Second Life

Una exposición es un acto de comunicación y en todo acto de comunicación hay un mensaje (que se transmite y comunica), un emisor (que es el que emite el mensaje), un receptor, (que es quien lo recibe) y un canal a través del cual se transmite ese mensaje.

Los objetos expuestos son a la vez el mensaje y el canal. El receptor es el público visitante y la exposición es a la vez canal y mensaje, por lo que el visitante de los lugares artísticos es uno de los protagonistas necesarios para que se produzca este acto de comunicación.

Siempre se ha entendido la exposición como el medio de comunicación del museo o galería, pero en la actualidad se añaden novedades como hacer del espectador un sujeto activo en el acto de la recepción (que en S.L se convierte en una de sus principales características y en uno de sus principales atractivos), la interactividad, donde se puede interactuar con todo lo que rodea a la obra y con esta misma.

Cuando un objeto se exhibe sólo para mostrarlo no hay comunicación, sino una mera exhibición, esto ocurre en algunos de los museos y galerías de S.L en los que los objetos son expuestos sin más función que la de ser admirados y/o vendidos, lo cual convierte a S.L en un lugar muy clásico y encorsetado, donde la mayoría de sus objetos expuestos están para ser admirados y observados, pero no para interactuar con ellos. Esto lleva al arte del metaverso a una contradicción con su propia existencia, la interactividad, aunque obviamente esto no ocurre en todos, como veremos más adelante.

Tenemos que un 40% de los lugares artísticos de S.L cumplen con el modelo de museo galería, es decir, aquel que expone de manera yuxtapuesta todas las piezas que posee (abigarramiento) y sin ningún tipo de información.

Con respecto al público, la realidad es que los museos en el metaverso están prácticamente desiertos, al menos los que nosotros hemos investigado. Los avatares se centran más en la creación y la sociabilización y obviamente donde no hay gente esta es complicada.

El perfil del usuario en el territorio español que juega en S.L, en el territorio español, (según el portal *SecondLifeSpain.com* y *The Cocktail Analysis* (Radiocable.com. 2.007)) es:

- Un 3% del total de los usuarios del metaverso es español.
- Un 65% son varones de 38 años, con estudios universitarios (54%) y ocupados laboralmente (69%).
- El 48% accede diariamente.
- El 76% se muestra satisfecho con la experiencia.
- El 73% se dedica a recorrer y explorar el mundo, el 55% a conocer gente y seguida de estas actividades está personalizar el avatar, a la que más dinero se dedica.

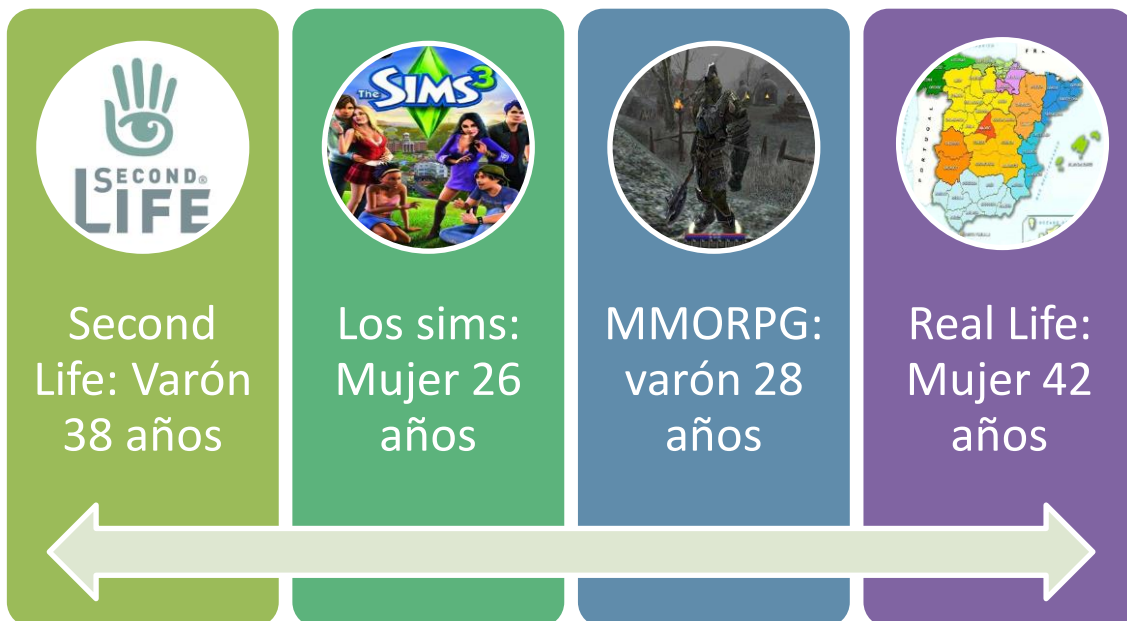
Esto nos lleva a pensar que el público que tienen y tendrán los distintos lugares artísticos del mundo virtual son varones de 38 años, con estudios universitarios y ocupados laboralmente, que llegan a los museos explorando los distintos lugares o buscando compañía y entretenimiento, y que en la mayoría de los casos obtiene una experiencia satisfactoria.

Contrasta con el perfil del visitante tipo del territorio español (según *Laboratorio Permanente de Público de Museos de la Secretaría de Estado de Cultura (LPPM)* y su informe “*Conociendo a nuestros visitantes*”. Estudio de público en museos del *Ministerio de Cultura* (MCU: 2011) realizado simultáneamente en todos los museos estatales de la *Dirección General de Bellas Artes*), que es una mujer, española y con residencia muy probablemente en Madrid, es adulta, con una media de edad de 42 años, con estudios universitarios y trabajadora, que acude al museo acompañada de la pareja o los amigos y en ocasiones de niños menores de 12 años, cosas que jamás ocurrirá en S.L porque no hay niños y porque habitualmente los avatares viajan solos por el metaverso.

Tampoco este perfil del visitante de museos real es representativo de la sociedad española real, por lo que también cabría pensar que el perfil tipo de S.L que visita las zonas artísticas no es el mismo que puebla S.L, aunque en este caso haya una probabilidad mucho mayor, puesto que estamos hablando del total de usuarios que lo pueblan, de los cuales proceden los que los visitan.

También podemos compararlos con otros perfiles de lugares semejantes, como el perfil del jugador de *MMORPG*⁴¹⁴ que es un jugador con una edad media de 26 a 30 años, en el que el 50% tiene trabajo, el 36% está casado, el 22% tiene hijos y el 25% pese a los que se pueda pensar son adolescentes (Rosello, R.2.009).

Diferente es el perfil del jugador a *Los Sims* que es un 60% de público femenino, un 20% tiene menos de 18 años, un 20% tiene más de 35 y el restante 60% está en mitad (Salvatierra, B. 2.008).



El público que no visita los museos y galería en el concepto de la realidad son (MCU. 2.011):

- Los mayores de 65 años.
- Adolescentes y jóvenes varones.
- Personas con discapacidad (en S.L no existen).
- Personas en paro.
- Personas con estudios primarios o sin estudios.
- Extranjeros residentes en España procedentes de países de emigración.
- Turistas de países con una gran presencia en otros museos y lugares históricos.
- Niños menores de 12 años, (en S.L tienen prohibida la entrada).

Tenemos ciertas ventajas sobre las barreras reales que hacen que las personas no acudan a los lugares artísticos, estas son, según MCU (MCU. 2.011): la física, el acceso personal, el coste, el tiempo y el horario, el producto, el interés personal y/o colectivo, la comprensión y sociabilización y la información. Las ventajas en S.L son las siguientes:

- el problema físico de las personas discapacitadas es inexistente
- es gratuito
- el horario es de 24 horas (incluidas las 12 nocturnas)
- la comprensión y la sociabilización se hacen más factibles y entretenidas dentro del mundo virtual, puesto que contamos con más recursos.

Además con S.L conseguimos en cierta parte de los museos y galerías rompan con la idea habitual que tiene el visitante de antigüedad, solidez, protección y permanencia (MCU. 2.011).

El hecho o los factores que inciden en que un visitante visite un museo/ galería virtual u otro depende principalmente de: que aparezca en la guía de destinos, que lo visite gran cantidad de usuarios para que aparezca así también entre los lugares más visitados y que llame la atención, dejando a sus vecinos en un plano secundario. Otros

factores secundarios son los gustos y preferencias, las preferencias y gustos de la persona que nos acompaña si es que nos acompaña alguna, de la oferta disponible, del estado de ánimo o de las recomendaciones de otros avatares.

Hay otros motivos que afectan a la visita en el mundo real pero que pasan de largo en el virtual, como serían la climatología, el precio de la entrada, las preferencias y edades de los hijos y la accesibilidad física.

Además en el mundo real los visitantes tienen cierto tipo de necesidades como son las fisiológicas, las de seguridad, la necesidad de sentirse integrados en un grupo, el conocimiento, la comprensión y la estética, el poder disfrutar de ella (Maslow. A. 1.953).

En general los visitantes de los museos reales son:

- Adultos y jóvenes en grupo
- Niños en visita familiar
- Adultos y jóvenes escolarizados
- Niños en grupo escolar
- Adultos y jóvenes en visita individual, que son el 90% de los visitantes en S.L, puesto que no existen los niños y viajar en grupo es una opción poco usada dentro del metaverso.

Como conclusión tenemos que las exposiciones y su interpretación aunque se destine a un perfil medio debe ser flexible a aquellos que no entran dentro de éste, y que dentro de S.L el visitante suele ser un varón de unos 38 años, sólo, y que llega al museo o galería explorando el mundo virtual, intentando sociabilizarse o recomendado por la *Guía de Destinos* y otros avatares.

6. Otros mundos virtuales:

Hay muchos mundos virtuales y muchos juegos que se corresponden con S. L. Está claro que no podemos hablar de todos, pero podemos comparar algunos, con S.L, para obtener unas nociones/características básicas de los mismos, y ver en que se asemejan y en qué se diferencian de S.L.

Cuadro comparativo resumen de varios mundos virtuales (*Everquest, Farmville, Guild Wars, Google Lively, Ragnarok Online y WoW*) con S.L:

	<i>Everquest</i>	<i>Farmville</i>	<i>Guild wars</i>	<i>Matrix Online</i>	<i>Google Lively</i>	<i>Ragnarok Online</i>	<i>WoW</i>
AÑO	1.999	2.009	2.005	2.005	2.008	2.003	2.005
FORMA DE PAGO	Juego Mensualidad	Gratuito Pago por objetos	Juego	Gratuito	Gratuito	Servidor	Juego Mensualidad
LUGAR	<i>Norrath</i>	Granja	<i>Tyria</i>	<i>Mega.</i>	<i>Google</i>	Ragnarok	Warcraft
OBJETIVO	Acabar enemigos	Máximo nivel	Máximo nivel	Máximo nivel		Máximo nivel	Máximo nivel
FORMA DE JUEGO	Grupo Solitario	Grupo Solitario	Grupo Solitario	Grupo Solitario		Grupo Solitario	Grupo Solitario
TIPO	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real
INTERACTUACIÓN	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
CARACTERÍSTICAS AVATAR	Razas Profesiones	Humanos Granjeros	Razas Profesiones	Clases Profesiones	Razas	Humanos Profesiones	Razas Profesiones
HISTORIA	Si	Si	Si	Si		Si	Si

6.1 *Everquest*:

EverQuest (abreviado *EQ*) es un *MMORPG* creado en marzo del año 1.999. Para jugar tenemos que comprar el juego y pagar una mensualidad, también ofrece la posibilidad de jugar un mes de prueba por si no nos interesa. El juego se desarrolla en un mundo de fantasía llamado *Norrath* (un terreno extenso de doscientas treinta zonas) que exploramos portando armas (espadas o hechizos mágicos) que nos protegen de los enemigos y que nos ayudan a conseguir tesoros y puntos de experiencia. Nos permite interactuar con otros jugadores de cualquier parte del mundo que estén conectados, incentivando así las actividades en grupo.

El objetivo del juego es conseguir experiencia para alcanzar el máximo nivel y convertirnos en el personaje más poderoso del reino.

Hay varios mundos coexistentes en los distintos servidores (entre los que incluimos los piratas, creados por los jugadores para no pagar la mensualidad

correspondiente), que albergan entre mil y tres mil jugadores y lo primero que debemos hacer al entrar es escoger uno y crear nuestro avatar.



Ilustración 64: imagen de Everquest. Tomada de <https://www.everquest.com/media>

6.2. Farmville:

FarmVille es un juego a tiempo real desarrollado por Zynga al que podemos jugar a través de *Facebook* o directamente desde nuestro móvil o *iPhone*⁴¹⁵. El juego nos permite manejar una granja virtual, es decir, plantar, criar y cosechar cultivos, árboles y animales domésticos y de fantasía. El objetivo principal es crear una granja y que se expanda por el terreno, terminando misiones, ayudando a nuestros vecinos, sembrando cultivos, árboles y comprando animales y adornos, y el segundo objetivo es hacer que nuestro personaje vaya subiendo de nivel hasta convertirse en el mejor granjero de todos.

Cuando sembramos nuestro cultivo crecerá durante un período de tiempo, después se puede cosechar, ganando así monedas para comprar objetos e ir mejorando nuestra granja. Si no recogemos la cosecha se marchitará y morirá y no obtendremos ni monedas ni experiencia. Hay que tener en cuenta que cada cultivo tiene un tiempo diferente: dos horas (frambuesas), cuatro horas (fresa, arándanos, moras), seis horas (aloe vera, chile), ocho horas (calabaza, tomate, caña de azúcar), diez horas (té verde), doce horas (arroz, zanahorias, cebollas), dieciséis horas (café, espárragos), un día (pimientos, soja, tulipanes, uvas, girasoles, guisantes, lilas), dos días (berenjenas, calabacín, pimiento amarillo, repollo, rosas, piñas, brócoli, narcisos), tres días (trigo, algodón, patatas, maíz, red de trigo) y cuatro días (alcachofas, sandías, melón), como animales tenemos: vaca, gallina, oveja, cerdo, conejo, pato, cabra y caballo y como arboles: acai, cerezo, manzano, naranjo, ciruelo, higuera, melocotonero, árbol de aguacate, limonero, albaricotero, pomelo, platanero, árbol de la pasión, granado y olivo

Hay dos tipos de moneda: *Farm Coins* y *Farm Cash*, las primeras son monedas virtuales que conseguimos sembrando y criando animales y las segundas son monedas

⁴¹⁵ Línea de teléfonos inteligentes diseñado y comercializado por *Apple Inc.*

virtuales pero compradas a cambio de dinero real, que es el beneficio que obtiene el juego, aparte de la publicidad que las empresas pagan porque todos los jugadores vean sus anuncios.

Conforme vamos progresando vamos ganando experiencia y subiendo de nivel, que permite comprar más artículos que antes estaban bloqueados, la experiencia se puede ganar con: añadir amigos, visitar las granjas de nuestros amigos y ayudarles, gastar monedas en el mercado, cosechar, recolectar árboles, recolectar los productos de los animales, tener decoraciones, adoptar animales perdidos y cosechar flores.



Ilustración 65: Farmville de Zynga. Tomada de: <https://zynga.com/games/farmville>

6.3. Guild Wars:

Guild Wars es una serie de videojuegos de rol en línea desarrollados por *ArenaNet*⁴¹⁶ y publicados por *NCsoft*⁴¹⁷. Esta serie está compuesta por tres episodios independientes (*Guild Wars Prophecies*, *Guild Wars Factions* y *Guild Wars Nightfall*) y una expansión (*Guild Wars Eye of the North*), publicadas entre abril del año 2.005 y agosto del 2.007. Ofrece dos tipos muy diferenciados de juego: uno cooperativo y otro competitivo (jugador contra jugador), ambos hospedados en los servidores de *ArenaNet*.

El juego transcurre en un mundo ficticio dividido en tres continentes: *Tyria*, *Cantha* y *Elona*. El continente en el que queremos jugar será lo primero que deberemos elegir, preferiblemente un mundo europeo para que se ajuste a nuestra zona horaria, después creamos nuestro personaje (escogiendo entre una de las cinco razas principales, que determinará en qué región comenzaremos, el escenario y las habilidades. Las razas son: *Asura*, *Sylvari*, *Humanos*, *Norn* y *Charr*; y también eligiendo uno de las diez profesiones existentes: ingeniero, ladrón, guerrero, elementalista, guardabosques, nigromante, guardián e hipnotizador) con los rasgos que queramos (pelo, cara, color de piel, altura y nombre, que con el tiempo podremos ir ampliando comprando distintos accesorios) para jugar con él a través de las diferentes misiones que nos ira ofreciendo la campaña.

⁴¹⁶ Desarrolladora de videojuegos y parte de *NCsoft*, fundada en el año 2.000 por Mike O'Brien, Patrick Wyatt y Jeff Strain y localizada en Bellevue, Washington.

⁴¹⁷ Empresa de Corea del Sur basada en juegos de ordenador online, que produce y publica *MMORPG*.

Los jugadores nos podremos unir a otros personajes, manejados por la máquina o por otros jugadores, para poder superar las misiones que no sean posibles en solitario. Los compañeros controlados por la máquina (*esbirros o héroes*) nos ayudarán a superar las misiones del juego en el caso de que no tengamos a nadie con quien jugar.

El modo competitivo o *PvP* está basado en el juego en equipo y designado a zonas específicas en las que los jugadores mediremos nuestra fuerza por nuestra habilidad. Esto permite que cualquier jugador pueda crearse un personaje a nivel máximo y armas en cualquier momento para jugar en igualdad de condiciones.

La serie ha recibido varios premios al mejor juego por ser uno de los únicos *MMORPG* que no obliga a pagar cuotas mensuales para poder jugar.

Una vez hecho todo el registro ya podemos entrar en nuestro servidor y decidir lo que queremos hacer: reunirnos y conversar con los demás jugadores, visitar mercaderes y entrenadores, aceptar misiones, formar un grupo o comprar y vender entre otras muchas cosas.



Ilustración 66: Imagen de *Guild Wars*. Tomada de: <http://playmmolatino.blogspot.com.es/2014/10/review-guild-wars-2-video-review.html>

6.4. The Matrix Online:

The Matrix Online era (hablamos en pasado porque ya no existe, pero se puede jugar en un simulador pirata) un juego online multijugador masivo, desarrollado por *Monolith Productions*⁴¹⁸, inspirado en la película del mismo título. Se lanzó el 22 de marzo del año 2005 en los Estados Unidos y en Europa un mes después, funcionando hasta que cerró en 2009 por falta de suscriptores.

Como jugadores asumimos el papel de un *Redpill*, un ser humano atrapado dentro de *Matriz* (el mundo irreal en el que están los seres humanos engañados pensando que es el real). Al crear un nuevo personaje, tenemos la opción de tomar una pastilla azul que nos regresa a nuestra vida anterior (es decir, salimos del juego) o de color rojo, que va a liberar nuestras mentes y tomar el cuerpo de un ser humano físico experimentando la realidad, al igual que en la película.

⁴¹⁸ Empresa desarrolladora de videojuegos, con sede en Kirkland (Washington).

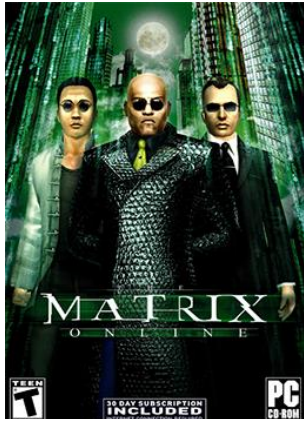


Ilustración 67: Matrix Online. Tomada de: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Matrix_Online

Los personajes que no son conscientes del hecho de que están en la simulación son los llamados *bluepills* porque han tomado la píldora azul, las personas que son conscientes de la simulación se conocen como *redpills*, porque han tomado la píldora roja.

Tras la elección de la píldora, nos lleva a través de un tutorial básico de la mecánica del juego y después somos libres de vagar por la ciudad de *Mega* (que es el nombre que recibe la ciudad del juego), donde hay clases conocidas como razas en otros juegos: *Hacker*, *Coder*, y *Operativo*, después de una primera serie de misiones podemos unirnos a una de las tres organizaciones que trabajan en la *matriz*, cada uno con un conjunto diferente de objetivos, creencias y métodos: *Zion*, *las máquinas* y *la merovingia*.

6.5. Google Lively:

Lively fue un proyecto de prueba de *Google* que recreaba un mundo virtual vía web. Fue presentado al mundo en el 2008 y su estructura era similar a la de *S. L.*, permitiéndonos crear avatares y parcelas en un mundo virtual en tres dimensiones en el que también se podían subir fotografías y vídeos. Cada usuario podía interactuar con otros avatares, moverse libremente, mostrar su estado de ánimo con animaciones o entrar en las parcelas de otros usuarios. El proyecto tenía el mismo objetivo que *S. L.*, pero a diferencia de éste, los usuarios no podían comprar o vender cosas, estaban limitados a un catálogo de selecciones prediseñadas, una de las razones por las que tuvo que ser cancelado en 2009.



Ilustración 68: Google Lively. Tomada de: <http://themediaguru.blogspot.com.es/2008/07/google-lively.html>

6.6. Ragnarok Online:

Ragnarök Online (RO) es un juego *MMORPG*, que debe su gran éxito a la gran cantidad de servidores en diferentes regiones del mundo y en que está basado en un Manga, este juego de origen coreano tiene dos opciones: *Pay2Play (P2P)* generalmente por mensualidades o *Free2Play (F2P)* sustentado por micro transacciones de bienes y objetos y que permite jugar de forma gratuita.

El juego consiste en crear un personaje que tiene que desarrollarse (subiendo de nivel) pasando tiempo junto a otros usuarios y enfrentándose a diversos monstruos. Los personajes están divididos por *JOBS*, los cuales van avanzando y pueden mejorar, convirtiéndose en *Advanced Jobs* y luego en *Jobs Renacidos*, que aumentan el poder, agregan *skills* y mejoran los atributos (los *JOBS* que podemos encontrar son: *taekwon, star gladiator, soul linker, ninja, gunslinger, merchant, blacksmith, mechanic, alchemist, genetecist, swordman, knight, rune knight, crusader, royal guard, acolyte, priest, arch bicshop, monk, sura, thief, assassin, guillotine cross, rogue, shadow chaser, magician, wizard, warlock, sage, sorcerer, archer, hunter, ranger, bard, maestro, super novice, reencarnación, dancer y wanderer*).

6.7. WOW:

World of Warcraft, conocido como *WoW*, es un videojuego de rol multijugador masivo en línea (creado y dirigido por John Carrison, Roqueford Smith y Luzbelt Keys) con más de doce millones de suscriptores, lo que lo ha convertido en el juego en línea con el mayor registro de usuarios y mantiene el *Récord Guinness* por el *MMORPG* más popular.

Como en otros *MMORPGs* controlamos un avatar en un mundo con vista de tercera o primera persona y con él combatimos monstruos o jugadores, completamos misiones e interactuamos con personajes no jugadores (*PNJ*) o jugadores.

Requiere que paguemos una suscripción, aunque hay servidores piratas creados por otros jugadores que nos permiten jugar sin gastar dinero.

Para jugar debemos seleccionar un reino (o servidor) que actúa como una copia individual del mundo, para que sea menos factible que se quede todo el juego colgado y escoger entre dos facciones contrarias, *la Horda o la Alianza*. Los personajes de facciones oponentes no pueden realizar ningún tipo de actividad, pero los de la misma facción pueden hablar, mandarse mensajes, formar grupos y compartir hermandades. La raza de los personajes son: *Orcos, Taurens, No muertos, Elfos de sangre, Trolls, Goblins, Humanos, Enanos, Gnomos, Elfos de la noche, Draenei o Huargen*, también debemos seleccionar la clase: *magos, guerreros, sacerdotes, paladines, brujos, druidas, chamanes, cazadores, caballeros de la muerte o pícaros*.

Conforme los personajes evolucionan vamos ganando habilidades y talentos en una barra de experiencia que va acumulando puntos cuando completamos misiones, exploramos el mundo o combatimos contra otros personajes. Cuando la barra llega al límite ganamos un nivel.

La mayor parte de *WOW* consiste en realizar misiones que son recibidas de *PNJ* (personajes no jugadores) que nos recompensan con puntos de experiencia, objetos y/o dinero. Conforme se aumentan niveles, se completan misiones, se exploran nuevas localizaciones y se descubren nuevas rutas y transportes, obtenemos experiencia.

Cuando un personaje muere se convierte en un fantasma y aparece en un cementerio, puede ser resucitado por otros o podemos resucitarnos a nosotros mismos desplazándonos desde el cementerio hasta el lugar donde hayamos muerto. Si no es posible llegar al cuerpo se puede usar un PNJ especial llamado *Ángel de Resurrección*.

Los reinos o servidores pueden ser JcJ (*Jugador contra Jugador*) o JcE (*Jugador contra Entorno*).

Hacer misiones es la principal opción para progresar en el juego. Una misión es una tarea que un personaje controlado por el juego nos da y al ser completada aumentará la experiencia y obtendremos una recompensa económica, de objetos o ambas. Las tres misiones tipo incluyen recoger objetos, matar un número concreto de criaturas o matar a un personaje, otras misiones simplemente requerirán acudir a una localización determinada para ver algo o hablar con un personaje.

Al aceptar las misiones se guardarán en el cuaderno de misiones, podemos tener hasta veinticinco a la vez, y una vez realizada debemos volver a la persona que nos la dio para entregarla, las misiones entregadas desaparecen al completarlas o al abandonarlas.

Existen tres grandes tipos de misiones: normales, que sólo pueden ser recibidas y completadas una vez o diarias, que pueden recibirse y completarse una vez al día, estas se pueden clasificar en *simples, de Élite, de Mazmorra, de Banda y Heroica*. Las misiones también se clasifican según su dificultad, las misiones para un nivel muy superior al nivel del jugador no pueden ser aceptadas y el símbolo de admiración del personaje que las entrega se verá en color gris o no se verá. La dificultad del resto de misiones se verá en el cuaderno de misiones clasificadas por colores: rojo oscuro las misiones muy difíciles, rosado las difíciles, amarillo las misiones para el nivel, verde las fáciles y grises las misiones demasiado fáciles.

El mapamundi es muy extenso y tiene dos planetas: *Azeroth y Terrallende*; además de numerosas tierras, regiones, ciudades y mazmorras que pueden ser exploradas. En este mundo existen un total de doce razas divididas en dos facciones, *la Alianza (Humanos de Ventormenta, Gnomos de Gnomeregan, Enanos de Forjaz, Los Elfos de la noche de Darnassus, Draeneis del Exodar y Hurgens de Gilneas)* y *la Horda (Los Orcos de Orgrimmar, Los no-muertos de Entrañas, Los Trolls Lanza negra, Los Taurens de Cima del Trueno, Los Elfos de Sangre de Lunargenta y Los Goblins de Kezan)*, como jugadores tenemos acceso a diez tipos de clases: *Guerrero, Sacerdote, Paladín, Mago, Chamán, Brujo, Pícaro, Druida, Cazador y Caballero de la Muerte*.

Todo jugador puede aprender y desarrollar profesiones, existen dos tipos de profesiones: las primarias y las secundarias y podemos aprender como máximo dos profesiones primarias y todas las secundarias. Para aprender una profesión hay que acudir a un instructor de la misma en las ciudades y algunos poblados. Todas las profesiones tienen distintos niveles y cada nivel (*aprendiz, oficial, experto, artesano, maestro, gran Maestro Profesional e Ilustre Gran Maestro Profesional*) permite mejorar la habilidad.

Las profesiones primarias clasifican en profesiones de recolección (recoger materiales) y de producción (fabricar objetos): alquimia (pociones, frascos y elixires), herrería (armas y armaduras de malla y placas), encantamiento (mejorar mágicamente las propiedades de todo tipo de armaduras y armas), ingeniería (aparatos, bombas, armas de fuego y otros materiales),

Sastrería (armaduras y bolsas de tela), peletería (armaduras de cuero y refuerzos para mejorar piezas de armadura de distintos tipos), joyería (tallar gemas que después

se pueden insertar en ranuras de determinadas piezas de armadura, mejorando las propiedades de las mismas. También sirve para fabricar anillos y otros abalorios) e inscripción (pergaminos y glifos).

Profesiones de recolección: minería (excavar vetas de mineral para obtener menas, piedras y joyas para distintas profesiones), herboristería (recoger plantas) y desuello (extraer cuero de los animales).

Las profesiones secundarias son: cocina, pesca, primeros auxilios, arqueología o equitación.

Los idiomas son un sistema implementado para evitar que los jugadores de las facciones contrarias se comuniquen entre sí, con vistas a prevenir guerras de descalificaciones o insultos, así que cada facción tiene un idioma comprensible por todas las razas de la facción, si un jugador al comunicarse emplea un idioma que su interlocutor no puede comprender, el interlocutor no verá el texto, sino una frase incomprensible.



Ilustración 69: Imagen de WoW. Tomada de: <http://pt.hackconsoles.com/tag/wow/>

7. Cultura en *Second Life*:

“La diferenciación entre espacios y comunidades físicas y virtuales está ya superada. Asistimos a un proceso de hibridación que modifica nuestras identidades individuales, comunitarias y territoriales. Internet ha facilitado el desarrollo de redes globales, pero paradójicamente se ha reconocido menos su influencia en los entornos locales. Sin embargo las tecnologías digitales modifican radicalmente la forma en que nos relacionamos y organizamos en nuestro entorno de modo que vivimos ya en territorios en que lo digital es tan relevante como lo físico. Las redes hiperlocales y los espacios públicos híbridos son las nuevas realidades a las que nos enfrentamos con la irrupción de Internet y la cultura digital en el entorno local.” (Freire, J. 2.009).

Internet ha conseguido cambiar el mundo que nos rodea en todos los aspectos:

- En la economía y la organización de la actividad empresarial: donde ha conseguido mayor eficiencia en las transacciones comerciales y una mejora en la gestión y las operaciones, sin necesidad de concentración geográfica.
- En el mundo de la política ha logrado que los representantes y sus partidos lleguen a un mayor número de votantes (como Barack Obama y su “*Obama Online Operation*” en el año 2008: “La presencia de Obama y sus redes de apoyo en internet no se pueden entender sin este marco más amplio que le sitúa fuera de la política convencional y lo conecta directamente con la cultura digital que hemos vivido en los últimos años.” (Freire. J. 2.008) y los votantes tienen una mayor participación, pudiendo dar respuesta a distintas campañas o acontecimientos (por ejemplo “la revolución naranja” en Ucrania, que consistió en una serie de protestas desde finales de noviembre de 2.004 hasta enero de 2.005. Estas protestas ocurrieron en el contexto de las elecciones presidenciales, en las cuales hubo anuncios de corrupción, intimidación de votantes y fraude electoral).
- El mundo de la cultura no podía ser menos y en este contexto se han desarrollado comunidades que comparten intereses y que afrontan proyectos incluso sin un respaldo institucional. Ejemplos hay muchos como *Cordobapedia* (enciclopedia libre de Córdoba y provincia que sigue el esquema de *Wikipedia*), *Trama virtual* (una plataforma virtual de música independiente de Brasil) o *El Cosmonauta* (película española realizada gracias al *crowdfunding*).

Así la cultura evoluciona de una forma bidireccional entre tecnología y cultura. En un entorno tecnosocial donde vivimos permanentemente conectados (dispositivos móviles, *tablets*, etc.), ya no sólo en casa o en el trabajo, sino que también en la calle y en los espacios públicos. Todo está tecnosociología da lugar a lo que podemos denominar cibercultura.

La cibercultura (neologismo que combina la palabra cultura con el prefijo ciber- que significa cibernético) es la cultura que nace del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, basándose en la libertad y el anonimato.

El género canónico de la cibercultura es el mundo virtual (Lévy. P. 2.007). No entendamos el concepto mundo virtual en el sentido estricto de la palabra (como S.L),

sino de una forma más general: como una reserva digital de virtualidades sensoriales y de información que no se actualizan más que en la interacción con seres humanos (como por ejemplo la *World Wide Web*).

Se pueden distinguir dos tipos de mundos virtuales (Lévy. P. 2.007):

- Los que están limitados y editorializados (por ejemplo un CD- ROM)
- Los que son accesibles a través de la red (online, aquí entraría S.L)

Características de la cibercultura (Kerkchove. D. 1.999):

- Interactividad: según Kerckhove es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos.
- Hipertextualidad: significa para Kerckhove acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte.
- Conectividad: es un estado humano cuya condición es la fugacidad comprendida por un mínimo de dos personas en contacto entre sí.

La cibercultura incluye varias interacciones humanas como: blogs, redes sociales, wikis, juegos en línea, juegos de rol, foros de discusión, etc.

Cuadro que recoge varias definiciones de la cibercultura:

<i>Autor</i>	<i>Documento</i>	<i>Definición Cibercultura</i>
Derryck Kerckhove	Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web (1999)	La tercera era de la comunicación
Mark Dery	Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo (1998)	Una gama de fenómenos subculturales
Sven Birkerts	Elegía a Gutemberg (1999)	Época de transición hacia la consolidación de una "cultura electrónica" que estaría acabando con los valores propios de la "cultura de la imprenta"
Steven Holtzman	Digital Mosaics. The Aesthetics of Cyberspace (1998)	Nueva presencia basada en la virtualidad

Para cada gran modalidad del signo, texto alfabético, música o imagen, la cibercultura hace emerger una forma y una manera de interactuar nuevas (Lévy. P. 2.007):

- El dispositivo hiperdocumental de lectura- escritura en red para el texto
- El proceso recursivo de creación y de transformación de una memoria – flujo para una comunidad de cooperadores diferenciados, en el caso de la música
- La interacción sensoriomotriz con un conjunto de datos que define el estado virtual de la imagen

Dentro de la cibercultura el arte es ciberarte, y abarca todo el arte digital. Sus obras tienen las siguientes características:

- Las obras son obras- flujo, obras- proceso u obras- acontecimiento que se prestan mal al archivo, la catalogación y la conservación.
- Son obras multiparticipante, abiertas y conectadas a otros mundos virtuales.
- Cuanto más explota la obra las posibilidades ofrecidas por la interacción, la interconexión y los dispositivos de creación colectiva más típica de la cibercultura es.
- Son obras universales por su presencia en la red.
- Convierten la grabación, el archivo y la pieza de museo en mensajes acabados.
- La interacción y la inmersión hacen que la obra esté cercana al receptor y que se convierta en co- autor de la misma. Obras casi sin autor, obras colectivas. Pasando el autor genio a un segundo plano.

La cultura en general dentro de S.L está muy expandida y abarca todos los ámbitos en los que se desarrolla, como la literatura, el cine, el arte o la danza.

Para hacernos la búsqueda de nuestras actividades culturales más fácil y rápido S.L nos ofrece una lista con todas las actividades culturales, por ejemplo: de arte en general encontramos ciento treinta y un lugares que lo tratan en todas sus vertientes (como pintura, escultura, fotografía, cine, dibujo o grabado, por ejemplo), en *media*, *movies* y *TV* tenemos veinte lugares donde podemos ver las mejores *machinimas* del metaverso o aprender a hacer las nuestras propias y de música encontramos varios como *Country & Folk* (quince lugares), *Live Musician Spots* (cincuenta y tres lugares), *Pop Music* (treinta y seis lugares), *Hip-Hop, R&B & Reggae* (diecinueve lugares), *Rock & Metal* (cuarenta y un lugares), *Electronic & Dance* (cuarenta y dos lugares), *Indie & Alternative* (doce lugares), *Jazz & Blues* (cuarenta y dos lugares), *Cafes & Cabarets* (diez lugares) y *Live DJ Spots* (sesenta lugares). A esto hay que añadirle los lugares educativos que llegan a setenta y cinco.

La literatura también está muy expandida, aunque no podamos encontrar un apartado específico para ella, si podemos encontrar lugares que venden la obra de escritores (*Second Life Marketplace*) para descargárnosla a nuestro ordenador y leerla cuando nos apetezca o lugares donde se crean mesas redondas y debates para recitar poesía o hablar de una obra en concreto (como en el campus virtual de la Universidad Carlos III de Madrid).

El arte, que es el apartado cultural que a nosotros nos atañe, asciende a ciento treinta y un lugares de los que hemos ciento treinta y ocho que eran los aparecían en la *Destination Guide* en el momento en que comenzamos esta investigación, en el año 2.010. La lista aumenta diariamente con lugares que aparecen y desaparecen, por lo que es difícil de abarcar si no se concreta desde el principio. Por esta razón era importante precisar y delimitar el número y las fechas en las que iban a ser visitados, y que fueran suficientes para poder sacar conclusiones sobre las características generales y comunes de sus obras e instalaciones.

Para visitarlos hemos utilizado dos avatares distintos, uno al que bautizamos como *Georgina Oximoxi* y otro llamado *Georgin Monroe*, con ellos hemos visitado los

ochenta y seis museos seleccionados de los que hemos recogido fotográficamente todas las muestras de arte que contenían en sus paredes virtuales.

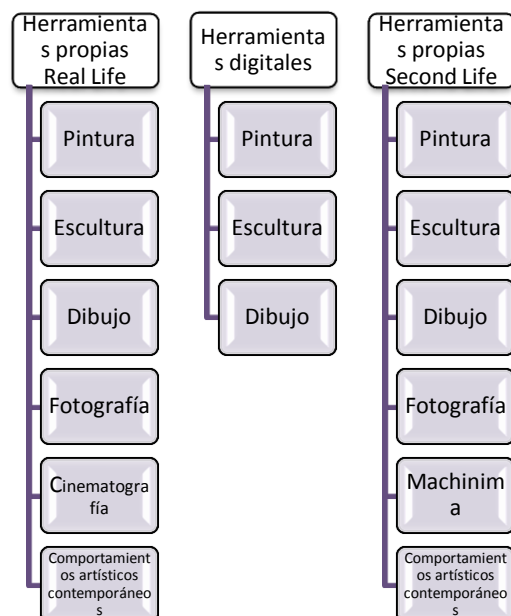
8. Arte en *Second Life*:

El arte que se realiza en S.L, al igual que el propio metaverso, es la conjunción de varios conceptos que forman su definición, muchos de los que abarca la cibercultura y el arte digital: arte digital, *net-art*, arte robótico y, como no, el arte de los videojuegos.

El arte en S.L alberga todo tipo de obras y representaciones artísticas, que, en este caso, tienen tres opciones de realización: con las propias herramientas del metaverso y sus *prims*, escaneando y digitalizando obras creadas en la realidad con distinto tipo de herramientas como acrílicos u óleos y por último las realizadas con programas informáticos externos a S.L (*Photoshop*, cámara de video o *Autocad*) que aunque digitales no son las mismas herramientas del mundo virtual.

Dentro de todas estas opciones en el metaverso tenemos todas las ramas artísticas existentes, como pintura, escultura, fotografía, dibujo, y cinematografía, que en este caso si tiene un nombre específico cuando se realiza dentro del mateverso o de cualquier otro juego, que es *machinima*, especializados en esta opción hay varios museos en S.L que recogen sus muestras, no podemos olvidar el sitio que también guardan los distintos comportamientos artísticos contemporáneos, como los *performances* (muestra escénica con factor de improvisación, en la que la provocación o el asombro, juegan un papel principal) o los *happenings* (manifestación artística multidisciplinaria, caracterizada por la participación de los espectadores) dentro del metaverso, que en este caso también sólo pueden ser creadas en él, porque no hay manera de importar dentro de la red una actividad improvisada y realizada en directo en el metaverso, a no ser que sea cinematográficamente, por lo cual ya no sería improvisada ni podría tener la participación de los espectadores.

En conclusión o resumen decimos que según el tipo de herramientas tenemos:



Como el término S.L el arte que en él se realiza comprende varios términos a la vez: arte digital,

- El ordenador y el arte digital como soporte artístico en S.L:

Por ordenador entendemos el soporte real que hace posible todo este tipo de comportamientos artísticos. Según la *RAE* es: aquella máquina que realiza procesamientos de la información, de textos, gráficos, imágenes, señales, símbolos, lenguajes, etcétera separados o formando múltiples combinaciones y convirtiendo toda esta información en algo útil para el hombre.

El ordenador se desarrolló en la década de 1.940, su uso era totalmente distinto al que ahora le damos ahora ya que servía solamente para solucionar experimentos científicos y cálculos matemáticos sin margen de error, para militares y científicos (Lieser, W.2.010).

Era una máquina muy pesada, de gran tamaño y económicamente lejos del alcance de las personas.

En este contexto fueron los científicos los que comenzaron a utilizar gráficos para documentar sus trabajos y experimentar con ellos, naciendo así los primeros dibujos impresos en *plotter*⁴¹⁹.

A finales de los años cuarenta Max Bense⁴²⁰ escribió y publicó varios libros sobre arte y ordenadores, creando una estética de la informática y George Nees⁴²¹ en el año 1.965, expuso sus dibujos informáticos en la Galería *Wendelin Niedlich* de Stuttgart, siendo la primera exposición de este tipo que se hacía en el mundo.

Siguiendo cronológicamente esta evolución en la historia de la informática debemos resaltar como un hecho importante en el año 1.966 la representación y exposición del primer desnudo creado por ordenador por Kenneth Knowlton⁴²² y Leon Harmon⁴²³(véase Ilustración 70).

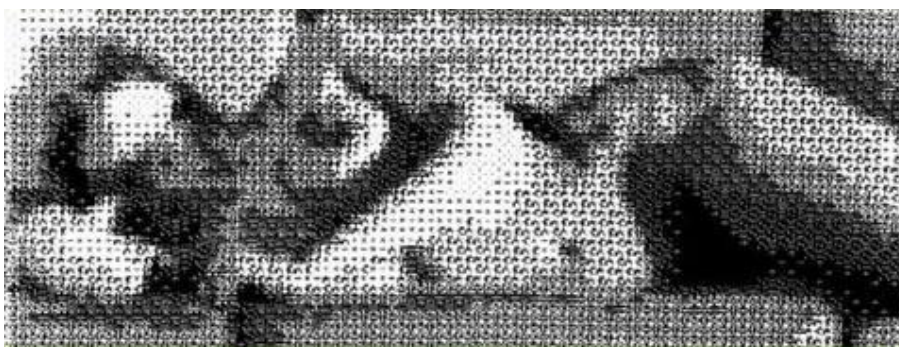


Ilustración 70: Primer desnudo creado por ordenador

⁴¹⁹ Impresora para trazar gráficos.

⁴²⁰ Filósofo, escritor y publicista alemán, conocido por su trabajo en la filosofía de la ciencia, la lógica, la estética y la semiótica.

⁴²¹ Uno de los primeros artistas y teóricos del Arte Digital.

⁴²² Kenneth C. Knowlton (nacido en 1931 en Springville, Nueva York), es un pionero de gráficos por ordenador, artista, mosaicos y retratista, que trabajaba en los Laboratorios Bell.

⁴²³ Leon D. Harmon (28 de noviembre 1922 a 1983) fue un investigador en el procesamiento mental / neural, en particular respecto a la visión, que trabajaba en los Bell Telephone Laboratories, Incorporated.

Así, con toda esta explosión de creatividad informática las galerías comenzaron a incluir *arte digital* en sus programaciones y a realizar las primeras exposiciones colectivas, por ejemplo *Cybernetic Institut* en el *Institute of Contemporary Art* de Londres, espacio público que desarrolla y presenta propuestas novedosas, realizada en 1.968 y visitada por miles de personas debido a su originalidad y novedad en todos los aspectos.

Este interés no sólo se dejó sentir en el ámbito artístico sino también en otras áreas como la música, la arquitectura o la literatura. Despertó mucha controversia en el mundo artístico y cultural, haciendo que gran parte de los artistas de la época despreciaran esta informatización y no vieran bien su utilización en el arte, entre otras cosas porque pensaban que le restaba esencia. Uno de los primeros artistas que sacaron partido de estos nuevos materiales y que no escucharon ni compartieron las quejas de sus compañeros fueron Vera Molnar⁴²⁴ con obras como “(Des) orden” de 1974 (véase Ilustración 71) o Charles Csuri⁴²⁵ con “*Random War*”, de 1967 (véase Ilustración 72) entre otros.

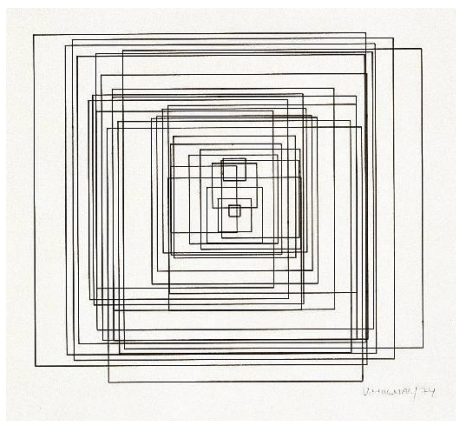


Ilustración 71: Vera Molnar. Desorden.

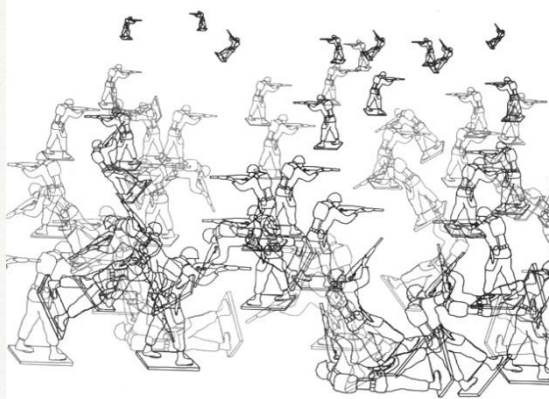


Ilustración 72: Charles Csuri. Random War

Algunas de estas primeras obras presentaban el problema de que se centraban más en deslumbrar con las nuevas herramientas que en la unidad y en la calidad artística. Aunque sea una obra digital no debe ser una suma inconexa de todos los materiales que se pueden usar, sino un concepto unitario con continuidad, al igual que cualquier otra obra artística, afortunadamente este concepto ya ha cambiado.

Fue ya en los años ochenta cuando el ordenador dejó de estar restringido a científicos y militares apareciendo el *Commodore C64*, el primer ordenador personal donde se fueron desarrollando los primeros programas que permitían trabajar con imágenes y que abrió el camino a miles de artistas interesados en el tema.

Esta década fue muy prolífica y los artistas comenzaron a trabajar con la *robótica* como Norman White⁴²⁶ con obras como *The Helpless Robot* de 1.987 (un aparato con voz sintetizada electrónicamente que pide la asistencia física de los visitantes con un tono persuasivo, que cambia a un tono de mando más contundente con el tiempo), con los *correos electrónicos* o con el *software 3D* y el *generativo*, creando infinitud de obras y abriendo múltiples caminos al arte y su diversidad.

⁴²⁴ Artista pionera en el arte digital que en Budapest en el año 1.924.

⁴²⁵ (nacido el 04 de julio del año 1.922) fue uno de los pioneros en el campo del *arte digital*.

⁴²⁶ Artista pionero en el *arte digital*.

También podemos hablar de una transición de la época analógica a la digital gracias a toda esta nueva tecnología. A partir de los primeros sistemas informáticos se generó un diálogo entre las artes plásticas, visuales, escénicas y sonoras, como ejemplo de ello podemos citar el *Espacio P* en Madrid que expuso este diálogo a todo tipo de público, un lugar abierto a todos los artistas y los aficionados interesados en los *performances*, los eventos, el vídeo, el cine independiente, la producción teórica y en general la investigación y la experimentación artística, por allí pasaron entre los años 1.980 y 1.994 -el año de su cierre definitivo- una importante nómina de artistas.

La década de los noventa la podemos definir también como una etapa de transición en la que apareció la *World Wide Web* y el *correo electrónico* y empezó a proliferar el uso común de estos programas por muchos usuarios.

En España, específicamente, esta época está marcada por la crisis y los recortes para las instituciones artísticas, así que los artistas se autogestionaban sus propias obras y espacios convirtiéndose así también en creadores de espacios artísticos.

En el siglo XXI el *arte digital* y la tecnología son de vital importancia y cualquier usuario de *Internet* y de las tecnologías en general puede generar conocimiento y participar en la circulación y producción de la información mundial.

La conectividad está presente en todos los aspectos de nuestra vida, estamos conectados para todo y con todos, y son millones las personas que usan la red diariamente, ya sea para trabajar, estudiar, vender o comprar productos. Estamos conectados las veinticuatro horas del día desde cualquier lugar a todo tipo de relaciones y podemos gracias a las últimas tecnologías dar a conocer nuestra opinión a tiempo real con lo que va sucediendo en el mundo y que puede leer y comentar cualquier otra persona, independientemente de donde se encuentre y de si nos conoce o no.

Los usuarios mueven el conocimiento en la *red* y hay de muchos tipos, desde los que lo hacen por diversión hasta los usuarios a nivel experto que llevan a una democratización del conocimiento para todo aquel que lo quiera.

El nuevo lenguaje que genera *Internet* facilita un diálogo y un intercambio de ideas constante, apostando por la *polidiscursividad* y la *multimodalidad*.

Podemos decir entonces que el arte digital se puede definir como arte cuando conceptualmente se utilizan las posibilidades del ordenador o de *Internet* con un resultado que no sería alcanzable con otros medios y que pertenecen a él aquellas obras artísticas que, por un lado, tienen un lenguaje visual específicamente mediático, y por otro, muestran las metacaracterísticas del medio, esto es totalmente aplicable al arte en el *metaverso*.

Podemos encontrar clasificaciones de arte digital basadas en el soporte usado: *net.art*, *CD-Rom-art*, *videoarte*, *instalaciones interactivas* y sus híbridos, que suelen etiquetarse como *arte multimedia* o de los *nuevos medios*, donde se insertan todas las obras creadas a partir de estos, por lo que abarca un amplio abanico de posibilidades.

- Arte robótico:

La visión del arte robótico dentro de este punto viene dada a que los avatares, en mayor o menor medida, tienen cierto sabor cibernético que forma parte de su existencia. Podemos definirlo como: "aquella estructura que semeja la apariencia humana o de cualquier otro ser vivo, aunque hay que destacar este tipo de arte no sólo se limita al ordenador "(Alsina, P. 2.012).

El término de *robot* se tomó en el año 1.921 y proviene de una palabra eslava *robot* que viene a significar trabajos forzados.

El primer personaje en usar este término fue un escritor, el checo Karen Capek, y ya a partir de él fue acuñado por otros autores de ciencia ficción como Isaac Asimov.

Es cierto que el ordenador ha favorecido la creación de estos autómatas, pero aun así son pocos los artistas que trabajan con ellos. Uno de los primeros en hacerlo fue Edward Ihnatowicz y se prevé que en las próximas décadas debido al avance tecnológico tendrá la robótica un mayor impulso en el arte y serán muchos los artistas que utilicen este tema en sus obras.

Lo cierto es que la tecnología existe desde que el hombre es hombre, y que el propio acto de realizar obras con el ordenador (que ya en sí es un robot) lo convierten en arte robótico. Desde el principio de los tiempos los hombres creaban híbridos mecánicos como autómatas para cubrir ciertas necesidades, aunque fueran estéticas, por ejemplo el primer robot del que hay constancia fue *Talos*, construido por Hefesto en la antigua Grecia, dios de la Metalurgia, como un regalo a Minos, rey de Creta y los inicios de las experimentaciones artísticas con robótica los podríamos situar alrededor de las primeras esculturas móviles, como por ejemplo las placas de vidrio rotativas de Marcel Duchamp del año 1.920 o los móviles de Alexander Calder.

- Net- Art:

El arte que encontramos en *S.L* también puede ser identificado como *Net Art*, que podemos definir como el *arte en la red*, como una forma de expresión de arte efímera que crea y difunde sus obras con gran libertad dentro del ciberespacio (Baigorri.L. 2006).

Con el nació una nueva forma de criticar y observar la sociedad que nos rodea, siendo su principal característica la interactividad, cambiando así la relación entre el artista, la obra y el espectador. Esta interactividad va desde las acciones más simples a las más complejas, desde pulsar un simple botón a todo tipo de intrincados mecanismos, esto nos recuerda mucho a todos los museos y galerías interactivas que pueblan el mundo virtual, con la diferencia única de que están ubicados dentro de la red pero dentro de *S.L*, (la red dentro de la red).

Podemos decir que el *Net Art*, como nos indica de nuevo Wolf Lieser en su obra, comenzó en el año 1.975 pero se desarrollaría diez o quince años después, cuando la tecnología estaba más avanzada. Empezaron a crear sus primeras obras en los noventa con trabajos que están disponibles para todos los usuarios de *Internet* de manera puramente conceptual.

La década más prolífica fue la de los noventa, cuando comenzaron a aparecer todo tipo de accesorios que facilitaban el trabajo al artista: ordenadores personales, *Cd*, *DVD*⁴²⁷, teléfonos móviles, entre otros muchos aparatos que hicieron posible una instalación interactiva.

Su primer representante y creador del término fue Vuk Cosic en el año 1.995 (lo encontró en el laberinto alfanumérico que resultó de un fallo en el envío de un *email*) y Doron Golan su primer coleccionista, personaje a destacar ya que el mercado del arte ha ignorado al *Net Art* a lo largo de la historia principalmente por su dificultad para venderlo en cualquier formato.

⁴²⁷ Disco de almacenamiento de datos al que sus siglas corresponden con *Digital Versatile Disc*.

Los artistas que usaron este medio y otros medios de comunicación como el teléfono o la videoconferencia, entre otros muchos, tuvieron que hacer un grandísimo esfuerzo económico ya que estos medios por esta época todavía eran caros y de difícil acceso para casi todo el mundo.

Aun así los artistas de esta área han tratado muchísimos temas como la globalización, el carácter humano y el cuerpo entre otros, superando con ellos todos los obstáculos.

Podemos hablar de un arte marginal ya que en la industria artística no encuentran su sitio por sus propias características, es decir no son obras fabricadas para ser vendidas y su compra- venta suele ser difícil, ya que la obra no es matericamente palpable y su autenticación y posesión es un tema difícil de abordar.

Actualmente el concepto más importante para el *Net Art* es “*hombre- máquina-mundo – interacción*” (Lieser. W. 2.010), se han desvinculado de todas las instituciones artísticas y buscan más una interacción con las personas de a pie, fundiendo experiencia real con virtual en una sola cosa.

El *Net Art* pretende rescatar la comunicación y la sociabilidad de las manos de las empresas y hacerlas libres, abriendo nuevas posibilidades y huyendo de los intereses de las grandes empresas e industrias.

<i>R.L</i>	<i>S.L</i>
Crea y difunde sus obras en el ciberespacio	Crea y difunde sus obras dentro de <i>S.L</i> , que a su vez está dentro del ciberespacio
Arte efímero	
Interactividad	
Cambia relación artista/obra/espectador	
Obras no pensadas para ser vendidas	En el 90% de los casos están pensadas para que los demás avatares las compren y vendan
Libre acceso a las obras y a la documentación	
Se inicia en 1994	Se inicia en 2003
Crea y difunde sus obras con gran libertad dentro del ciberespacio	
La obra no es matericamente palpable	
Autenticación y posesión difícil de abordar	
Funden experiencia real con virtual	

- Arte en los videojuegos:

Otra parte muy importante, que cada vez cobra mayor importancia es el mundo de los videojuegos en el arte, este mundo tiene una cifra de ventas muy elevadas y se ha convertido en una de las industrias más poderosas, incluso por encima de la del cine y la música juntas.

Jugar, como nos indica Wolf Lieser, significa experimentar, conocer, adaptarnos y elegir otras personalidades o crear y conocer nuevos mundos. Estos conceptos hacen que el término de juego interese a muchos artistas y a muchas personas apartadas del arte que disfrutaban con sus historias.

El concepto de identificación es uno de los más importantes dentro de los videojuegos y una de las principales causas de su éxito. De esta identificación aprovechan muchos artistas, ya que la identificación es un concepto básico para el éxito

en muchas áreas de la vida y también en el arte, donde sentirnos identificados con una obra o un autor es muy importante.

Desde el primer videojuego del año 1.972 la industria no ha dejado de crecer siendo ya los temas casi infinitos y los personajes cada vez más realistas y trabajados, simulando a la perfección la realidad.

Hay dos formas básicas de hacer arte en este sector tan prolífico, una es creando el artista su propio juego, con sus personajes y sus mundos interactivos hablando sobre los temas que le interesan o bien boicoteando un juego ya existente y haciendo de él una versión propia, estos son los llamados *Games Mods*, especialmente populares en los *shooters* en primera persona, juegos de rol y de estrategia en tiempo real. Podemos poner como ejemplo *Super Mario Clouds* de Cory Arcangel (2.002), donde una versión modificada del juego de Nintendo nos ofrece sólo un fondo azul con nubes blancas desplazándose lentamente de derecha a izquierda, borrando todos los demás gráficos del juego.

No sólo existen los *Game Mods*, también aparecen otros conceptos como *Game Patching* (*parcheado* de juegos), *demoscene* (*crackear* un programa para crear demos de este) o los *machinima* (videos realizados en cualquier juego, aunque este concepto nació en el *mundo virtual* de S.L).

A finales de los noventa fue cuando comenzó esta unión de arte y videojuego, propagándose por *Internet* de manera gratuita todos estos videojuegos, lo que hacía que llegaran y lleguen a millones de personas diariamente, siempre basados en la interacción con el espectador o en este caso con el usuario.

Los *Art Game* son: "La apropiación y deconstrucción del software de cualquier videojuego -ingeniería inversa- es en sí mismo un acto subversivo que implica una doble intencionalidad: crítica (de revisión) y creativa (de regeneración). En todos los juegos de ordenador realizados por artistas, juego, crítica y creación se combinan en mayor o menor medida para conseguir productos sorprendentes y paródicos que incitan a la exploración. Estas características cobran mayor relevancia en los juegos online y offline, originales o modificados -también parodias de juegos-, que poseen un marcado carácter socio-político y que se ubican de manera explícita en el territorio del arte..." en los que destacan las siguientes cualidades: la capacidad para crear proyectos colaborativos artista/artista y artista/espectador, nuevos contextos de intervención nunca antes explorados y fenómeno social de impacto de conocimiento e información (Baigorri, L. 2.004).

Tienen distintas tipologías según su interactividad (Hidalgo, X. 2.012):

No interactivos:

- ***Machinima***
- ***Console Mods***: modificación del juego original.
- ***Abstract***: requieren habilidad técnica, para rehacer mapas, etc

Interactivos:

- ***Abstract***

- **Instalaciones específicas de cada sitio:** son mapas que reproducen el entorno de una galería, y son específicos del sitio donde se instalan.
- **Intervenciones on-line:** performances en los juegos on-line con la idea de molestar.
- **Mods:** consolas o emuladores.
- **Instrumentos de ejecución en tiempo real:** usar el juego como instrumento de ejecución musical/video/físico.

Tipologías según el proceso creativo:

- **Fuera del hardware/software**
- **Dentro del hardware/software**

Tipología según contenido/intencionalidad:

- **Estético**
- **Crítica social**
- **Contenido educacional/histórico**
- **Crítica tecno/cultura**
- **Crítica a las limitaciones del propio lenguaje y contexto de los videojuegos**
- **Crítica a la tradición artística**

En conclusión, el arte en S.L es la suma de varios conceptos que tienen las siguientes características en común:

- **Son digitales.** Se producen, distribuyen y consumen por medio de tecnologías digitales.
- **Son computables.** Es decir, pueden ser interpretadas y ejecutadas por una máquina.
- **Requieren,** en algún momento del proceso de producción, distribución o consumo, del **uso de algún software o lenguaje de programación.**
- **Son interactivos.** Permiten la interacción entre dos o más sujetos, entre sujetos y sistemas informáticos o entre sistemas informáticos.
- **Se conectan por medio de redes telemáticas.**

9. Espacios expositivos en Second Life:

Los museos y galerías que hemos investigado se ciñen a las que aparecen en la *Guía de destinos o Destination Guide* que contiene algunos de los lugares más interesantes e importantes que podemos encontrar en S.L, no están todos, pero son un buen referente para cualquiera que este empezando a viajar por este mundo.

Algunos lugares que son creados por residentes no aparecen por varios motivos, entre ellos porque son demasiado pequeños o porque el propietario no quiere, por eso aunque aquí hay un gran número de lugares, no son todos ya que en algún lugar recóndito o insospechado podemos encontrar muchos lugares interesantes que no se encuentran aquí.

En total son cuarenta y seis clasificaciones con cosas interesantes que podemos hacer dentro del metaverso, algunos de ellos incluso tienen subdivisión.

1. *Featured Events* (64⁴²⁸)
2. *Editors' Picks* (16)
3. *Adults Only* (91)
 - 3.1. *Adult Clubs & Entertainment* (34)
 - 3.2. *Adult Fashions & Commerce* (13)
 - 3.3. *Adult Role-playing Areas* (28)
 - 3.4. *Adult Arts & Culture* (7)
 - 3.5. *Adult Newcomer Friendly* (15)
4. *Adventure & Fantasy* (47)
5. *Art* (131)
6. *Bars & Pubs* (25)
7. *Beaches* (41)
8. *Business* (12)
9. *Castles & Ruins* (16)
10. *Chat Hot Spots* (11)
11. *Cosmic* (9)
12. *Cyber* (7)
13. *Discussions & Communities* (27)
14. *Duran Duran* (15)
15. *Education & Nonprofits* (75)
16. *Fashion & Style* (485)
 - 16.1. *Animations* (37)
 - 16.2. *Shoes* (17)
 - 16.3. *Hair* (29)
 - 16.4. *Jewelry* (24)
 - 16.5. *Tattoos & Accessories* (20)
 - 16.6. *Clothing* (270)
 - 16.7. *Gadgets* (39)

⁴²⁸ Número de lugares que existen en esta categoría.

- 16.8. *Skins & Shapes (60)*
- 17. *Games (48)*
- 18. *Haunted (87)*
- 19. *Help & How To (76)*
- 19.1. *Creator Resources (17)*
- 19.2. *Newcomer Friendly Spots (52)*
- 19.3. *Sandboxes (8)*
- 20. *Home & Garden (120)*
- 20.1. *Furnishings & Decor (64)*
- 20.2. *Gardens & Landscaping (33)*
- 20.3. *Homes & Buildings (26)*
- 21. *International (74)*
- 21.1. *Other Languages (6)*
- 21.2. *Turkish (1)*
- 21.3. *Spanish (11)*
- 21.4. *Russian (5)*
- 21.5. *Portuguese (9)*
- 21.6. *Polish (7)*
- 21.7. *Korean (1)*
- 21.8. *Japanese (4)*
- 21.9. *Italian (2)*
- 21.10. *German (21)*
- 21.11. *French (9)*
- 21.12. *Arabic (3)*
- 22. *Land & Estates (20)*
- 23. *LGBT Friendly (34)*
- 24. *Linden Realms (4)*
- 25. *Media, Movies & TV (20)*
- 26. *Memorials (18)*
- 27. *Miscellaneous (38)*
- 28. *Music (309)*
- 28.1. *Country & Folk (15)*
- 28.2. *Live Musician Spots (53)*
- 28.3. *Pop Music (36)*
- 28.4. *Hip-Hop, R&B & Reggae (19)*
- 28.5. *Rock & Metal (41)*
- 28.6. *Electronic & Dance (42)*
- 28.7. *Indie & Alternative (12)*
- 28.8. *Jazz & Blues (42)*
- 28.9. *Cafes & Cabarets (10)*
- 28.10. *Live DJ Spots (60)*
- 29. *Nature & Parks (84)*
- 30. *Pets & Animals (48)*
- 31. *Photogenic Spots (15)*
- 32. *Popular Places (9)*
- 33. *Premium (38)*
- 33.1. *Premium Gifts (8)*

- 33.2. *Premium Sandboxes (20)*
- 33.3. *Wilderness (6)*
- 33.4. *Racer's Gulch (4)*
- 34. *Real Life (70)*
- 35. *Rides & Mazes (16)*
- 36. *Role-playing Communities (156)*
 - 36.1. *Historical (40)*
 - 36.2. *Pirates (5)*
 - 36.3. *Sci-Fi (21)*
 - 36.4. *Urban/Noir (30)*
 - 36.5. *Vampire (24)*
 - 36.6. *Steampunk (12)*
 - 36.7. *Fantasy (35)*
- 37. *Romance (79)*
 - 37.1. *Wedding (14)*
 - 37.2. *Romantic Spots (73)*
- 38. *Sailing & Boating (21)*
- 39. *Science & Technology (20)*
- 40. *Second Life Origins (14)*
- 41. *Spirituality & Belief (29)*
- 42. *Sports & Hobbies (40)*
- 43. *Strange & Mysterious (29)*
- 44. *Surfing (13)*
- 45. *Underwater (16)*
- 46. *Zombies (10)*

Esta guía cambia casi diariamente, por lo que es interesante visitarla con asiduidad para descubrir nuevos lugares y ver los que han desaparecido o actualizado.

Para realizar este trabajo de investigación nos hemos basado en ella, ya que teniendo en cuenta el perímetro del *metaverso* resultaba casi imposible encontrar las galerías y museos por nosotros mismos.

Aquí estos museos no aparecen clasificados, todos aparecen en la misma categoría (arte), por lo que nosotros los hemos clasificado en ocho apartados para que el trabajo de investigación fuera más sencillo. Estos apartados son:

1. *artistas reales* (que albergan los museos y galerías que muestran obras de artistas ya reconocidos y asentados en el mundo real, tenemos de este tipo un total de cinco)
2. *temática histórica y educativa* (enseñan algo al visitante y reviven hechos pasados o presentes que muestren e instruyan en el hecho, de este tipo tenemos un total de cuatro lugares)
3. *recreaciones* (lugares que recrean sitios reales para disfrutarlos dentro del *metaverso*, de este tipo de museo o galería tenemos dos lugares)
4. *museos interactivos* (son museos que no tienen una apariencia fija, sino que cambian según los movimientos y acciones del visitante, de este tipo tenemos diecisiete lugares)

5. museos y galerías que muestran exposiciones temporales (es decir, exposiciones que cambian cada cierto tiempo, de este tipo tenemos un total de veintitrés lugares)
6. museos y galerías con exposiciones permanentes (es decir, que siempre tienen la misma, tenemos veintiséis de este modalidad)
7. museos que son en sí mismos la obra de arte (es decir, que la propia estructura o lugar es la obra y no expone nada más que ella misma, de este tipo hemos seleccionado cuatro lugares)
8. museos pertenecientes a universidades (de esta modalidad contamos con cinco).

9.1. Artistas Reales:

1. **Printings/ Localización: Printings (178, 67, 53⁴²⁹)**

Este museo (véase Ilustración 73) está dedicado a la exploración interactiva de algunas de las obras de arte más famosas de la historia, y nos permite tocar, ver y formar parte de todas ellas sin límite de espacio o de tiempo.

Está dedicado a la pintura y a la escultura y su objetivo está inspirado en la famosa cita de William Saroyan⁴³⁰: "El papel del arte es hacer un mundo que pueda ser habitado" (W.Saroyan. 1.983). De esta forma nos permite habitar las obras y hacernos fotos en ellas para enseñárselas a nuestros amigos.

Estas obras se pueden visitar de varias formas: como una recreación en 3D, como una ampliación de las originales o directamente como una escenografía.

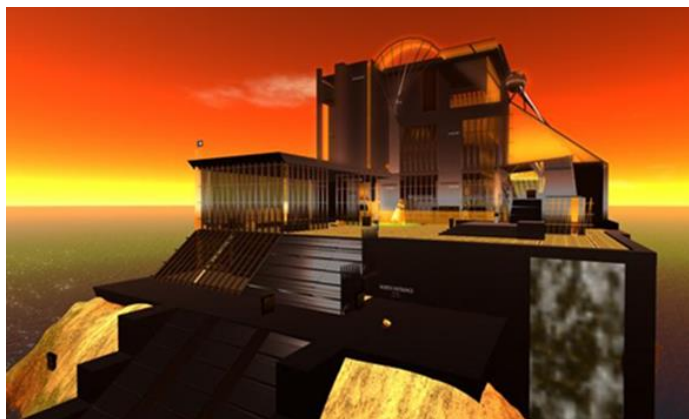


Ilustración 73 Printings [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

La idea básica es encontrar una pintura real (*R.L*) u otra pieza de arte lo suficientemente famosa y crear una versión en el mundo virtual sin límite de tamaño. La aceptación de la galería, sin embargo, es limitada. Para mandar nuestra recreación debemos ponernos en contacto con Patron Ina, comisario y director de este lugar, que decide si cumple los requisitos necesarios para entrar a formar parte de la colección. Las piezas se expondrán por tiempo indefinido y podrán ser puestas a la venta obteniendo el creador todos los beneficios de la compra.

⁴²⁹ Coordenadas para la localización del lugar.

⁴³⁰ Escritor armenio-estadounidense que escribió numerosas obras y cuentos.

Entre otras podemos encontrar obras como la Piedad de Miguel Ángel⁴³¹, que nos permite admirarla muy de cerca y observar todos sus detalles como jamás podríamos hacerlo en el vida real o el cuadro de Jacques-Louis David⁴³² “La Muerte de Marat” (véase Ilustración 74), que nos da la posibilidad de ponernos en el papel de Marat y fotografiarnos como él en 3D.



Ilustración 74 La Muerte de Marat [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Podemos encontrar información de todas y cada una de las piezas que se exponen en el museo en su página oficial: <http://printings.com/>.

Adjuntamos también la dirección de algunos videos que hemos encontrado sobre los museos y sus obras para un conocimiento del lugar más real y cercano. Estos videos son subidos por los propios residentes de S.L y por lo tanto la calidad puede ir variando de unos a otros: <http://www.youtube.com/watch?v=CN2q6hveZTc> (M.C. Escher's "Stars" in Second Life, subido por wizzygynoid, el 5 de agosto de 2.008).

2. Frank Lloyd Wright Museum/ L⁴³³: Usonia (66, 68, 22)



Ilustración 75 Frank Lloyd Wright Museum [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

⁴³¹ (Caprese, 6 de marzo de 1475 – Roma, 18 de febrero de 1564) fue un arquitecto, escultor y pintor italiano renacentista, considerado uno de los más grandes artistas de la historia tanto por sus esculturas como por sus pinturas y obra arquitectónica.

⁴³² (París, Francia, 30 de agosto de 1748 - Bruselas, Bélgica, 29 de diciembre de 1825) fue un pintor francés de bastante influencia en el estilo neoclásico.

⁴³³ Abreviación de localización.

Museo (véase Ilustración 75) de S.L con fotografías de la arquitectura de Wright⁴³⁴, incluida la histórica "Casa de la Cascada"⁴³⁵, con licencia oficial de la Fundación Frank Lloyd Wright. Nos ofrece un recorrido histórico por todas sus obras. Según las palabras de la propia fundación lo han realizado para: "proveer oportunidades para que el público aprenda sobre las ideas principales contenidas en su trabajo, aumentar la conciencia pública sobre la importancia de la arquitectura a la sociedad y el individuo, y estimular la demanda de la excelencia en la arquitectura y el diseño " (Westland, E. 2.010).

Imágenes de la exposición, que está dividida por etapas cronológicas que van desde los trabajos más tempranos a los de sus últimos días, todo ello acompañado por la información sobre la obra en cuestión y su famosísimo autor.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=AvENjIOg2Yk>: (Frank Lloyd Wright Virtual Museum in Second Life.Subido por *dwortley1* el 27 de marzo de 2.010).

3. **Fondaciones Isabella e Walter Madoi/ L: New Tolmussen (27, 37, 27)**



Ilustración 76 Fondaciones Isabella e Walter Madoi [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Exploramos un espacio (véase Ilustración 76) dedicado al artista y escultor italiano Walter Madoi⁴³⁶ creado por su Fundación (<http://www.waltermadoi.com/Ita/FIWM.html>). Este espacio cuenta con obras destacadas de su colección de pinturas al óleo, escultura y frescos.

La Fundación, con el nombre de Walter Madoi y su esposa, se estableció en S.L para garantizar la conservación y difusión de su patrimonio artístico, y, cede sus espacios expositivos para exposiciones temporales de otros artistas.

⁴³⁴ Arquitecto estadounidense que fue uno de los principales maestros de la arquitectura del siglo XX conocido por la arquitectura orgánica y funcional de sus diseños.

⁴³⁵ Vivienda diseñada por el arquitecto estadounidense y construida entre los años 1.936 y 1.939 sobre una cascada del río Bear Run, en el condado de Fayette del estado de Pensilvania (Estados Unidos) que es la más representativa y famosa de toda la carrera de Wright.

⁴³⁶ Pintor y escultor italiano (1925- 1976).

4. **Renaissance Gallery/ L: Chilbo (156, 208, 117)**



Ilustración 77 Renaissance Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Como su propio nombre indica esta galería (véase Ilustración 77) muestra la Baja Edad Media⁴³⁷, cuando artistas como Leonardo⁴³⁸ y Botticelli⁴³⁹ estaban en su máximo apogeo y realizaban sus obras más importantes. Es un lugar pequeño, pero es una visita obligada para los amantes de este período y del arte y la cultura en general.

Cuenta con obras como “El nacimiento de Venus”⁴⁴⁰ o “Palas y el centauro”⁴⁴¹, entre otras.

5. **Ouvroir: Chris Marker/ L: Ouvroir (190, 67, 40)**



Ilustración 78 Ouvroir: Chris Marker [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Chris Marker⁴⁴² es un famoso fotógrafo y director francés del siglo XX y en este lugar (véase Ilustración 78) podemos hacer un viaje a través de su trabajo (fotográfico y filmográfico) con la ayuda de Monsieur Guillame, un gato naranja que aparece para ayudarnos en el transcurso de la exposición y aclarar todas nuestras dudas.

⁴³⁷ Periodo que abarca desde los inicios del siglo XI hasta el Renacimiento.

⁴³⁸ Pintor italiano nativo de Florencia (también anatomista, arquitecto, artista, botánico, científico, escritor, escultor, filósofo, ingeniero, inventor, músico, poeta y urbanista).

⁴³⁹ Pintor cuatrocentista italiano.

⁴⁴⁰ Obra al temple sobre lienzo realizado por Sandro Boticelli (384,5 centímetros x 585,5 cm) que se conserva en la Galería de los Uffizi, Florencia.

⁴⁴¹ Óleo sobre lienzo realizado por Botticelli en el año 1.482, que se conserva en la Galería de los Uffizi, Florencia.

⁴⁴² Escritor, fotógrafo y director de cine francés a quien se atribuye la invención del ensayo fílmico.

Contiene un cine (véase Ilustración 79) donde podemos ver sus trabajos filmográficos y disfrutar de ellos cuantas veces queramos, lo cual es muy interesante porque la mayoría de sus obras son de difícil adquisición.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=jelpcHh7mjk>: (*Chris Marker L'Ouvroir (Part 1 of 3) (Part 2 of 3) y (Part 3 of 3)*). Subido por FITEIROCULTURAL el 9 de octubre de 2.008).

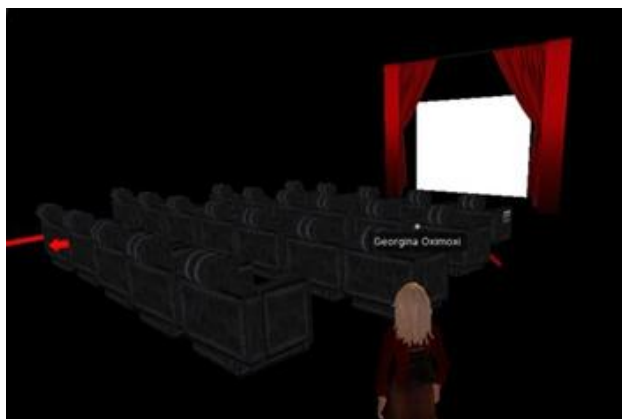


Ilustración 79 Imagen de la exposición [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

6. *The eternal suspense*

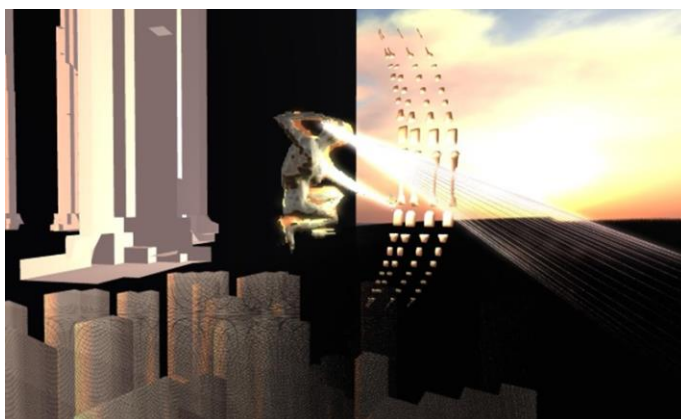


Ilustración 80 *The eternal suspense* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Este lugar (véase Ilustración 80), creado por Giovanna Cerise⁴⁴³, es una instalación interactiva (véase Ilustración 81) inspirada en Friedrich Nietzsche⁴⁴⁴ y su obra "*El nacimiento de la tragedia en el espíritu de la música*"⁴⁴⁵, que trata del nacimiento de la tragedia ática, de los motivos estéticos que la inspiraron y de las causas de su desaparición y cuyo objetivo es explicar la interpretación de tragedia en la antigua Grecia, que difiere del concepto contemporáneo de la misma.

⁴⁴³ Profesor de literatura italiana y músico, en SL desde diciembre de 2008, que se dedica a la creación en S.L. Página oficial: <http://giovannacerise.blogspot.com.es/>

⁴⁴⁴ Friedrich Wilhelm Nietzsche fue un filósofo, poeta, músico y filólogo alemán, considerado uno de los pensadores contemporáneos más influyentes del siglo XIX.

⁴⁴⁵ El nacimiento de la tragedia en el espíritu de la música es un libro escrito entre 1871 y 1872 por el filósofo alemán Friedrich Wilhelm Nietzsche.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<https://www.youtube.com/watch?v=Lh9c-1qHpWo> (2015 5 29 WWZY *The Eternal Suspense*. Subido por Zarrakan el 29 de mayo de 2.015).

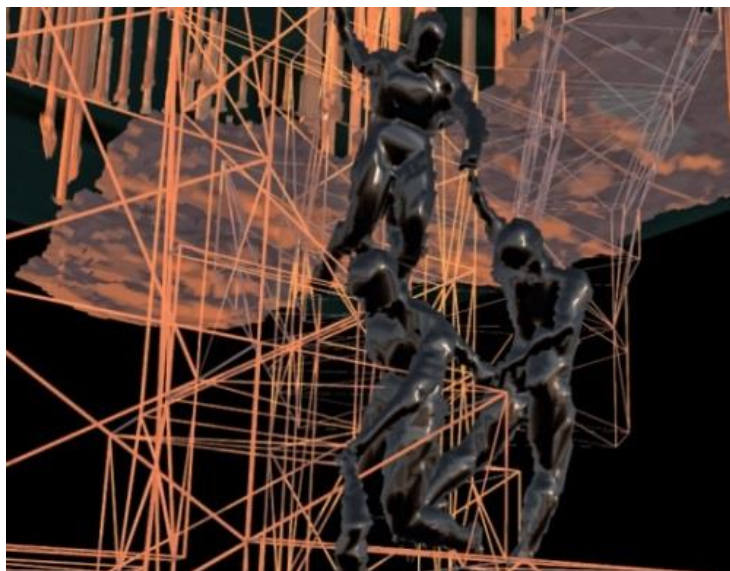


Ilustración 81 *The eternal suspense* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

7. *Andy Warhol: Behind the Camera*



Ilustración 82 *Andy Warhol: Behind the Camera* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Andy Warhol: Behind the Camera es una exposición (véase Ilustración 82) de la *University of Delaware* en la que podemos observar decenas de fotos inéditas tomadas por el artista pop Andy Warhol⁴⁴⁶. Estas imágenes fueron donadas a la universidad por la *Fundación Andy Warhol* y el *Programa Legado Andy Warhol*. Más información en: <http://bit.ly/qBURY7>

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

⁴⁴⁶ Andrew Warhol (Pittsburgh, 6 de agosto de 1928 - Nueva York, 22 de febrero de 1987), comúnmente conocido como Andy Warhol, fue un artista plástico y cineasta estadounidense que desempeñó un papel crucial en el nacimiento y desarrollo del *pop art*.

<https://www.youtube.com/watch?v=QII04avHZ8E> (Andy Warhol in Second Life. Subido por *adizz43* el 11 diciembre de 2.012).

8. *Fellini Oniricon*

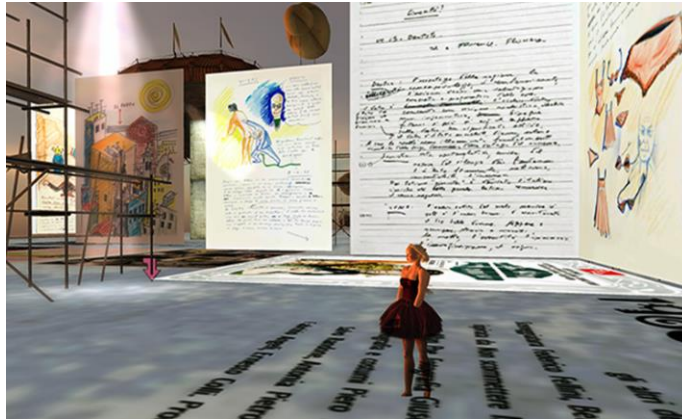


Ilustración 83 *Fellini Oniricon* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Como aparece en el diario italiano “*La Voce*”, esta exposición (véase Ilustración 83) rinde homenaje a Federico Fellini⁴⁴⁷ en la celebración de la nueva edición electrónica de “*El libro de mis sueños*”. Más información en <http://imparafacile.ning.com>.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
https://www.youtube.com/watch?v=VkJ_KNVtNyE. (Working at “*Fellini Oniricon* in Second Life. Subido por *Livio Mondini* el 10 de octubre de 2.012).

9. *Shakespeare's Macbeth in Second Life*



Ilustración 84 *Shakespeare's Macbeth in Second Life* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Shakespeare's Macbeth in Second Life es un lugar (véase Ilustración 84) creado por más de 40 artistas, actores, ingenieros de sonido, diseñadores y expertos en literatura para llevar a la virtualidad las obras de W. Shakespeare⁴⁴⁸.

⁴⁴⁷ Federico Fellini (Rimini, 20 de enero de 1920 – Roma, 31 de octubre de 1993) fue un director de cine y guionista italiano.

⁴⁴⁸ William Shakespeare (Stratford-upon-Avon, Warwickshire, Reino Unido c. 26 de abril de 1564jul.- ibídem, 23 de abriljul./ 3 de mayo de 1616greg.)1 fue un dramaturgo, poeta y actor inglés.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<https://www.youtube.com/watch?v=8QNxe2gePEQ> (Second Life - MACBETH ISLAND FLYTHROUGH. Subido por Gary Hayes el 23 de diciembre de 2.008).

9.2. Espacios expositivos con temática histórica y educativa:

1. *History of Photography Exhibit/ L: Steelhead (123, 184, 25)*



Ilustración 85 History of Photography Exhibit [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

History of Photography Exhibit (véase Ilustración 85) detalla la historia de la fotografía, específicamente la del siglo XIX, desde sus comienzos, a través de trabajos fotográficos, objetos y cámaras, hasta llegar a nuestros días.

2. *Medieval Newport Virtual Museum/ L: IDL Newport Hub (246, 8, 28)*



Ilustración 86 Medieval Newport Virtual Museum [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Nos permite descubrir la vida medieval en Newport, la ciudad de Gales en el Reino Unido, y aprender más sobre su famoso barco, descubierto en las orillas del río Usk en el año 2.002⁴⁴⁹, y su castillo. Este museo virtual (véase Ilustración 86) incluye una reconstrucción en 3D de la nave, que poco a poco se está restaurando en la vida real, y que se puede visitar y navegar en él.

⁴⁴⁹ Buque datado de 1.466 que apareció a orillas del río Usk en el año 2.002.

Según las palabras de su creador Matt Chilcott, director de Desarrollo de la Universidad de Gales: "Este enfoque digital innovadora permite a Newport para compartir su rico patrimonio con una serie de audiencias en todo el mundo en una nueva y manera emocionante. Por ejemplo, los turistas que planean visitar Newport ahora podrán divertirse explorando la historia del área antes de que incluso llegan a Gales".

"Este proyecto de vanguardia en el campo del patrimonio digital es un ejemplo del trabajo que estamos haciendo aquí en la Universidad de explorar cómo las tecnologías 3D en línea se puede utilizar para ayudar a visualizar la historia, y lo trae a la vida como un aprendizaje eficaz, la enseñanza y medianas compromiso público. "

3. *Smithsonian Latino Museum/ L: Smithsonian Latino Expeditions (108, 4, 23)*



Ilustración 87 Smithsonian Latino Museum [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

El *Smithsonian Latino Museum* (véase Ilustración 87) es una iniciativa para la divulgación, y para mejorar el conocimiento, la comprensión y la apreciación del patrimonio cultural latino por parte del visitante a través de la participación on- line.

Podemos explorar el museo *Smithsonian*⁴⁵⁰ y todas sus colecciones por vídeo, audio y también mediante las presentaciones con diapositivas, incluso podemos establecer una conversación con sus trabajadores para que nos expliquen los distintos temarios que nos presentan.



Ilustración 88 Imagen de la exposición [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

⁴⁵⁰ Centro de educación e investigación administrado y financiado por el gobierno de los Estados Unidos.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio::

<http://www.youtube.com/watch?v=i0z0eAM-R8s>: (*Smithsonian Latino Virtual Museum Day of the Dead Festival*. Subido por LVMBOT el 7 de octubre de 2.010).

4. **Chernobyl Photo Exhibit/ L: Zarahemla (195, 39, 2001)**



Ilustración 89 Chernobyl photo Exhibit [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

En este lugar (véase Ilustración 89) encontramos una exposición fotográfica que documenta la secuela del desastre nuclear del año 1.986 en Chernobyl ⁴⁵¹.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

http://www.youtube.com/watch?v=_DvuiF-uIA8: (*SECOND LIFE - CHERNOBYL PHOTOGRAPHIC EXHIBITION "NO MAN'S LAND"*. Subido por PROFILESophiaYates el 27 de mayo de 2.009.)

5. **Maps of Second Life**



Ilustración 90 Maps of Second Life [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

La exposición *Maps of Second Life* (véase Ilustración 90), comisariada por la profesora Juliana Lethdetter (04 de Noviembre de 2.009), muestra el arte de la cartografía ⁴⁵² virtual en *S. L.*

⁴⁵¹ Accidente nuclear sucedido en la central nuclear de Chernóbil (Ucrania) el 26 de abril del año 1.986.

⁴⁵² La es la ciencia que se encarga del estudio y la elaboración de los mapas geográficos, territoriales y de diferentes dimensiones lineales y demás.

6. First World War Poetry Digital Archive



Ilustración 91 First World War Poetry Digital Archive [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Este lugar (véase Ilustración 91) nos permite explorar materiales archivados de los grandes poetas de la Primera Guerra Mundial⁴⁵³, como Wilfred Owen⁴⁵⁴ y Siegfried Sassoon⁴⁵⁵. Los manuscritos, cartas y diarios se complementan con vídeos y audios para proporcionar una visión completa de la vida en las trincheras durante 1.914-1.918.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<https://www.youtube.com/watch?v=iQlbfvcZv8c> (*Torn Fields - Machinima of the First World War Poetry Digital Archive in Second Life*. Subido por Academic IT, Oxford University IT Services, el 17 de marzo de 2.010).

7. Casa de Canarias/ L: Grimes (138, 50, 60)



Ilustración 92 Casa de Canarias [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

La Casa de Canarias en S. L (véase Ilustración 92) es un espacio abierto a todas aquellas personas interesadas en el archipiélago y su cultura, Este lugar intenta ser un punto de referencia canario en esta sociedad virtual. En su proyección tiene cabida

⁴⁵³ La Primera Guerra Mundial fue una guerra desarrollada principalmente en Europa, que dio comienzo el 28 de julio de 1914 y finalizó el 11 de noviembre de 1918.

⁴⁵⁴ Wilfred Edward Salter Owen (18 de marzo de 1893 - 4 de noviembre de 1918) fue un poeta y un soldado inglés.

⁴⁵⁵ Siegfried Loraine Sassoon (Matfield, Reino Unido, 8 de septiembre de 1886 – Heytesbury, Reino Unido, 1 de septiembre de 1967) fue un escritor y poeta británico.

tanto las tertulias como las presentaciones de libros vinculados a ésta cultura, muestra de carteles divulgativos y revistas de la actualidad canaria, etc.

Establecer lazos con los usuarios que de alguna manera están relacionados con Canarias y que circulan por el metaverso (canarios residentes, canarios en la emigración, interesados en las islas por motivos culturales o de trabajo, turistas que no quieren cortar el vínculo establecido...) es uno de los grandes objetivos trazados en este proyecto.

Interaccionamos con la Casa de Canarias tocando todos los objetos y carteles y podemos obtener vestuario tradicional canario, enlaces de interés sobre el archipiélago, publicaciones en pdf, avisos...

También es la sede del grupo Canarias en S.L, una asociación de avatares unidos por éste interés común.

Para más información: <http://casadecanariasvirtual.blogspot.com.es/>

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<https://www.youtube.com/watch?v=csTfzpm2Z1w&list=PLBB696496FCAE290F>. (Casa de Canarias-exteriores. Subido por Casa de Canarias en Second Life el 20 de enero de 2.008).

8. Natural History Museum of Vienna



Ilustración 93 Natural History Museum of Vienna [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Natural History Museum of Vienna (véase Ilustración 93) es un lugar inspirado en la vida real que incluye exhibiciones de dinosaurios y esculturas *steampunk*⁴⁵⁶ de Bryn Oh.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<https://www.youtube.com/watch?v=MAI9c6NI1Jw>. (2014 2 20 WWZY Natural History Museum Of Vienna. Subido por Zarrakan el 20 de febrero de 2.014).

⁴⁵⁶ Movimiento artístico y sociocultural y no tan solo literario nacido en la década de los 80. . Las obras de temática steampunk a menudo muestran tecnologías anacrónicas o invenciones futuristas imaginadas por los visionarios de la época victoriana.

9. *Shadow Play: Tales of Urbanization of China*



Ilustración 94 *Shadow Play: Tales of Urbanization of China* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Shadow Play: Tales of Urbanization of China (véase Ilustración 94) es la integración de la realidad virtual con una forma de arte conocida como teatro de sombras⁴⁵⁷, y cuenta una historia sobre los cambiantes paisajes de la China contemporánea. Para obtener más información: <http://bit.ly/1KCFE5>.

10. *MiC - Imagin@rium*



Ilustración 95 *MiC - Imagin@rium* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

MiC - Imagin@rium (véase Ilustración 95) nos ofrece instalaciones de arte, debates y eventos culturales centrados en el reino entre *S.L* y *R.L*. Más información en: <http://blog.museiincomuneroma.it>.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio: <https://www.youtube.com/watch?v=8rDmE-esUrY>. (*Imagin@rium*. Subido por *Marina Bellini* el 16 de febrero de 2.015).

9.3. Recreaciones:

1. *Persian Palace/ L: Adventure Land (43, 90, 25)*

⁴⁵⁷ Se conoce como teatro de sombras a un espectáculo que consiste en la creación de ciertos efectos ópticos con una lámpara u otra fuente de iluminación y una superficie lisa y clara (que puede ser una pared o una pantalla).

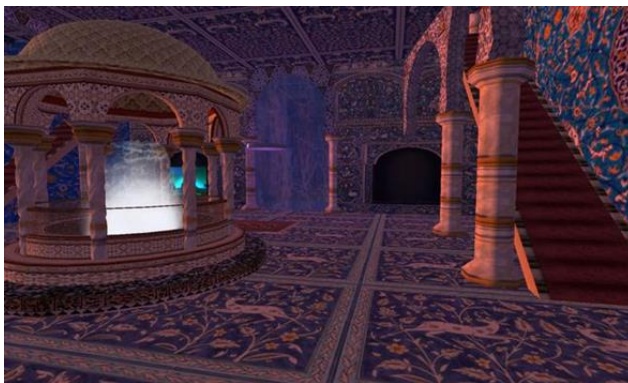


Ilustración 96 Persian Palace [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Recreación de un palacio persa (véase Ilustración 96) donde se pueden explorar los cuentos de “*Las mil y una noches*”⁴⁵⁸ y descubrir/ disfrutar con la cultura de esta civilización.

El palacio se compone de tres plantas, sin contar las almenas⁴⁵⁹:

- en la primera observamos un gran recibidor con una hermosa fuente y en el centro una gran colección de cuadros y mobiliario palaciego.
- en la segunda planta encontramos el harén, el dormitorio y varias salas más todas exquisitamente decoradas con recreaciones exactas.
- en la tercera planta podemos acceder a la terraza y a los torreones y observar el paisaje que este palacio nos muestra.

Está rodeado de un hermoso jardín en el que podemos encontrar pavos reales y una tienda que nos ofrece alfombras y mobiliario persa para nuestras casas o lugares de trabajo.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=aZpUFjaX-uw>: (*Second Life. 'The Persian Palace*, Subido por *Scottishguyusa*, el 31 de diciembre de 2.007).

2. *Museum Island/ L: Sunny Breezes (211, 151, 22)*



Ilustración 97 Museum Island [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Esta isla (véase Ilustración 97) es un parque gigantesco que contiene objetos y edificaciones fascinantes de civilizaciones pasadas: cenotafios, templos, viaductos y

⁴⁵⁸ Célebre recopilación de cuentos árabes del Oriente Medio medieval.

⁴⁵⁹ Elemento arquitectónico típico de la arquitectura militar medieval.

estatuas hacen de éste un lugar muy interesante para explorar y conocer culturas pasadas.

Podemos visitar entre otras muchas cosas: ciudades como Babilonia o Petra, el Ara Pacis⁴⁶⁰, Pompeya⁴⁶¹, la columna de Troya, el Arco de Constantino⁴⁶², el Coloso de Rodas⁴⁶³ o la tumba de Nefertari⁴⁶⁴.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=mlQHPR6uf90>: (Tour of Spencer Art Museum Island. Subido por SpencerArtKU el 20 de agosto de 2.009).



Ilustración 98 Imagen de la localización [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

3. **Metropolis**



Ilustración 99 Metropolis [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Metrópolis (véase Ilustración 99) de la artista Gem Preiz utiliza el arte fractal para explorar y mostrar en el mundo virtual paisajes arquitectónicos reales, como la ciudad de China, y la masificación.

4. **MB Antiques**

⁴⁶⁰ Monumento conmemorativo de la época del Imperio romano, que se encuentra en Roma.

⁴⁶¹ Ciudad de la Antigua Roma ubicada junto con Herculano y otros lugares más pequeños en la región de Campania

⁴⁶² Arco del triunfo que se encuentra entre el Coliseo y la colina del Palatino, en Roma.

⁴⁶³ Era una gran estatua del dios griego Helios, realizada por el escultor Cares de Lindos en la isla de Rodas (Grecia) en 292 a. C.

⁴⁶⁴ Se trata de la famosísima tumba en la que reposó el cadáver momificado de Nefertari esposa del gran faraón Ramsés II.



Ilustración 100 MB Antiques [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

MB Antiques (véase Ilustración 100) es una tienda de antigüedades de los siglos XVIII y XIX con pintura, alfombras, tapices, muebles y otros objetos de arte.

5. *Art Galleries of Chelsea*



Ilustración 101 Art Galleries of Chelsea [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Art Galleries of Chelsea (véase Ilustración 101) es una réplica de las calles del barrio de Chelsea en Nueva York repletas de galerías de arte como *Finely Ton id*, *Transcendental Studios*, *e-mage*, *Red Dirt Studios* o *Vivid Black*.

6. *Mont Saint Bruno*



Ilustración 102 Mont Saint Bruno [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Mont Saint Bruno (véanse Ilustraciones 102 y 103) es una catedral barroca virtual, donde también podemos visitar villas y palacios inspirados en la realidad.



Ilustración 103 Pontifical Aula (2013). Papal Coronation Mass [fotografía]. Recuperada de <http://pontificalaula.blogspot.com.es/>.

9.4. Espacios expositivos interactivos

Con este apartado nos referimos a aquellos museos que no tienen una apariencia fija, sino que van cambiando conforme el visitante entra y/o toca ciertos elementos del lugar. La visión depende totalmente del visitante y sus acciones.

1. *Simplexity/ L: NMC Campus West (124, 128, 1492)*



Ilustración 104 Simplexity [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Lo que debemos hacer en esta exposición multimedia (véase Ilustración 104) de arte es disfrutar de la experiencia de explorar y de tomarnos nuestro tiempo observando. No existe orden, podemos ir por donde queramos y por el tiempo que queramos, no hay límite.

Todo el espacio está hecho de formas simples y la estructura y el comportamiento surgen de la combinación de estos componentes.

El objetivo de este lugar es en palabras de sus propios creadores: hacernos exhalar una exclamación de sorpresa y de interés por su creatividad.

En este mismo lugar también podemos encontrar videos que encarnan la misma idea: la simpleza que se une para formar obras maravillosas:

1. "extatique" por adinpsz (<http://www.youtube.com/watch?v=nXACcCivqjE>: Adinpsz - Extatique, subido por TrackMan068 el 6 de octubre de 2.009).
2. "Aeon Flux" por Synesthetics (<http://www.youtube.com/watch?v=OsLwgYSH6-k>: Sts-03: aeon flux by synesthetics, subido por toolboxbrown el 16 de agosto de 2.007).
3. "Projektor/IBM" por Rechenzentrum (<http://www.youtube.com/watch?v=SbUUKZZ-dw>: Rechenzentrum — Projektor/IBM, subido por rhobodub el 18 de mayo de 2.008).
4. "Chaos Theory" por Conspiracy (<http://www.youtube.com/watch?v=oOKE8vcf9w4>: Demoscene: "Chaos Theory" by Conspiracy (HD quality, widescreen), subido por MSmart2k6 el 25 de diciembre de 2.008).
5. "The popular demo" por farbrausch (<http://www.youtube.com/watch?v=YBpo5GHcmsE>: Farbrausch - fr-025: the.popular.demo [HD], subido por ybbek el 7 de marzo de 2.009).
6. "Palindromeda" por farbrausch (<http://www.youtube.com/watch?v=BzOoSDjOsu4>: Farbrausch - fr-minus-012: palindromeda suger, subido por ybbek el 23 de marzo de 2.009).
7. "theta" por farbrausch (<http://www.youtube.com/watch?v=sb3PvD3EUT8>: Farbrausch - fr-038: theta [HD], subido por ybbek el 26 de noviembre de 2.009).
8. "Second Reality" por Future Crew - MS DOS PC (1993) (<http://www.youtube.com/watch?v=4KFCA750JdM>: Second Reality by Future Crew - MS DOS PC (1993), subido por sacrealeses el 29 de mayo de 2.009).
9. "Lifeforce" por ASD for ASSEMBLY 2007 (<http://www.youtube.com/watch?v=P0OfkKc711A>: ASD LIFEFORCE ASSEMBLY 2007 (HD), subido por toutagamon el 16 de enero de 2.009).
10. "The Evolution Of Vision" por ASD (<http://www.youtube.com/watch?v=C89BOqqpA5M>: The Evolution of Vision by ASD, subido por CrossingTheFieryPath el 17 de septiembre de 2.007).
11. "Don't Deceive Me" por Spontz (<http://www.youtube.com/watch?v=vP5Q2S6PAnk>: Spontz - Don't Deceive Me, subido por TheDemo Tube el 12 de septiembre de 2.009).
12. "Iconoclast" por ASD (<http://www.youtube.com/watch?v=-uIK9hsQ3qY>: Iconoclast by ASD, subido por nebadon2025 el 1 de enero de 2.008).
13. "Trendwhore" por Still (<http://www.youtube.com/watch?v=KQhnoMo-KU4>: Trendwhore by Still, subido por NOSYS el 24 de agosto de 2.010).
14. "Ferner" por Still (<http://www.youtube.com/watch?v=yLZupr70qVs>: Ferner by Still, subido el 12 de septiembre de 2009 por DaDEMOSCENE).

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<http://www.youtube.com/watch?v=80BilwITBes>: (Ruptura by ASD subido el 18 de agosto de 2.009 por DaDEMOSCENE)

2. StormEye/ L: Ars Simulacra (60, 177, 1002)



Ilustración 105 StormEye [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

En esta muestra de arte interactivo (véase Ilustración 105) podemos contemplar el ojo de la tormenta literalmente. Podemos ver cómo cambia el clima de soleado a tormentoso con nosotros en el centro como espectadores.

Instrucciones para que podamos disfrutar *Storm Eye*:

- 1) Encendemos el audio
- 2) No tocamos nada, el video se iniciará automáticamente.
- 3) En el paseo de entrada tocamos el paraguas para conseguir uno.
- 4) Nos tomamos unos minutos para que las animaciones vayan sucediendo.
- 5) Disfrutamos de la visita.
- 6) Cuando estemos listos para salir, hacemos clic en el tornado.

Para más información podemos entrar en la página:

<http://slstormeye.blogspot.com/>

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=yGbio2skQJA>:(In The Store Eye. Subido por salama2000 el 21 de febrero de 2.009).

3. Ripple/ L: Ars Simulacra (152, 58, 1029)

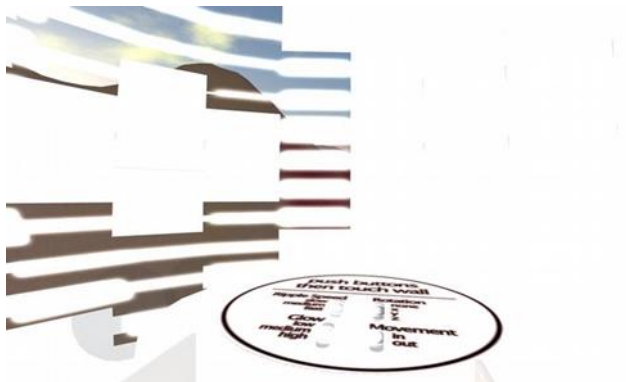


Ilustración 106 Ripple [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Ripple es una exposición interactiva (véase Ilustración 106) que combina estímulos visuales y de audio en un deslumbrante despliegue de luz y sonido: podemos entrar dentro de la esfera blanca y brillante que forma este lugar, tocar la pared y ver las ondas sonoras.

Instrucciones:

1) Tocamos las fotos que tenemos delante, eligiendo nuestra preferida, para cambiar la apariencia del paisaje.

2) Tocando a la derecha cambiaremos también el audio que acompaña a los paisajes.

3) Una vez dentro disfrutamos del paisaje y del ambiente que hemos elegido.

Para más información: <http://slripple.blogspot.com/>

4. *Museum of the Globe/ L: KAZE (74, 108, 78)*

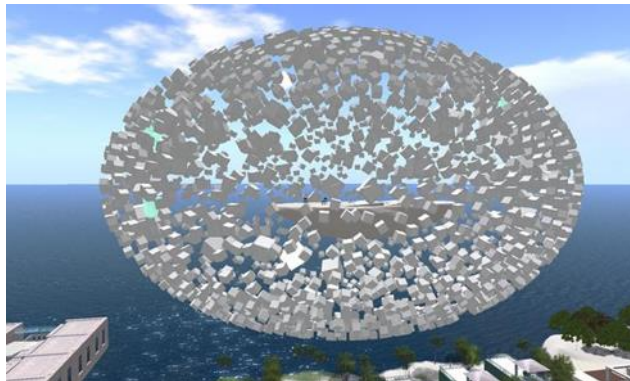


Ilustración 107 Museum of the globe [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Colección de cubos (véase Ilustración 107) que cambian de color y muestran todos los colores del universo virtual de S.L ante nuestros ojos.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=TQFuz6TX8CQ>: (*The Museum of The Globe in KAZE SIM*. Subido por *kyotacomcom* el 3 de mayo de 2.010).

5. *Cetus/ L: Cetus (107, 85, 41)*



Ilustración 108 Cetus [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Visitamos en este lugar una zona 3D (véase Ilustraciones 108 y 109) dedicada a la exploración de una forma nueva de arquitectura en el mundo virtual. *Cetus* es también

el estudio del arquitecto DB Bailey⁴⁶⁵ (en R.L David Denton) donde podemos ver como el artista realiza sus obras y conocer las que tiene en la vida real y en la virtual.

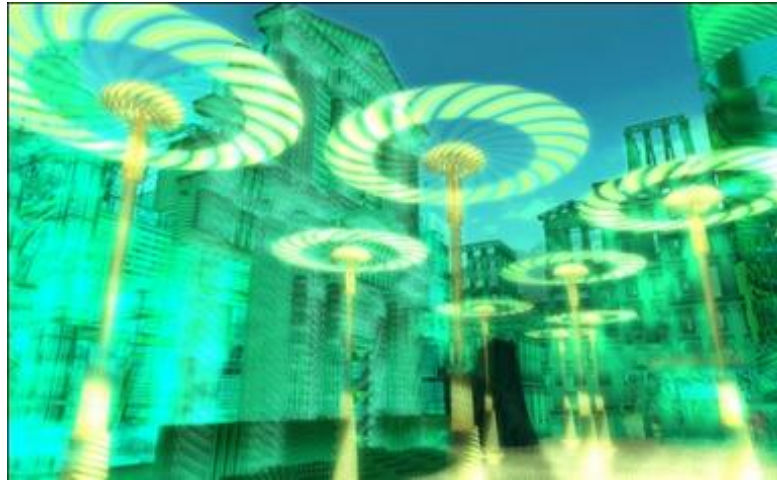


Ilustración 109 Cetus [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

http://www.youtube.com/watch?v=QcwUYL_SCjA:(Second Life: DB BAILEYS VIRTUAL OFFICE SIM- CETUS. Subido por PROFILESSophiaYates el 1 de marzo de 2.010).

6. *Dancing Ink Productions/ L: Dancing Ink Productions (109, 70, 21)*



Ilustración 110 Dancing Ink Production [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Creado por los artistas Mencion Watts y Alsop Taggart⁴⁶⁶, este lugar (véase Ilustración 110) nos ofrece un ambiente de inmersión y una narración visual en la que podemos quedar inmersos durante horas.

⁴⁶⁵ Arquitecto, urbanista y diseñador de exposiciones en la vida real que decidió explotar toda su creatividad en S.L.

⁴⁶⁶ Artistas S.L.

7. Locus/ L: Locus (127, 132, 31)



Ilustración 111 Locus [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Esta región (véase Ilustraciones 111 y 112) se dedica a la exploración de las nuevas formas de construcción y de arte en el mundo virtual. Actúa como estudio del arquitecto y urbanista David Denton, del que ya hemos hablado anteriormente.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=uDE98yd7gXQ>:(WELCOME TO LOCUS – SECONDLIFE. Subido por *sliennedunord* el 25 de enero de 2.011).



Ilustración 112 Locus [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

8. Bluestocking Interactive Gallery/ L: Tigerclaw (236, 178, 55)



Ilustración 113 Bluestocking Interactive Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

En este lugar (véanse Ilustraciones 113 y 114) la artista digital Maya Paris exhibe varias obras de arte interactivo y fotografía, destacando obras como “TeleOctoscope” o “Sexicality”, un proyecto de música interactivo:

(http://mayaparisbluestocking.blogspot.com/2009/04/sexicality-musical-interactive-art_06.htm. Subido por Maya Paris el 6 de abril de 2.009).



Ilustración 114 Imagen de la ubicación [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

9. IDIA Laboratories/ L: IDIA Laboratories (140, 113, 2058)



Ilustración 114 Idia Laboratories [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Al principio puede parecer un sitio poco interesante debido a que el paisaje que nos ofrece al entrar es un desierto con un tren abandonado y repleto de *grafitis*⁴⁶⁷ (véanse Ilustraciones 114 y 115), pero si profundizamos encontraremos una construcción visualmente impresionante y simple que permite al visitante coger una lata de pintura y dejar algo suyo en este espacio, nos ofrece la total libertad de creación.



Ilustración 115 Idia Laboratories [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

⁴⁶⁷ Modalidad de pintura libre, destacada por su ilegalidad, generalmente realizadas en espacios urbanos.

10. Imagine Nest/ L: Four Bridges North (154, 176, 999)

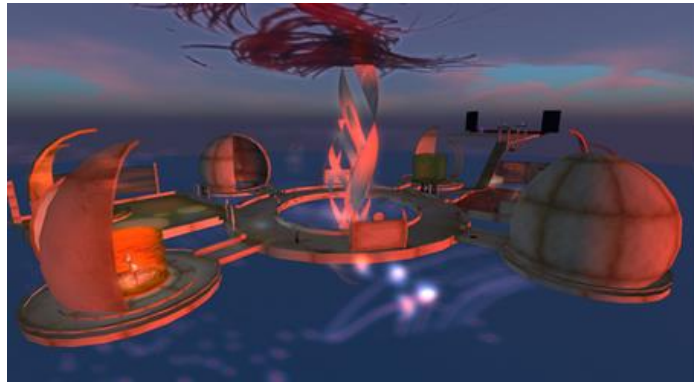


Ilustración 116 Imagine Nest [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Aquí (véanse Ilustraciones 116 y 117) encontramos un proyecto artístico interactivo creado por AuraKyo Insoo⁴⁶⁸ que representa la imaginación, los sueños y el amor a través de la escultura a gran escala y el uso de vivos colores.

Se compone de varias casi-esferas que se unen mediante cuatro puentes. Estos lugares permiten al visitante realizar toda clase de actividades: bailar, volar o simplemente sentarse a observar el paisaje cambiante que nos ofrece.

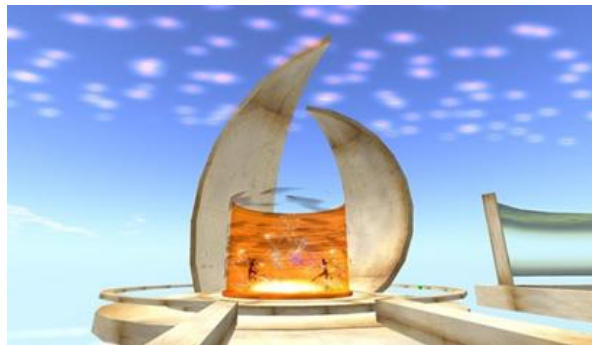


Ilustración 16 Imagine Nest [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

11. Chromutate/ L: LOL (65, 43, 22)

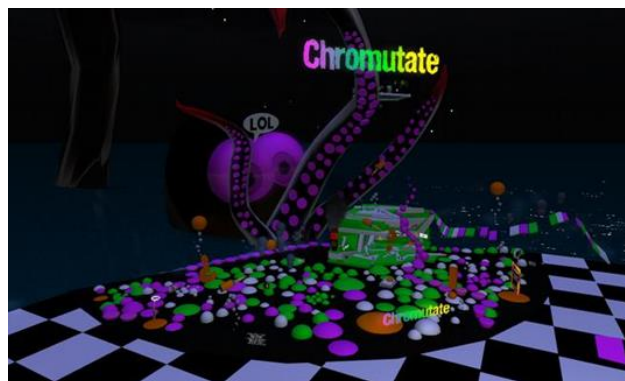


Ilustración 118 Chromutate [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Esta instalación psicodélica (véase Ilustración 118) se mueve y reacciona a medida que interactuamos con ella y nos permite controlar los colores desde un sitio

⁴⁶⁸ Artista y diseñador de moda argentino.

web independiente o directamente desde el mundo virtual, permitiéndonos así jugar con la creatividad y la diversión. Aparte de esto, podemos encontrar plataformas que suben y bajan, objetos que caen del cielo, cosas que giran, etc.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

[http://www.youtube.com/watch?v=K1U_xdnqX7k&feature=related:\(Chromutate Adventure](http://www.youtube.com/watch?v=K1U_xdnqX7k&feature=related:(Chromutate+Adventure). Subido por *OspreyTherian* el 16 de febrero de 2.010).

12. **Kolor Studio/ L: Kolor (115, 127, 52)**



Ilustración 119 Kolor Studio [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

El material gráfico interactivo que podemos encontrar en *kolor Studio* (véase Ilustración 119) es obra de Patrick Faith⁴⁶⁹, incluyendo la pintura y la escultura.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

[http://www.youtube.com/watch?v=5PJJ0ieJi_k:\(Kolor Studio - 2008 VR Art Installations of Patrick Faith](http://www.youtube.com/watch?v=5PJJ0ieJi_k:(Kolor+Studio+-+2008+VR+Art+Installations+of+Patrick+Faith). Subido por *patrickfaithart* el 9 de octubre de 2008).

13. **VeGeTaL PLaNeT/ L: Coral Springs (229, 190, 23)**

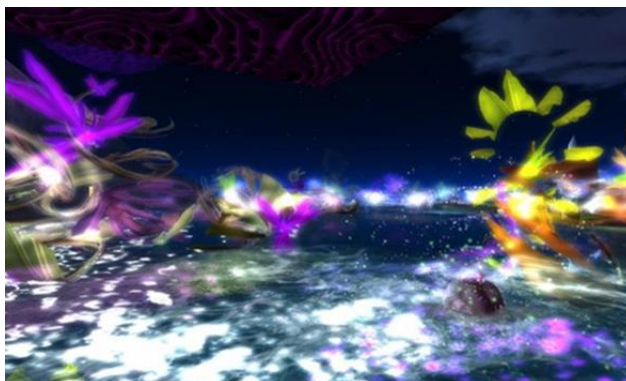


Ilustración 120 Vegetal Planet [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Vegetal Planet (véase Ilustración 120) es una gruta de neón que sobrecarga nuestros sentidos con sus colores vivos y brillantes, la exploración de este lugar también nos descubre una galería submarina gigante con arte tridimensional.

⁴⁶⁹ Artista *R.L* que basa sus obras en el contacto, pintando directamente con las manos. (<http://patrickfaith.com/>)

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<http://www.youtube.com/watch?v=CX5Szl3ZIdI>(*Second Life Travels: VeGeTaL PLaNeT and Drowsy*. Subido por *veemonthedemonking* el 26 de enero de 2.010).

14. XYZ/ L: xyz (163, 143, 38)



Ilustración 121 XYZ [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Como su nombre implica la mayor parte de la escultura que aquí (véase Ilustración 121) encontramos tiene su inspiración en las matemáticas, las ciencias, y el modelado 3D.

15. The Port/ L: The Port (20, 29, 31)



Ilustración 122 The Port [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

The Port (véase Ilustración 122) consiste en un juego de instalaciones de arte y pequeñas galerías escondidas donde podemos disfrutar con los encuentros de obras que van de lo surrealista a lo sublime. Podemos observar, entre otras cosas: delfines gigantes y flotantes, máquinas de escribir gigantes, cuevas inundadas y cientos de objetos interactivos más.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<http://www.youtube.com/watch?v=0et4Xj3hi-g>:(*The Port Caves - flythru of work in progress*. Subido por *annabethrobinson*, el 7 de diciembre de 2.008).

16. Dynafleur/ L: Caledon Kintyre (230, 222, 2624)



Ilustración 123 Dynafleur [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Dynafleur (véase Ilustración 123) es una instalación 3D que nos pone en medio de un escenario interactivo de color y sonido.

Está diseñada y creada por los siguientes artistas:

- La residente, desde el año 2.005, Desdemona Enfield, que es una programadora y constructora dentro del metaverso que trabaja para artistas, matemáticos, físicos, educadores y desarrolladores de productos que crean para Linden y varias redes más.

Sus colaboraciones incluyen, entre otras, proyectos tan destacados como: *FlowerBall* (una de las diez instalaciones artísticas señaladas por el blog Notas del Nuevo Mundo); *DynaFleur* y *Ripple*.

Al buscar su nombre en *Google* hemos encontrado cerca de doce mil lugares que hablan de ella.

- Douglas Story es el avatar controlado por Dennis Schaefer, que junto a Desdemona Enfield, crea grandes instalaciones de arte interactivas en *S.L.*

Su instalación *StormEye* se presentó como parte del *New Media Caucus 'show galería "@"* en el Instituto de Arquitectura del Sur de California y su instalación *Ripple* ha generado miles de visitantes desde que aparece en la *Destination Guide* de *S. L.*

También ha hecho colaboraciones con el conocido *R.L* y *S.L* arquitecto David Bailey Denton / DB, añadiendo él el diseño de sonidos y elementos interactivos en las estructuras.

- Dizzy Banjo es un compositor musical que explora nuevos métodos de *soundtracking*⁴⁷⁰ en los entornos virtuales.

Tiene experiencia en el suministro de música para los medios de comunicación y para clientes como *Boosey & Hawkes*, *Revlon*, *Sony* o *Playstation*.

- *MICA (Meta Institute for Computational Astrophysics: <http://mica-vw.org>)* es una organización científica sin ánimo de lucro que experimenta, desde su sede en los mundos virtuales, como se puede usar la tecnología y la realidad virtual para un fin científico y académico.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<http://www.youtube.com/watch?v=jq8des1jPps>: (*DynaFleur art installation - Second Life*. Subido por *webdakini* el 7 de enero de 2.008).

⁴⁷⁰ Aplicación para compartir música.

17. *Life in a Bowl by Cica Ghost*



Ilustración 124 *Life in a Bowl by Cica Ghost* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Life in a Bowl es una isla tropical desierta (véanse Ilustraciones 124 y 125) donde podemos disfrutar de la instalación artística de la artista virtual Cica Ghost .



Ilustración 125 *Life in a Bowl by Cica Ghost* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<https://www.youtube.com/watch?v=OPg0isgamMc> (*Life in a Bowl by Cica Ghost*. Subido por yumixland el 11 de mayo de 2.015).

18. *Cocytus the 9th Circle of Hell: Dante's Inferno*



Ilustración 126 *Cocytus the 9th Circle of Hell: Dante's Inferno* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Instalación interactiva (véanse Ilustraciones 126 y 127) basada en el poema de Dante⁴⁷¹ “Infierno”⁴⁷².



Ilustración 127 Cocytus the 9th Circle of Hell: Dante's Inferno [fotografía]. (2015). Recuperado de <https://modernworld.wordpress.com/2015/05/09/in-hells-ninth-circle-with-frankx-lefravre/>,

19. *Amplituhedron*

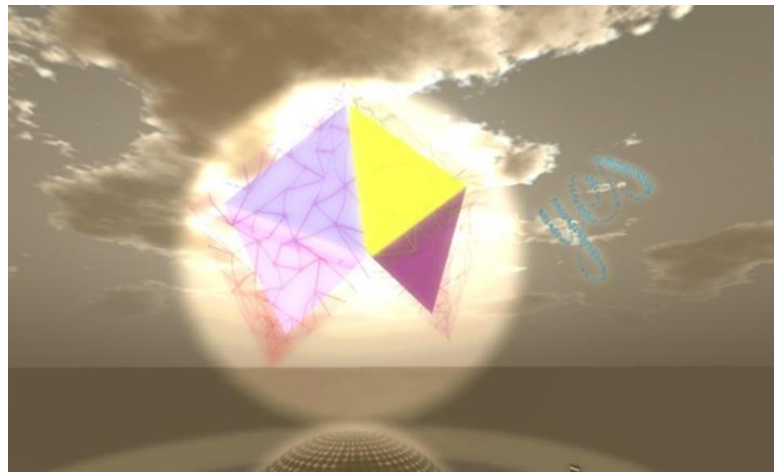


Ilustración 128 Amplituhedron [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Amplituhedron (véase Ilustración 128) es un lugar artístico creado por la artista S.L Misprint Thursday⁴⁷³.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<https://www.youtube.com/watch?v=VASteUxzXDM>. (2015 1 15 WWZY Amplituhedron . Subido por Zarrakan el 13 de enero de 2.015).

⁴⁷¹ Dante Alighieri (Florencia, c. 29 de mayo de 1265-Rávena, 14 de septiembre de 1321) fue un poeta italiano.

⁴⁷² El Infierno (en italiano Inferno) es la primera de las tres cánticas de La Divina Comedia del poeta florentino Dante Alighieri.

⁴⁷³ Misprint Thursday (14 de Octubre de 2007) es una artista S.L.

20. *Echoes in the Garden*



Ilustración 129 *Echoes in the Garden* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Echoes in the Garden (véase Ilustración 129) es una instalación interactiva creada por Rose Borchovski .

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

https://www.youtube.com/watch?v=MoGJ_zXyaho. (2013 4 21 WWZY *Echoes In The Garden*. Subido por Zarrakan el 21 de abril de 2.013).

21. *Mediamorphosis*



Ilustración 130 *Mediamorphosis* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Mediamorphosis (véanse Ilustraciones 130 y 131) es una instalación interactiva compuesta de seis áreas diferenciadas creadas por Thoth Jantzen⁴⁷⁴ .

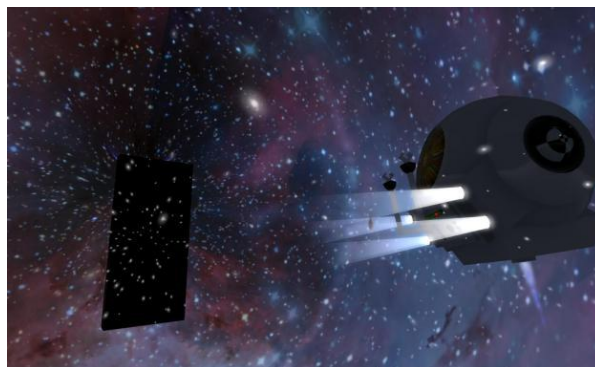


Ilustración 131 *Mediamorphosis* [fotografía]. (2013).

⁴⁷⁴ Thoth Jantzen (22 de Octubre de 2006) es un artista de S.L.

Recuperado de <https://modernworld.wordpress.com/2013/02/12/tripping-out-in-second-life/>.

22. *Sparkys by Romy Nayar*



Ilustración 132 *Sparkys by Romy Nayar* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Sparkys by Romy Nayar (véase Ilustración 132) es una instalación interactiva en la que el descubrimiento del color por parte de sus visitantes es el hilo conductor de la obra.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<https://www.youtube.com/watch?v=KXh1eaE62-A>. (*Sparkys (Second Life Machinima)*. Subido por Erythro Asimov el 28 de abril de 2.015).

23. *The Inevitability of Fate*



Ilustración 133 *The Inevitability of Fate* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

The Inevitability of Fate (véase Ilustración 133) es una instalación artística de Rose Borchovski donde nos adentramos en la historia de Angry Beth y su hijo Lot durante la guerra. Más información en <http://bit.ly/MnEdbN>.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<https://www.youtube.com/watch?v=hnhN0mnVQ4M>. (*The inevitability of Fate - Second Life*. Subido por Matheus Khalim el 9 de febrero de 2.013).

24. Art Ark

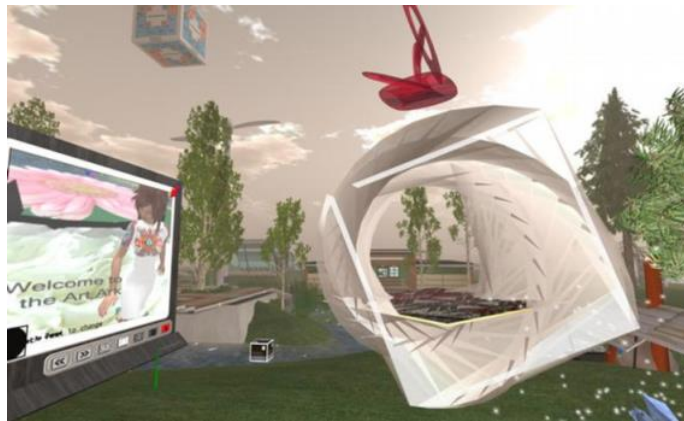


Ilustración 134 Art Ark [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Art Ark (véase Ilustración 134) es una experiencia interactiva que lleva a los participantes a través de una serie de misiones de arte diseñadas por Mary Stokrocki, profesora de Educación Artística en el Estado de Arizona. Ver <http://pdx.be/21de> para más información.

25. Spencer Museum of Art



Ilustración 135 Spencer Museum of Art [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Spencer Museum of Art (véase Ilustración 135) es un museo de arte interactivo por ciclos que podemos disfrutar sentados en uno de sus desgastados sofás.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<https://www.youtube.com/watch?v=IVDa6-2mUME>. (*Second Life - Spencer Art Museum*. Subido por *Rumple Von Stiltskin* el 11 de Agosto de 2.012).

9.5. Espacios expositivos con exposiciones temporales.

Este tipo de museos y galerías son aquellas que cambia de exposición y de artistas (conocidos, o no, en el mundo real) cada cierto tiempo.

1. The Criss Museum of Contemporary Art/ L: Alajuela (182, 74, 22)



Ilustración 136 The Criss Museum of Contemporary Art [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

El Museo Criss de Arte Contemporáneo (véase Ilustración 136) es una galería viva que destaca la poesía, la música y el arte en general. Está localizado en *Costa Rica Sims* y ha recibido a más de cien artistas desde sus inicios.

Exposiciones presentes en la sala el dieciséis de noviembre del año 2.014

Chrome Underwood es la identidad virtual de un artista digital que vive en Santa Barbara, California. Chrome abarca todos los medios y géneros desde el collage digital a los libros de historietas y las pinturas en 3D. Actualmente está escribiendo un libro sobre su vida como avatar y como artista.

Todas las imágenes utilizadas en esta exposición son puramente digitales (véase Ilustración 66) y se basan en la fusión de muchos componentes. Aproximadamente la mitad de las piezas de esta muestra se centran en el avatar y en todas sus apariencias, mientras que la otra mitad, es una exploración artística de la virtualidad y las herramientas del sistema.



Ilustración 137 obra de Chrome Underwood [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Artemisia Naxos se considera una arqueóloga que estudia los antiguos estilos de la pintura para revelar la naturaleza transitoria de la psique humana. Artemisia, formada en un programa de estudio riguroso en Nueva York, frecuenta museos y copia cuadros de los antiguos maestros, a fin de dominar sus técnicas y sus estrategias conceptuales

(véase Ilustración 137). Artemisia, descubrió la cultura romana y griega, y se embarcó en una serie de obras en encáustica en el mundo real (una de las técnicas de pintura más antiguas que se conoce y una de las más difíciles de dominar) que luego transporta al mundo virtual.



Ilustración 138 Obra de Artemisia Naxos Ilustración [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
[http://www.youtube.com/watch?v=rJLJ6dtnKRY:\(CRISS MUSEUM OF CONTEMPORARY ART - Virtual Metaverse Second Life](http://www.youtube.com/watch?v=rJLJ6dtnKRY:(CRISS+MUSEUM+OF+CONTEMPORARY+ART+-+Virtual+Metaverse+Second+Life)) , Subido por RAFTWETJewell, el 30 de enero de 2.010).

1. **Aeonia Arts/L: Aeonia (126, 105, 26)**



Ilustración 139 Aeonia Arts [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Dedicado a las artes y la cultura *Aeonia* (véase Ilustración 139) incluye: galerías de arte, instalaciones, estudios de artistas (destacamos: *Art Studio Ally Aeon*, *Art Studio Cah Fallen*, *Art Studio Gwenette Writer*, *Art Studio Moeuhane Sandalwood*, *Art Studio Nik Gandt*, *Art Studio Penelope Parx* y *Art Studio Pete Jiminy*), exposiciones temporales y espacios para actuaciones.

Se suele utilizar como lugar de inspiración y aprendizaje, debido a que es el hogar de un grupo de artistas que trabajan juntos con la intención de compartir habilidades y conocimientos con todos los avatares (artistas o no) interesados.

En *Aeonia* podemos encontrar estudios de artistas con trabajos en curso, museos comisariados por los artistas residentes (*Museum North*, comisariado por: Penelope Parx y *Museum South*, comisariado por: Moeuhane Sandalwood) una galería, salas de exposiciones y bellos escenarios. Los escenarios integran exposiciones de arte y música.

Para mantenernos informados sobre los próximos eventos/ exposiciones basta con unirnos a su grupo, y *Aeonia* nos mandará información casi diaria con todos sus acontecimientos y novedades.

El diecisiete de noviembre del año 2.014 se encontraba la exposición: “*Condamnation - Un país entre la devastación y la esperanza*” de Moeuhane Sandalwood y Ally Aeon, donde transportan al espectador al epicentro del terremoto en Haití⁴⁷⁵. Como espectadores recibimos una experiencia inmersiva de estar en la ciudad en los días posteriores al terremoto y nos permite unirnos a la suerte de las víctimas y de los ayudantes.

También podemos disfrutar con la exposición *Aeonia “Impresiones - arte creado en Second Life”*, que consiste en fotografías de la región tomadas utilizando las diferentes opciones que ofrece el visor de *S.L.*

Otra exposición que podemos explorar es: “*Kaleidoscopia Amazing*”, muestra que se basa en originales caleidoscopios interactivos diseñados por Lubnatsi Papp.

2. Vista Hermosa Art Centre/ L: Little Andaluca (221, 142, 53)



Ilustración 140 Vista Hermosa [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Las exhibiciones dentro de ésta galería (véase Ilustración 140) van desde fotografías hasta pinturas y esculturas, todas interactivas para el disfrute del visitante. También hay locales comerciales con productos de la galería y un auditorio en el tejado para los eventos de música en vivo.

- Exhibición “*In Black and White*”.

Louise Portilo y Soundsmith Kamachi han invitado a trece artistas para presentar sus interpretaciones del B y W⁴⁷⁶ (véase Ilustración 70): Scottius Polke, Nessuno Myoo, Kicca Igaly, Fuschia Nightfire, Gleman Jun, Prajna Seetan, Pol Jarvinen, Mistero Hifeng, Cat Boccaccio, Paulette Felisimo / Gamma Infinity, RAG Randt, Teal Freenote y Ultraviolet Alter

Una de las artistas más importantes en ésta exhibición es Cat Boccaccio, fotógrafa que quiere mostrar el lado humano del avatar: hermoso, natural y sensual, que se relaciona con el medio ambiente, *S.L.* y la cámara. Sus fotografías invitan al

⁴⁷⁵ Terremoto que fue registrado el 12 de enero del año 2.010 a las 16:53:09 horas con epicentro a 15 km de Puerto Príncipe, la capital de Haití.

⁴⁷⁶ Blanco y negro.

espectador a compartir momentos íntimos y nos reta a encontrar la historia detrás de la imagen fotografiada. Cat aporta a sus obras su experiencia artística real, ya que estudió en la Universidad de British Columbia y en el Instituto de Arte de Chicago. Según sus propias palabras encontró una oportunidad única en *Second Life* para mostrar sus trabajos al mundo virtual y a las personas que lo habitan.



Ilustración 141 Obra de la exposición "B y W" [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

3. **OZLAN Art Gallery/ L: OZLAN SW (250, 103, 300)**



Ilustración 142 OZLAN Art Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

La Galería *OZLAND* (véase Ilustración 142) recibe la visita de un artista diferente cada mes y utiliza sus obras como inspiración para un acontecimiento literario, que consiste en reuniones semanales donde los autores leen sus historias y poemas. En esta dirección podemos conocer todos los eventos de la galería:

<http://ozlandart.blogspot.com/>.

En el mes de noviembre del año 2.014 podíamos encontrar al artista KenpoKarate Yakubu's con la exposición llamada: "*OCEANIC EXPLORATIONS*".

KenpoKarate Yakubu (también conocido como Anthony F. Verburgt en la vida real) quería ser artista desde la infancia gracias a la influencia de su padre (también artista), que le repetía que cualquier persona que pudiera dominar el dibujo de las formas básicas (triángulo, círculo y cuadrado) y que tuviera en cuenta la luz, podía dibujar, y se le podía considerar un verdadero artista.

KenpoKarate estuvo trabajando más de treinta y seis años en una comisaría realizando retratos de los criminales y de las escenas de los crímenes. Ahora sigue realizando retratos pero estos retratos son de los avatares de *S.L* y disfruta dándoles vida y presentándoselos al espectador. Actualmente pasa su tiempo haciendo el tipo de

arte que le gusta e investigando con los colores y los temas, se decanta por el óleo, pero usa y experimenta con todos los medios (véase Ilustración 143).

En cuanto a su estilo en la pintura pasó muchos años desarrollando el realismo, ahora su estilo depende de cómo siente en cada momento y no tiene ninguno en particular.



Ilustración 143 Obra de KenpoKarate [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

4. **SLArt Community Centre/ L: Scylla (221, 144, 66)**



Ilustración 144 SLArt Community Centre [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

SLACC⁴⁷⁷ (véase Ilustración 144) ofrece un lugar donde hasta veintiocho artistas pueden mostrar sus obras conjuntamente (véase Ilustración 145). Los eventos son organizados para ayudar a fomentar el espíritu creativo en S.L y hay tutoriales para que los nuevos residentes puedan aprender a crear.



Ilustración 145 Obra de SLACC [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

⁴⁷⁷ Abreviación y siglas del nombre entero de la galería.

5. **Art → Desire/ L: Umina Beach (120, 116, 29)**



Ilustración 146 Art+ Desire [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Art + Desire (véase Ilustración 146) combina elementos arquitectónicos griegos tradicionales y modernos, vistos por los ojos del director Nitsuko Rokokoco, en su arquitectura externa. Dentro de éste edificio podemos encontrar un museo de temática homosexual (véase Ilustración 147) que cambia de artista cada cierto tiempo y que recoge obras de todos los estilos y tamaños.



Ilustración 147 Obras expuestas en Art+Desire [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

6. **Born Museum of Fine Arts/ L: Born (112, 53, 29)**



Ilustración 148 Born Museum of Fine Arts [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

El Museo de Born (véase Ilustración 148) es un destino muy popular entre los amantes del arte virtual, que pueden disfrutar visitando sus exhibiciones de escultura, pintura y fotografía, de una gran variedad de artistas de S.L. En noviembre del año

2.014 estaba expuesto el trabajo de Antenna Rae, artista interesada en el color como expresión y el equilibrio o desequilibrio de la luz y la oscuridad. Muestra un trabajo según sus propias palabras muy intuitivo y abstracto.

Antenna comenzó su carrera cultural como artista escénica para compañías de teatro y ópera en los EE.UU. Estudió educación artística y actualmente imparte clases privadas en su estudio. Trabajo con acuarela durante diez años, y después de haber pintado con un estilo totalmente realista rompió con todo y entró a formar parte de S.L.

7. SinARTty Art Gallery/ L: Rhodenwald (21, 190, 36)



Ilustración 149 SinARTty Art Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Partiendo de su existencia en el mundo real (Alemania), SinARTty (véase Ilustración 149) tiene también una presencia en S. L y ofrece fotografías y pinturas de tamaño variable para todos los residentes, que se pueden ver y comprar.

8. The Washout and the Privy/ L: Angkasawan (110, 160, 24)



Ilustración 150 The Washout and the Privy [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Esta región (véase Ilustración 150) cuenta todos los días con eventos de artes visuales (véase Ilustración 151), música en vivo y DJs, lecturas de obras por sus propios escritores, debates y eventos sociales con algunos de los residentes más creativos del metaverso.



Ilustración 151 Obra expuesta en el lugar [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

9. *Artemisia*/ L: *Artemisia* (178, 120, 25)



Ilustración 152 *Artemisia* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Artemisia (véase Ilustración 152) es un lugar artístico que nos invita a la exploración/ descubrimiento de varios lugares de interés público que incluyen: varias galerías de arte, una casa musical situada en la copa de un árbol gigante, un aparcamiento de submarinos que rodea la isla y varios jardines botánicos; en todos podemos disfrutar de las últimas novedades relativas al arte virtual.

El avatar Zephyre Zabelin ocupa un lugar especial en *Artemisia* por ser su creadora y por convertirlo en un espacio donde la gente tiene la oportunidad de convertirse en artista y de encontrar la inspiración. En el año 2.010 tuvo que renunciar de su cargo por razones personales, y sus sustitutos aceptaron la misión de continuar su legado mediante la constante búsqueda de la inspiración de otros artistas y de hacerlo tan divertido como les fuera posible. Uno de estos sustitutos es Biff Watanabe, un fotógrafo que vive en el este de Canadá y que crea imágenes evocadoras de naturalezas muertas y reconstrucciones históricas, en *Artemisia* Biff es también la mascota de la isla y los visitantes lo podemos ver como un pequeño perro husky con un asombroso vestuario que vive en un faro en la esquina suroeste de la isla.

Otra es Liddy Babenco, una artista de Michigan que pinta toda clase de temas, desde naturalezas muertas a retratos y paisajes marinos. Posee una tienda en la esquina noroeste de *Artemisia* donde podemos ver y comprar todas sus obras.

También incluimos a Wolk Writer un pintor en la vida real que desde los comienzos de la informática quedó fascinado por los ordenadores, esto hizo que experimentara con el arte digital durante años, al principio sólo 2D con Photoshop, pero desde hace unos cinco años comenzó a experimentar con software 3D. Su punto de partida suele ser una foto o partes de ésta combinando 2D y 3D.

FreeWee Ling es un artista que sólo actúa en *S.L.*, él se define como un plagiador porque cuando ve algo que le gusta y le atrae quiere saber cómo funciona y deconstruye y reconstruye la idea en su laboratorio de *Artemisia*, donde muestra una gran cantidad de sus creaciones. Con él podemos dar por finalizados los sustitutos y los encargados de este lugar.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=lzLZb1DNU38>: (*Second Life: Artemisia, Island of Artists*. Subido por *ClementiaMerlin* el 3 de marzo de 2.008).

10. Palais Orleans/ L: Tasogare (100, 6, 22)



Ilustración 153 Palais Orleans [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Palais Orleans (Photography Studio) es una combinación de galerías de arte y fotografía de artistas de *S.L.* (véanse Ilustraciones 153). También ofrece accesorios, poses, y otros servicios para los fotógrafos en ciernes y sus trabajos.

Entre los artistas que la visitan podemos destacar a Cat Boccacio (ya mencionada anteriormente), Peoney Feld y Rob Barber, entre otros.

11. Avalon Art District/ L: Ars Lunga (44, 139, 27)



Ilustración 154 Avalon Art District [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Este lugar es un importante centro dentro de la escena artística de *S.L.* El *Avalon Art District* (véase Ilustración 154) es una visita obligada para cualquier persona que quiera experimentar lo que la comunidad artística de *S.L.* ofrece, con una gran variedad de exhibiciones y de artistas(véase Ilustración 155).



Ilustración 155 Obra de Avalon [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

12. Vanguard/ L: Vanguard (208, 38, 2)



Ilustración 156 Vanguard [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

En esta zona (véase Ilustración 156) podemos explorar las numerosas obras artísticas expuestas de distintos artistas residentes en S.L.

13. UrbanARTs/ L: Deizha (108, 31, 801)



Ilustración 157 UrbanARTs [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

UrbanARTs (véase Ilustración 157) es la exhibición de construcciones arquitectónicas modernas y contemporáneas que buscan la belleza virtual. Estas construcciones duran un mínimo de doce semanas por lo que hay mucho que visitar.

14. Pirats Art Network/ L: PiRats Art Network (130, 126, 29)



Ilustración 158 Pirats Art Network [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

En *Pirats Art Network* (véase Ilustración 158) podemos encontrar cuatro amplias galerías (cada una de ellas con una arquitectura diferente) con todo tipo de obras y estilos (véase Ilustración 159). Es una asociación francesa no lucrativa que promueve las artes creativas tanto en *R.L* como en *S.L*, y sus objetivos están dedicados a la promoción del arte.

Los miembros fundadores, Merlina Rokocoko y Zsigmond Newbab, ofrecen a los artistas y diseñadores de todos los países el acceso a las instalaciones y a un sitio web (<http://www.pirats.fr>) donde tienen un espacio personal con un número ilimitado de páginas y presentaciones de diapositivas para mostrar sus obras. Las obras son vendidas directamente por los artistas, sin comisiones, ya que el objetivo es difundir el arte a través de las nuevas tecnologías y no obtener un beneficio.

Piratas están presentes en la web (<http://www.pirats.fr>), en *Facebook* (<http://www.facebook.com/group.php?gid=53487220063>) y en *MySpace*, y publican además una revista en línea, *Artung*, que se ofrece en dos idiomas, francés e inglés, que divulga las presentaciones y eventos organizados por la asociación.

Video de la ubicación: http://www.youtube.com/watch?v=2pexjBp_vck: (*Forest credible and cartoonish. SL. Second Life. Soror Nishi. Machinima Arm Strom. Subido por arm2see el 21 de enero de 2.010*).



Ilustración 159 Obra expuesta en Pirats [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Entre todos los artistas que exponen en este proyecto destacan: Adamo Grau, Aeon Mearkus, Ala Shan, Albe Watanabe, Alizarin Goldflake, Aloisio Congrejo, Aluana Limondi, AmandaT Tamatzui, Amorina Ashton, Ana Harcourt, Anathaniel Gausman, Andromeda Klees, Aneli Abeyante, ange Orsini, ChapTer Kronfeld, Charlie Vesuvino,

Cherry Manga, Chrome Underwood, CHUCKMATRIX Clip, Claudia Nandahar, claudia222 Jewell, Anley Piers, AnnaO Miami, Antenna Rae, Applonia Criss, Archibald Sideshow, ariel Brearly , Artemisia Naxos, Artistide Despres, Artman Diavolo, Asmita Duranjaya, bachi Cheng, barry Richez, Bau Ur, Betty Tureaud, Binary Quandry, Blue Tsuki, bonafidenutts Aries, briawinde Magic, brunhilde Merlin, Bryn Oh, Busterbugsmetropolis Robonaught, CADEL Aboubakar , Carlo Pimpernel, Carmine Caliera, casta Oh, Cayenne Avon, Chapl Paisley, cocool Tracy, ColeMarie Soleil, comet Morigi, coqsy Neiro, cullum Writer, Curt Kongo, Daco Monday, Dacob Paine, daipivo Paulino, Dancoyote Antonelli, Dari Undercroft, Daruma Boa, Deruub Pastorelli, Dixit Writer, Drumstick Ah, Dulcis Taurog, Edessa Riddler, Edmole Eames, Edwind Hiron, Elin Egoyan, Elisabeth Maruti, Elle Ellsmere, Eme10 Wind, Esch Snoats, Fabien Texan, Fae Varriale, Fafner Hofmann, Fahn Falta, Fantasia Habilis, Feathers Boa, Fiin McMinnar, Filthy Fluno, Fingers Scintilla, Fiona Leitner, Florian Gericault, fredericwillem Resident, fredx Resident, FrozenII Hastings, Fuschia Nightfire, Genevieve Silvercloud, Georg Janick, gerardgelas Kanarik, giallo India, Giovanna Cerise, Gleman Jun, Glyph Graves , Got Pizzaro, Gracie Kendal, HallelujahJones Resident, Hana Darkrose, Harter Fall, hell Lamont, Hermes Kondor, Hermine Resident, Herodias Soulstar, ieko Catnap, Igor Ballyhoo, Iono Allen, iTony Pleides, JadeYu Fhang, JasmineCeara Ellenberg , Jazz62 Masala, jean Coeur, jeanvince Admiral, Jofus Wrigglesworth, Joni Hallison, Josina Burgess, Juanita Deharo, JudiLynn India, Julien Avindar, julien Snowpaw, June Clavenham , Juria Yoshikawa, kalile Sass, kanea Beck, kate Debevec, Kati Kristan, Kayly Iali, KeriElizabeth Resident, Kendruc Vollmar, Kian Gearz, Kicca Igaly, king75 Zarco, Kira Westland, kirle Adamski, Kolor Fall, Konrad Jansma, Kryss Lemon, Kundemor Tamatzu , kyra Roxan, La Baroque, LarZ Rajal, Layachi Ihnen, LeMelonRouge Onyett, Life Charron , LilyDay Darkstone, ling Serenity, littleone Aries, Loki Glas, Lollito Larkham, Lookatmy Back, Loup Erin, luce Laval, luciella Lutrova, Luko Enoch, Mariane Paule, Marielou Decuir , marion Weirman, Maryva Mayo, Mater Rhode, MathieuL Bravin, max Bobair, Maya Paris, Maylis Lutrova, Mer Dreier, Merlina Rokocoko, Merlino Mayo, Michaelangelo Montague , Mik Frequency, Mikati Slade, Milly Sharple, Mirko Matova, Miso Susanowa, Misprint Thursday, Mitch Shelman, mitou Waco, Monroe Snook, Montfort Ghost, Morlita Quan, Moya Janus, Mumu Broek, nanhar Rajal, Nathaniel Somerset, Native Aeon, Natsha Lemton, nessuno Myoo, Newbab Zsigmond, nexuno Thespian, Nino Vichan, Nish Mip, NuxVomica Mint, Oberon Onmura, oona Eiren, Orfeo Menges, Oxphalaver Moose, paolino Szczepanski, Pauline Snoodle, Pepsy Lane, Perefim Cao, Petal Fairlock, Pixels Sideways, PJ Trenton, PleaseWakeMeUp Idler, Pol Jarvinen, Pong Blumenthal, Ragamuffin Kips, Renault Cluny, Robin Moore, Rolling Shuffle, Rose McIntyre, Ryo Maynard, Sabrinaa Nightfire, Saiwun Yoshikawa, Sanspareil London, ScALp Zebberman, Scarp Godenot, sChen Resident, Scottius Polke, sega Sack, Selavy Oh, selenor Millar, Semiramis Theas, Serenity Questi , shellina Winkler, shoshisn Shilova, Silene Christen, Sistaglrro Wei, Sledge Roffo, Solkide Auer, Solylence Houston, soror Nishi, Swina Allen, Syem Piek, Syrius Dreamscape, Talullah, Winterwolf, Tani Thor, Tehos Quar, tinos Resident, Toughlove Sabra:, Treacle Darlandes , Trill Zapatero, Trinity Eales, TRIPOD Sparta, tshirtkill Straaf, typote Beck, Ub Yifu, Van Caerndow, vanfarel Kupfer, Vive Voom, vroum Short, Werner Kurosawa, Winter Nightfire , Yaia Nishi, Yann Mizser, Yvonne Bourgoin, Zen Qork, Zhora Maynard, Zion Zemenis o Zorro Hirvi.

Todos estos artistas nos demuestran que *S.L* no es un juego, sino, un lugar en el que el arte está en alza y donde miles de artistas acuden a mostrar su creatividad.

15. Crossworlds Gallery/ L: lynto land (48, 143, 238)

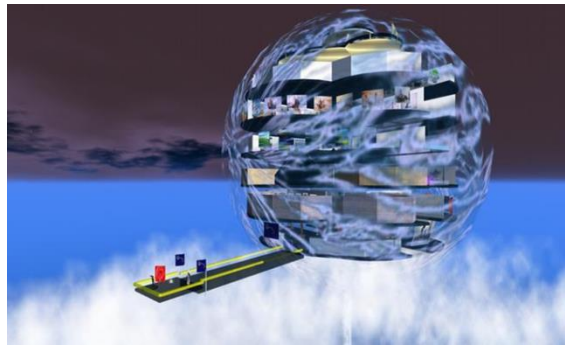


Ilustración 160 Crossworlds Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Esta enorme galería (véase Ilustración 160) de arte atraviesa catorce pisos en tres gigante esferas flotantes, por esta razón, necesitamos múltiples visitas para experimentarlo todo: escultura, pintura, y fotografía de los artistas más destacados de S.L (véase Ilustración 161).

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<http://www.youtube.com/watch?v=BnHD2tu5WHg> ("Icons". New exhibition by Sigfred Rodenberger in Second Life. Subido por TorbenSigfred el 9 de febrero de 2.009).

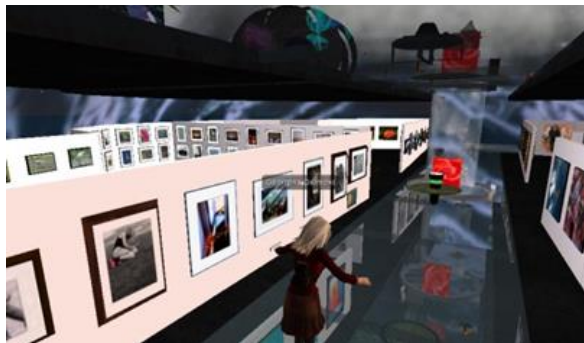


Ilustración 161 Obras expuestas en Crossworlds Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

16. Soup/ L: Eryri (129, 242, 22)

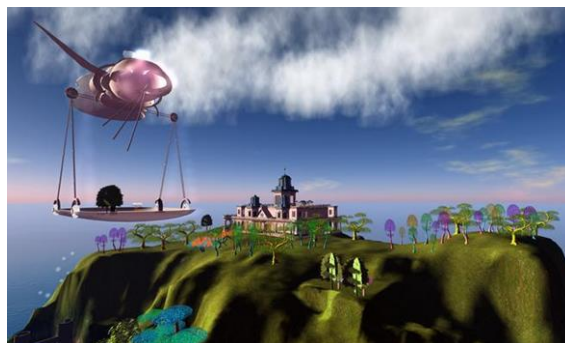


Ilustración 162 Soup [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Soup (véase Ilustración 162) se compone de exposiciones que están en continuo cambio, siempre están en desarrollo.

17. SIGGRAPH SpaceTime Art/ L: BGSU Creation (164, 180, 28)



Ilustración 163 SIGGRAPH Space Time Art [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

SIGGRAPH (véase Ilustración 163) se dedica a la generación y difusión de gráficos creados por ordenador y técnicas interactivas (véase Ilustración 164). El veinte de diciembre del año 2.014 este lugar exhibía la exposición “SpaceTime” que destacaba con más de ochenta obras de material gráfico y animaciones.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<http://www.youtube.com/watch?v=Gw6wSNihXHI>: (SIGGRAPH SPACETIME Exhibit in Second Life. Subido por AnthonyFontana el 11 de agosto de 2.008).



Ilustración 164 Obra expuesta en la ubicación [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

18. Kiku Art Gallery/ L: Amatsu Shima (125, 165, 22)



Ilustración 165 Kiku Art Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

La galería (véase Ilustración 165) destaca obras de arte (véase Ilustración 166) tanto de la vida real como de la vida virtual.



Ilustración 166 Obra expuesta en Kiku Art Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

19. Art Meets You/ L: Magnetik Island (111, 141, 22)

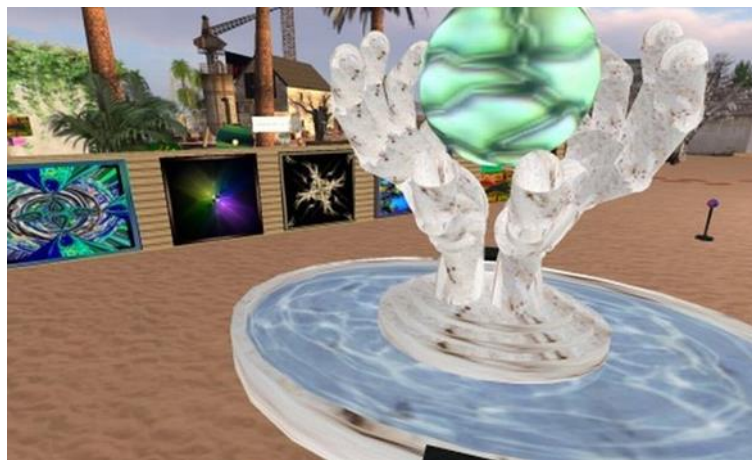


Ilustración 167 Art Meets You [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Art Meets You (véase Ilustración 167) alberga exposiciones temporales que tienen una duración aproximada de un mes. Este lugar se divide en cubículos en los que cada artista puede exponer lo que prefiera y cambiarlo tantas veces como quiera (véase Ilustración 168). Siendo el cubículo o habitación propiedad del artista también se puede encargar del mobiliario o incluso del color de las paredes.



Ilustración 168 Art Meets You [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

20. RMB City/ L: RMB City 1 (153, 32, 126)



Ilustración 169 RMB City [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

RMB City (véase Ilustración 169) es una plataforma artística creada por Cao Fei⁴⁷⁸ y abierta al público desde enero del año 2.009. Es una plataforma para la experimentación de actividades creativas en la que Cao Fei y sus colaboradores utilizan diferentes medios para poner a prueba los límites entre la existencia virtual y la real, es como un laboratorio donde investigan el arte, el diseño, la arquitectura, la literatura, el cine, la política, la economía y la sociedad.

RMB City es constantemente renovada por los nuevos proyectos y por el apoyo de las principales instituciones internacionales de arte en la red. Podíamos resumirla como un modelo de planificación urbana de vanguardia, que atraviesa los límites entre el pasado y el futuro, entre lo real y lo virtual para conectar a China con el mundo contemporáneo.

Para más información sobre este artista podemos visitar:
<http://www.caofei.com/>.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=9MhfATPZA0g>: (*RMB CITY-A Secondlife City Planning*. Subido por *ChinaTracy* el 3 de septiembre de 2.007.)

21. *Crimson Tide Gallery*



Ilustración 170 *Crimson Tide Gallery* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

⁴⁷⁸ Artista chino nacido en 1978 que trabaja tanto en S. L como en R. L.

Crimson Tide Gallery (véase Ilustración 170) es una galería de arte dedicada a la fotografía en *S. L.* Actualmente podemos visitar la exposición, de Raul Crimson, “*Fantasia Erotica*”, una retrospectiva de su trabajo.

22. *Soul Art Photography Gallery & Studio*



Ilustración 171 *Soul Art Photography Gallery & Studio* [fotografía]. Recuperado de [http://www. secondlife.com](http://www.secondlife.com).

Soul Art Photography Gallery & Studio (véase Ilustración 171) es una galería dedicada a la fotografía. Cada fotografía vendida en este lugar es exclusiva (único ejemplar) y está firmada por el fotógrafo. Cualquier artista *S.L* puede exponer en este lugar de forma gratuita, con un plazo máximo de dos semanas.

23. *Omnibus*

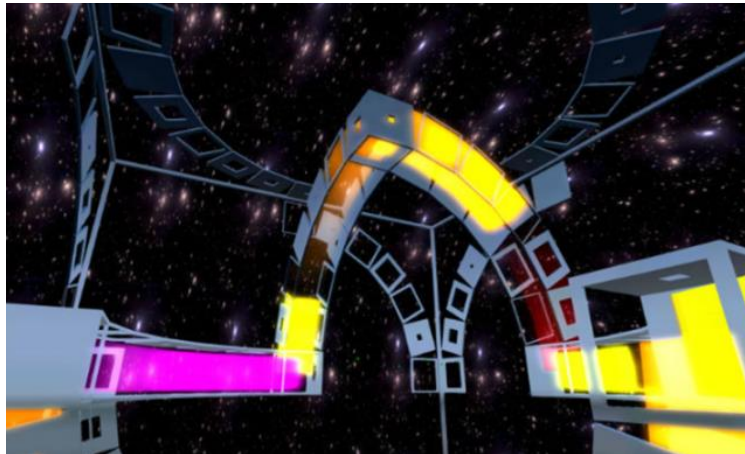


Ilustración 172 *Omnibus* [fotografía]. Recuperado de [http://www. secondlife.com](http://www.secondlife.com).

Omnibus (véase Ilustración 172) fue creada hace más de cuatro años en el *Linden Endowment for the Arts* y expone todo tipo de obras creadas en la virtualidad (véase Ilustración 173).

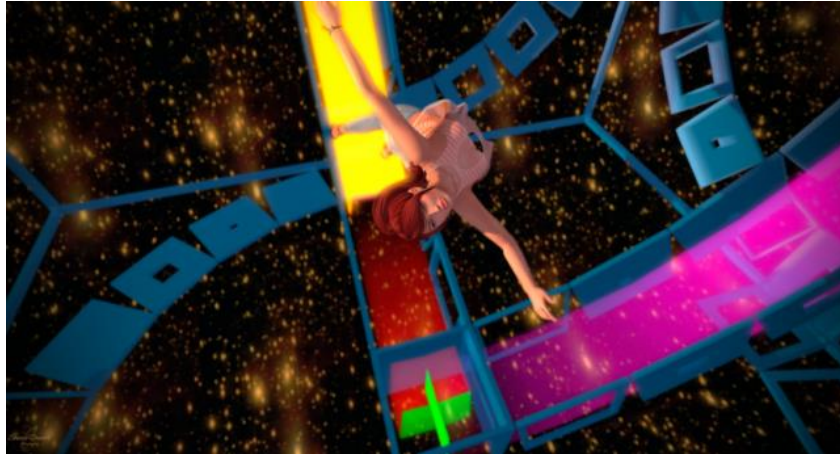


Ilustración 173 Duran, E (2015). Omnibus. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/emmaduran/16007055073/>.

24. Avalon Town Arts Community



Ilustración 174 Avalon Town Arts Community [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Avalon Town Arts Community (véase Ilustración 174) es un barrio inspirado en Nueva Inglaterra que ofrece decenas de estudios y galerías (véase Ilustración 175).

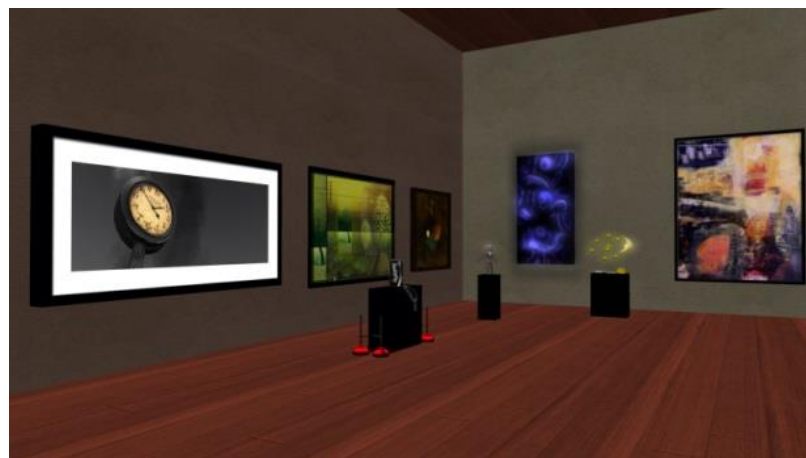


Ilustración 175 Avalon Town [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

25. *Creation's Fine Art Gallery*



Ilustración 176 Creation's Fine Art Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Creation's Fine Art Gallery (véase Ilustración 176) cuenta con algunas de las mejores muestras de arte en *SL*, así como con subastas artísticas en vivo por una buena causa, el propietario dona todas las ganancias a la Fundación Michael J. Fox para la Investigación del Parkinson.

26. *ArtFest 4*



Ilustración 177 ArtFest 4 [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

ArtFest4 (véase Ilustración 177) reúne a artistas de todo el mundo con el fin de recaudar dinero para los menos afortunados.

27. *Galería México*



Ilustración 178 Galería México [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

La Galería de México (véase Ilustración 178) es un espacio abierto a todas las cosas culturales y a artistas de todas las naciones y estilos.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<https://www.youtube.com/watch?v=c2FxfkvOb41c>. (*Second Life - EXPO en Galeria Mexico - Mario2 Helstein*. Subido por FerNet el 30 de mayo de 2.015).

28. Sunny 16 Gallery



Ilustración 179 Sunny 16 Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

La *Sunny 16 Gallery* (véase Ilustración 179) es una galería de fotografía dedicada a traer la fotografía analógica a la arena virtual.

29. Cookie Writers and Performers Hub



Ilustración 180 Cookie Writers and Performers Hub [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Cookie Writers and Performers Hub (véase Ilustración 180) es una aldea virtual hogar de una gran comunidad artística llena de poetas, actores y escritores.

30. Peace is a Choice Gallery



Ilustración 181 Peace is a Choice Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Peace is a Choice Gallery (véase Ilustración 181) es un lugar que ha promovido el arte y las actuaciones musicales de desde el año 2007. La galería ofrece fotografía, pintura, arte fractal y escultura.

31. *When Life Gives You Apples... Run*

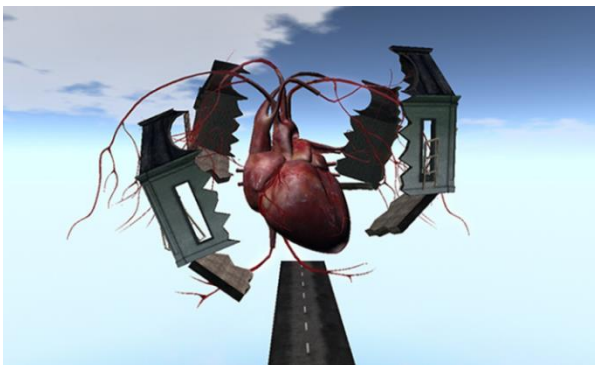


Ilustración 182 *When Life Gives You Apples... Run* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Espacio expositivo (véase Ilustración 182) comisariado por Jayjay Zifanwe⁴⁷⁹.
Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<https://www.youtube.com/watch?v=8r9FAGAQLw0>. (2015 3 13 WWZY *When Life Gives You Apples, Run*. Subido por Zarrakan el 13 de marzo de 2.015).

32. *Linden Endowment for the Arts*



Ilustración 183 *Linden Endowment for the Arts* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

La Linden Endowment for the Arts (LEA) (véase Ilustración 183) es una colaboración artística entre *Linden Lab* y la comunidad artística de *S.L.*, que mantiene un conjunto diverso de programas e iniciativas para el mundo del arte en el mundo virtual. Más información: <http://www.lea-sl.org>.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<https://www.youtube.com/watch?v=fpbluL747tQ>. (Second Life LEA Sims - The Linden Endowment of the Arts 2012. Subido por *PROFILESophiaYates* el 25 de enero de 2.013).

⁴⁷⁹ Jayjay Zifanwe (03 de Mayo de 2009) es un artista *S.L.*

33. Toy's Art Gallery

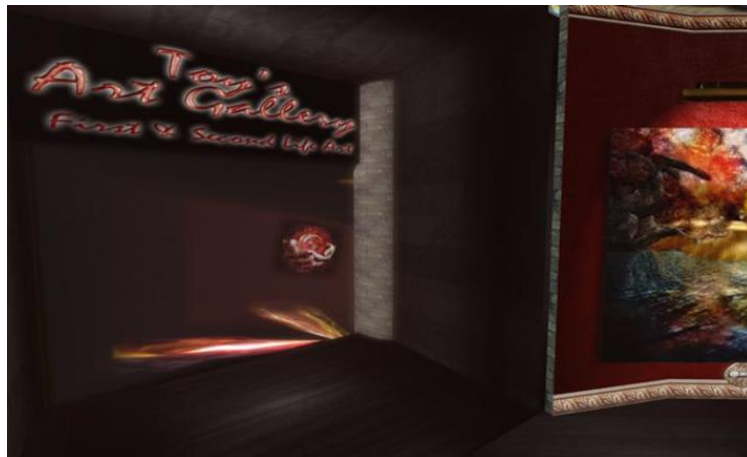


Ilustración 184 Toy's Art Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Toy's Art Gallery (véase Ilustración 184) es una galería de cinco pisos con más de 80 obras que abarcan la fotografía real y S.L y esculturas de malla 3D. Se anima a los visitantes a tocar todas las piezas y se presentan con un *notecard* con los comentarios del artista. Todo está a la venta.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<https://www.youtube.com/watch?v=nDrzDsQW6Zc>. (*Toy's Art Gallery*. Subido por *jjccccel* 1 de octubre de 2.014).

34. Fiteiro Cultural SL



Ilustración 185 Fiteiro Cultural SL [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Fiteiro Cultural SL (véase Ilustración 185) es un espacio de arte público que permite a los artistas de todo el mundo mostrar su trabajo. Visitamos <http://www.fiteirocultural.org> para obtener más información.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<https://www.youtube.com/watch?v=eMY8Sfc9mU0>. (*Ramiro Luis Torres for FITEIRO CULTURAL SL*. Subido por *FITEIROCULTURAL* el 2 de octubre de 2.008).

9.6. Museos y galerías con colección permanente:

1. *Lucid Dreams Art Gallery/ L: Avery (70, 89, 112)*



Ilustración 186 Lucid Dreams Art Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

En este lugar artístico (véase Ilustración 186) se exponen originales obras de pintura, fotografía y escultura de nueve artistas incluyendo a Samara Barzane, Kicca Igaly, Eye Infinity, Angel Enoch, y JudiLynn, entre otros (véase Ilustración 187).

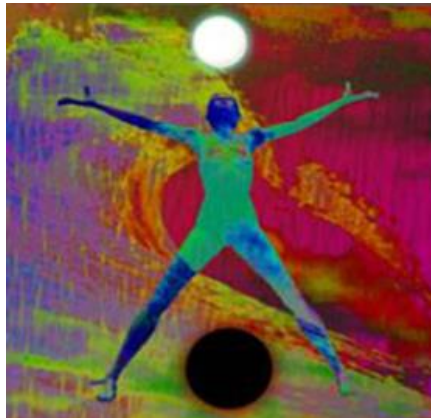


Ilustración 187 Obra expuesta en la ubicación [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

2. *Pyramid Gallery/L: Taj Hjem (195, 58, 45)*



Ilustración 188 Pyramid Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Esta galería (véase Ilustración 188) muestra el trabajo de algunos de los mejores artistas de *S.L*, incluyendo a Gleman Jun, Ub Yifu, Pol Jarvinen, Zephyru Zapedzki, Solange Sonnenkern, Mirja Bonetto y muchos otros, de todos ellos podemos obtener una biografía extensa y todos sus datos para cualquier sugerencia o encuentro con el artista.

Solange Sonnenkern

Solange Sonnenkern se ha inspirado en todas las obras que ha visitado en *S.L* y se ha apoyado en su creatividad para unirlo todo en obras vibrantes y caprichosas, improvisando con frecuencia (véase Ilustración 189). Solange trae una mirada fresca a la escena artística de *S.L*, tiene entre sus preferencias la combinación de colores y movimientos cinéticos y su trabajo continúa cambiando y creciendo con cada obra, como ella misma cambia y crece con su avatar.



Ilustración 189 Obra de Solange [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Mirja Bonetto

Mirja ha tenido un largo período como pintora en la vida real utilizando diferentes materiales y medios (véase Ilustración 190) como: óleo, acrílico, acuarela, tiza, cemento, yeso, tela, malla o alambre, cansada del mundo real llegó al arte fractal⁴⁸⁰ sólo por casualidad fascinada por la ligereza y las variaciones que podía conseguir, aquí podemos ver los resultados de su investigación.



Ilustración 190 Obra de Mirja [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>

⁴⁸⁰ Un fractal es un objeto semigeométrico cuya estructura básica, fragmentada o irregular, se repite a diferentes escalas. Y el arte fractal es el que utiliza este tipo de objetos.

Gleman Jun

Después de terminar sus estudios en Italia, Gleman Jun, decidió dedicarse por completo al arte, su gran pasión. Entró a formar parte del panorama artístico de S.L promovido por el marchante de arte el Sr. León Igaly. Realizó su primera exposición arquitectónica en La Pirámide a la edad de cuatro meses (en S.L), los buenos resultados obtenidos, en esta ocasión, le dieron la motivación para realizarse como artista. Actualmente más de una treintena de sus obras son expuestas en diferentes espacios artísticos de S.L.

A finales del año 2.009 había exhibido en más de cien galerías y museos, algunos de estos se muestran en: <http://www.youtube.com/Glemanjun> ⁴⁸¹.

Sus obras se basan en efectos dinámicos de colores, luces y transparencias, que expresan toda la creatividad del artista en una constante evolución y transformación de sí mismas, en cuanto a técnica las utiliza todas.

Gleman. Junio nació en INDIRE ⁴⁸² Italia, en junio del año 2.007, donde aún sigue trabajando.

Sus exhibiciones las podemos seguir y ver en:

1. *The Aho Museum* (<http://www.youtube.com/watch?v=vMVpsV1Ztnk>)
2. *Pirats Garden Art Gallery* (<http://www.youtube.com/watch?v=p86f4KN-hmE>)
3. *NMC's SL Artist Showcase Island*
(<http://www.youtube.com/watch?v=wVzOy1bInrQ>)
4. *The Art Hub* (<http://www.youtube.com/watch?v=xYrpHaPGO4A>)
5. *Pirats Omega Art gallery* (<http://www.youtube.com/watch?v=qtbuJVaSoWM>)
6. *Museo Karura Art Centre* (<http://www.youtube.com/watch?v=O7fF3wKkoGQ>)
7. *Museum of Paris* (<http://www.youtube.com/watch?v=VO-c6sA9VtY>)
8. *Studio 33 - Gu33enheim* (<http://www.youtube.com/watch?v=Xj4JSP0Gbtw>)
9. *Gridhikers ARTIFEX* (http://www.youtube.com/watch?v=6gaCwTM_PNO)
10. *The Criss Museum of Contemp Art*
(http://www.youtube.com/watch?v=qU35LNY_oPY)
11. *Second Nation 1* (<http://www.youtube.com/watch?v=KSQdjzEsxQw>)
12. *PiRats - Galerie d'Art Second France*
(<http://www.youtube.com/watch?v=qtbuJVaSoWM>)
13. *Milliways* (<http://www.youtube.com/watch?v=7KNnh0sntNk>)
14. *Tanalois – Summer* (http://www.youtube.com/watch?v=YZr80uW_8bE)
15. *Da Vinci Isle* (<http://www.youtube.com/watch?v=4m7APNBhVU8>)
16. *Studio33 Art maniacs* (<http://it.youtube.com/watch?v=daB6tbkf-34>)
17. *The Spiral gallery* (http://www.youtube.com/watch?v=_Vct6luCH6I)
18. *Ice caverns* (<http://www.youtube.com/watch?v=wKcukFiZmCo>)
19. *Zanphoria Gallery & Studio*
(<http://www.youtube.com/watch?v=bJycJ7GWC3I>)
20. *Pirats - SAS 3D Art Gallery* (<http://www.youtube.com/watch?v=RXa6AKxCzk4>)
21. *Museum of metaverse* (http://www.youtube.com/watch?v=da_9XanI914)
22. *Thothica Walkway gallery* (<http://www.youtube.com/watch?v=cvZXmgclsnU>)

⁴⁸¹ Canal de You Tube perteneciente al artista

⁴⁸² Región de S.L.

23. Enter.....The Show (<http://www.youtube.com/watch?v=T-od-C-20mQ>)
24. Agorà Saturnia (<http://www.youtube.com/watch?v=gUo57VBDdqc>)
25. S&S gallery of fine SL Art (http://www.youtube.com/watch?v=_8ZMr_JJODI)
26. Tower of Art (<http://www.youtube.com/watch?v=s8fVI20Kymk>)
27. Gallery Healy (<http://www.youtube.com/watch?v=O1yiqqt-y6s>)
28. France 3D Courchevel (<http://www.youtube.com/watch?v=ScDFBHCqnrM>)
29. Tickles and Bites Gallery (<http://www.youtube.com/watch?v=82EPycmOI48>)
30. Kelly Yap Artist Gallery (<http://it.youtube.com/watch?v=OnYfDvFPQFQ>)
31. Galerie Francane (<http://www.youtube.com/watch?v=Rrfdq9zcdAE>)
32. Mantova (<http://www.youtube.com/watch?v=rG3UZtiumUY>)
33. Fantasy Dreams Island (<http://www.youtube.com/watch?v=izRIAo5Mh04>)
34. Magma Art Group (<http://www.youtube.com/watch?v=EriKCPBNbCO>)
35. Sun Escapes Arts Center (<http://www.youtube.com/watch?v=GnE8UGvnHD4>)
36. Campus d'Arte - Islandia Canal District
(http://www.youtube.com/watch?v=gXoJPyYZA_o)
37. La casa dei miracoli(<http://www.youtube.com/watch?v=dletmWq-2Zg>)
38. Carpe Diem (<http://www.youtube.com/watch?v=fHiVkm4PH48>)
39. Fratte Gallery (<http://slurl.com/secondlife/Hazel/2/223/502>)
40. Pyramid gallery (<http://www.youtube.com/watch?v=UDheNN8tq4Q>)
41. LIFE ART Oriental Style exhibition
(<http://www.youtube.com/watch?v=AzF7ZH6vtL4>)
42. Gallery of Awesome (<http://www.youtube.com/watch?v=vNrdfDr6Ro>)
43. 2im French Art Gallery (<http://it.youtube.com/watch?v=CsxbcQyFwto>)
44. S&S Gallery of Fine Arts (<http://it.youtube.com/watch?v=IPwRainSZvY>)
45. T&S Art Gallery (http://www.youtube.com/watch?v=jcVI_mhWONM)
46. The Conservatory on Ballymore
(<http://www.youtube.com/watch?v=Y6uUOVEMaBs>)
47. Snap Art (<http://www.youtube.com/watch?v=ZF3UZsU3630>)
48. The Grand Gallery (http://it.youtube.com/watch?v=NzCV_aqh34s)
49. The BW Art Gallery Streamlife (<http://www.youtube.com/watch?v=7Cpo-faduEA>)
50. Marostica vera (<http://www.youtube.com/watch?v=HnwGeky5yjj>)
51. Pure Energy MAS (<http://www.youtube.com/watch?v=-a4GEiTdSm0>)
52. One Prim Wonder Challenge
(<http://www.youtube.com/watch?v=DudptXtbRO0>)
53. Second Pride Festival 2009
(<http://www.youtube.com/watch?v=d3SNSVsGCz8>)
54. Cave of Illuminating Arts
(http://www.youtube.com/watch?v=DuvtWT_2BEM)
55. Star Journey (http://www.youtube.com/watch?v=lt63T6-_yVo)
56. Mare nostro (<http://www.youtube.com/watch?v=gKd20Jzcllyg>)
57. Museo dei matti (http://www.youtube.com/watch?v=M_kclhD7WLg)
58. Tanalois art gallery (<http://www.youtube.com/watch?v=3Fhx3Aogxrw>)
59. Cetus Gallery District (<http://it.youtube.com/watch?v=7i-yi1dA4pg>)
60. Man-a-hatta gallery (<http://it.youtube.com/watch?v=c0JzXyTyRq8>)
61. Limoncello Gallery (<http://it.youtube.com/watch?v=8cbMxoark9A>)
62. Galerie de Cristal (<http://it.youtube.com/watch?v=XIU17OYGFFE>)

63. ZEUSDINNE Gallery (<http://it.youtube.com/watch?v=0wYrtAPW3-o>)
64. Chania - Museum of Art and Sculpture
(<http://www.youtube.com/watch?v=TyWR61DNtxE>)
65. Lemondo Oh Gallery (<http://it.youtube.com/watch?v=8Ne4RbQyoCI>)
66. PAMPU Parx's Art & Photographic
(<http://www.youtube.com/watch?v=nzyv24PfMQk>)
67. Diadem 1 SecondNation (<http://it.youtube.com/watch?v=aRQkA4dEHdk>)
68. Diadem 2 Milano. (<http://it.youtube.com/watch?v=4HG1up85yis>)
69. La Cittadella (<http://www.youtube.com/watch?v=x07mblgOU7A>)
70. Galerie d'art du Chardon (<http://www.youtube.com/watch?v=ocuu8UIKJLo>)
71. Mantova festival (<http://it.youtube.com/watch?v=FKhhNjLmUs0>)
72. The Permanent Gallery (<http://it.youtube.com/watch?v=aFe5E1-u4sl>)
73. Alice Art Telecom Italia (<http://it.youtube.com/watch?v=N44ShaJONt0>)
74. Nova's Open-Air Sculpture and Art Museum
(<http://www.youtube.com/watch?v=7HNMpF8P10>)
75. Pyramid gallery (<http://it.youtube.com/watch?v=kCLuQmTwtHo>)
76. The Deghy Gallery (http://it.youtube.com/watch?v=8G5VB_TguJs)
77. ZRM Gallery (<http://www.youtube.com/watch?v=kKVxgZKB5YQ>)
78. Porto cervo (http://it.youtube.com/watch?v=npr0yFB_OrE)
79. Virtual Harlem (<http://www.youtube.com/watch?v=GLzAHw526CY>)
80. Venice passion (<http://www.youtube.com/watch?v=YZSgZNWOpMA>)
81. "Ecce Femina" Learning Dream Island
(<http://www.youtube.com/watch?v=hnVTq6J55C8>)
82. Scotland square (<http://www.youtube.com/watch?v=fXDRSkZSpdA>)
83. Alby's gallery (<http://www.youtube.com/watch?v=7M--zPfmH7o>)
84. Airport GreatEscapes
(<http://www.youtube.com/watch?v=aka5WboBYxU&feature=related>)
85. Marina & Pier Gallery (<http://www.youtube.com/watch?v=IYY2daVDICY>)
86. Saint Thomas town (<http://www.youtube.com/watch?v=8wYapWKj3ig>)
87. Milano vera (<http://www.youtube.com/watch?v=wyHGR7U-uKY>)
88. MAYFAIR London England UK
(<http://www.youtube.com/watch?v=PHuOqhEkcAc>)
89. Art meet you (<http://www.youtube.com/watch?v=qKoDy0Tiybs>)
90. L'Art en Scene (<http://www.youtube.com/watch?v=4uSLOkqPtUk>)
91. Artefatta (<http://www.youtube.com/watch?v=Kpdsc1RduMA>)
92. Galaxy Dream (<http://it.youtube.com/watch?v=J7yypJzOtp4>)
93. Fashion (<http://www.youtube.com/watch?v=LjVf6DIR3P8>)
94. Venice Italy (<http://it.youtube.com/watch?v=WU44BXGmJ8M>)
95. Coco Loco (<http://it.youtube.com/watch?v=Nt04XFVaxXM>)
96. The island of Persia (http://it.youtube.com/watch?v=_5zaGBYKPbl)
97. Arte libera (<http://www.youtube.com/watch?v=7gxXtnPgPVE>)
98. Halo of the Mysts (<http://www.youtube.com/watch?v=6pN6FwewPGo>)
99. Guggenheim Museum (<http://www.youtube.com/watch?v=LrBRTvMTrMY>)
100. Pyramid gallery (<http://www.youtube.com/watch?v=As6V18Ne53c>)
101. T&S Art Gallery.
102. Fantasy Creation gallery.
103. Lars Gallery.

104. Venice gallery.
105. La sala dei Re gallery.
106. Agora' Saturnia.
107. I trulli di Alberobello.

Machinimas sobre su trabajo:

1. *Fear - UWA Art Challenge Winners - August 2010*. Subido por *iono allen* el 10 de agosto de 2.010: <http://vimeo.com/14935672>.
2. *Einstein 's unfinished symphony2, and friends*. Subido por *Gumbo Productions* el 20 de septiembre de 2.010: <http://vimeo.com/15146141>.
3. *MachinimUWA: Art of the Artist (UWA Contest Entry)*. Subido por *FallFilms* el 22 de septiembre de 2.010: <http://www.youtube.com/watch?v=B0XbX9b6Qs0>.
4. *MachinimUWA II - Art of the Artists* . Subido por *BradleyDorchester's channel* el 20 de septiembre de 2.010: <http://www.youtube.com/watch?v=q3HzHUNREno>.
5. *CLICK by L1Aura Loire: Immersive & Interactive Virtual Art*. Subido por *Lori Landay* el 20 de septiembre de 2.010: <http://www.youtube.com/watch?v=2Sf3Q2VAIKE>.
6. *Adventures of a Cyborg Part II MachinimUWA I* . Subido por *Nina Camplin* el 19 de septiembre de 2.010: <http://www.youtube.com/watch?v=tmSRirER49s>.
7. *Aphrodite visits*. Subido por *SLKMoody* el 16 de septiembre de 2010. <http://www.youtube.com/watch?v=YcfKbPFA7wA>.
8. *UWA Art of the Artists: A Closer Look*. Subido por *Pia Klaar* el 9 de septiembre de 2.010: <http://www.youtube.com/watch?v=kE-SuGbx7yE> .

Zephyru Zapedzki

Zephyru Zapedzki es pintor y músico en la vida real en Lisboa, Portugal. Trabaja principalmente óleos sobre lienzo, pero también usa el acrílico, la fotografía, el lápiz, los fractales y las herramientas digitales. En todas sus obras recoge las influencias de Brueghel⁴⁸³, de Magritte⁴⁸⁴, del realismo, del surrealismo, del simbolismo, del esoterismo, de los desnudos, de los retratos, de los paisajes, etc., con una gran carga poética y con el uso de diferentes estilos de pintura que utiliza según su estado de ánimo. En *S.L* muestra y vende las versiones de sus obras (fotografía, escultura, instalaciones o joyería) y todas están a la venta también en la vida real. En *S.L* es un pintor, fotógrafo, escultor, constructor, diseñador de interiores y exteriores, decorador, comisario, joyero, profesor, cineasta y Dj, diseña ropa, avatares, camisas, ojos y también tatuajes, creó el *SNAPSHOTERS*, un grupo sólo para *S.L* que trata asuntos de fotografía: <http://www.xstreetsl.com/modules>.

Podemos ver sus creaciones en:

<http://www.xstreetsl.com/modules.php?name=Marketplace&MerchantID=184694&&columns=2>.

⁴⁸³ Pintor y grabador considerado uno de los grandes maestros del siglo XVI y el más importante pintor holandés de ese siglo.

⁴⁸⁴ Pintor surrealista belga, conocido por sus ingeniosas y provocativas imágenes.

3. **DreamScapes Art Gallery/ L: Emerald Caye (229, 235, 22)**



Ilustración 191 DreamScapes Art Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

DreamScapes Art Gallery (véase Ilustración 191) es un mundo de imágenes luminosas creadas por Carlotta Ceawlin⁴⁸⁵, que nos muestra un espacio lleno de colores brillantes, sombras y mucho humor.

4. **Wisdom y Folly/ L: Cheswick (80, 209, 27)**

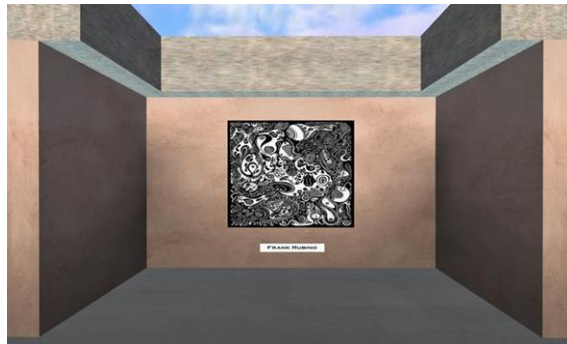


Ilustración 192 Wisdom y Folly [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Esta galería (véase Ilustración 192) de arte muestra la obra de Frank Rubino (véase Ilustración 193), pintor con una gran variedad de temas y técnicas que combinan elementos abstractos y realistas. En toda la galería, *Wisdom y Folly*, podemos encontrar cuadros interactivos que cambian de imagen pasados unos segundos, una forma de ahorrar espacio.



Ilustración 193 Obra expuesta en Wisdom y Folly [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

⁴⁸⁵ Fotógrafa de SL que nació el 13 de Febrero de 2007.

Otra parte de este museo es un tributo a artistas pasados como Kandsinsky⁴⁸⁶, Auguste Renoir⁴⁸⁷, Salvador Dalí⁴⁸⁸ o Pablo Picasso⁴⁸⁹.

5. Tiatopia Art Gallery/ L: Tiatopia Island (128, 83, 26)



Ilustración 194 Tiatopia Art Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

La página oficial de *Tiatopia* es: <http://www.tiatopiasl.org> y su espacio expositivo (véase Ilustración 194) alberga algunas de las mejores obras de arte de S.L. *Tiatopia* promueve sus propios escultores, pintores y fotógrafos y se esfuerza por surtirlos del enfoque y la atención necesaria para que se convierta en un artista dentro del mundo virtual.

A continuación detallamos las condiciones que se deben firmar para convertirse en un artista *Tiatopia*:

1. Piden a todos sus artistas cambiar algunas o todas las partes de su exhibición en el último día de cada mes.
2. Para añadirnos a la página web de *Tiatopia* debemos rellenar un informe y mandarlo a sus encargados.
3. Los artistas de *Tiatopia* tienen derecho a su propia promoción.
4. los creadores virtuales no tienen ningún cargo económico.

6. LIFE Art Gallery/ L: eduversa (166, 50, 21)

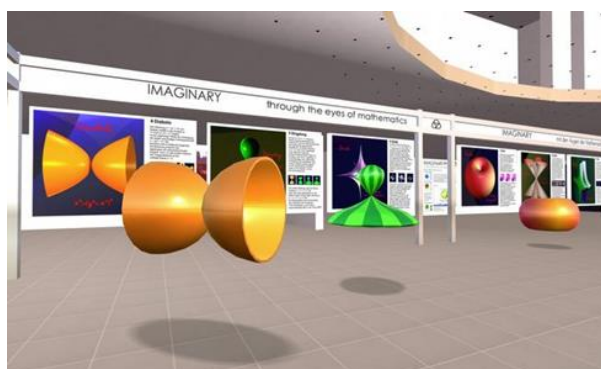


Ilustración 195 LIFE Art Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

⁴⁸⁶ Pintor ruso, precursor de la abstracción en pintura y teórico del arte, con él se considera que comienza la abstracción lírica.

⁴⁸⁷ Pintor impresionista francés (1841-1920).

⁴⁸⁸ Pintor, escultor, grabador, escenógrafo y escritor español, considerado uno de los máximos representantes del surrealismo.

⁴⁸⁹ Pintor y escultor español, creador, junto con Georges Braque y Juan Gris, del movimiento cubista.

Toda la exhibición (véase Ilustración 195) está creada a partir de la geometría y los campos relacionados con las matemáticas (véase Ilustración 196).



Ilustración 196 Obras de LIFE Art Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

7. P: Arte Gallery/ L: Grizedale (143, 4, 31)



Ilustración 197 P: ARTE GALLERY [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Este espacio (véase Ilustración 197) muestra una moderna galería de estilo *loft* que exhibe la fotografía íntima y personal del artista Paolo Tauber (véase Ilustración 198).



Ilustración 198 Fotografía de Paolo Tauber [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

8. Art in Outerspace/ L: CASSARAH (56, 217, 852)



Ilustración 199 Art in Outerspace [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Esta exposición (véase Ilustración 199) de fotografía intergaláctica está creada por una selección de artistas S.L que nos dan la oportunidad de interactuar con los trabajos en nuestra pantalla (véase Ilustración 200). Este lugar está custodiado por robots espaciales que protegen algunos escondites secretos y que nos ayudan a pasar un rato divertido mientras disfrutamos de las obras expuestas.



Ilustración 200 Obra de Art in Outerspace [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

9. Le Pont des Arts/ L: Vivante (249, 175, 44)



Ilustración 201 Le Pont des Arts [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Este pintoresco lugar (véase Ilustración 201) se compone de un puente y un parque. *Le Pont des Arts* es un lugar romántico para pasear y también es el hogar de

esculturas con el sello de artistas conocidos como Bryn Oh, Fred Auer, Nessuno Myoo o Ub Yifu's (véase Ilustración 202).

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio: <http://www.youtube.com/watch?v=UaIVxbFOXo>:(Le Pons des Arts. Subido por Karrolean el 24 de abril de 2011).



Ilustración 202 Obra de Le Pons des Arts [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

10. **New Trails/ L: New Trails (135, 243, 31)**



Ilustración 203 New Trails [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Este espacio (véase Ilustración 203) se compone de vitrinas que muestran las obras de Yeti Bing y Yoa Ogee, artistas que hacen alarde de sus influencias surrealistas y dadaístas a través de la escultura y la pintura (véase Ilustración 204).



Ilustración 204 Obra expuesta en New Trails [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

11. Studio Egg/ L: Torva (137, 155, 3246)

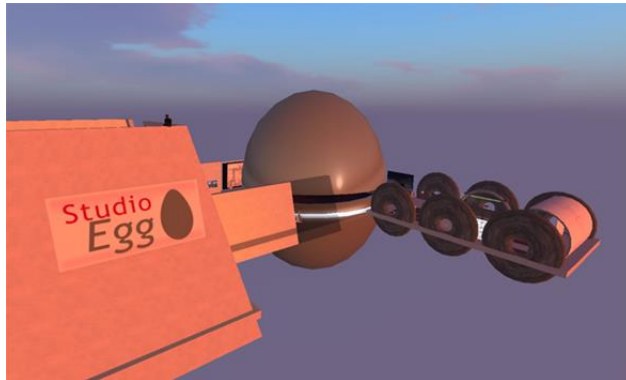


Ilustración 205 Studio Egg [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Esta galería (véase Ilustración 205) incluye dibujos, fotografías y esculturas interactivas (véase Ilustración 206), donde el artista anima a los visitantes a divertirse explorando la galería y descubriendo un poco de poesía y humor a lo largo del camino.

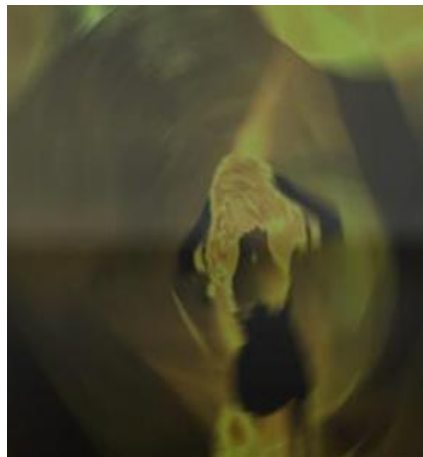


Ilustración 206 Obra de Studio Egg [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

12. Cariacou/ L: Cariacou (98, 113, 22)



Ilustración 207 Cariacou [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

En *Cariacou* (véase Ilustración 207) podemos encontrar la repetición de temas como ojos gigantes o árboles con hojas de pescado que crean diferentes tipos de obras,

tanto esculturas como pinturas (véase Ilustración 208), con un humor surrealista. Este paisaje es obra de Rose Borchovski ⁴⁹⁰.



Ilustración 208 Obra de Cariacou [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio: <http://vimeo.com/6028429>:(Susa Bubble: The Art of Rose Borchovski. Subido por Larkworthy Antfarm el 10 de agosto de 2.009).

13. **Feathers Bay Gallery/ L: Esterhal (249, 250, 852)**



Ilustración 209 Feathers Bay Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Este lugar (véase Ilustración 209), como su propio nombre indica, ha sido creado por Feathers Boa ⁴⁹¹ y sus amigos.

Feathers Boa ha participado activamente en la vida artística de S.L desde hace más de dos años. Cuando se unió a S.L era una estudiante de arte en la universidad de Massachusetts y ahora trabaja como diseñadora para un estudio artístico en Seattle. En S.L se ha formado un grupo de trabajo que ha creado piezas interactivas, pinturas digitales, robots gigantes, avatares y arquitecturas imposibles, entre otras muchas cosas. Su obra ha sido expuesta en decenas de galerías y ha ofrecido conferencias sobre arte interactivo también por todo el metaverso. En el año 2.007 Feathers se atrevió a construir una escuela de arte en *Nueva Caerleon*, que fue co-dirigida por Bryn Oh desde 2.008 hasta 2.009. Su obra también ha sido presentada en dos exposiciones internacionales de R.L: *Rinascimento Virtuale* celebrada en Florencia, (Italia) en octubre

⁴⁹⁰ Artista S.L nacida al mundo virtual el 24 de enero de 2007.

⁴⁹¹ Artista muy reputada en S.L.

del año 2.008 y A través del espejo virtual que se inauguró el siete de abril del año 2.010 en Boston. Según sus propias palabras: "Lo que busco es la manera de utilizar S.L como medio para crear algo que no podría existir en el mundo real, algo sorprendente y único. Mi trabajo no es siempre acerca de la belleza, pero estoy obsesionada con ella, sobre todo en la forma femenina. Creo que estamos viendo una nueva forma de expresión creativa que nace en S.L y otros mundos virtuales, que hay mucha gente con talento aquí y lo mejor está aún por venir. "

En cuanto a su propia forma de trabajar podemos decir que Feathers visita basureros y callejones con el fin de encontrar objetos interesantes como fotografías en sepia, periódicos, tarjetas postales, cartas, relojes rotos, etc, para crear muchas de sus piezas. Hace fotografías de estos objetos con una cámara digital *Nikon D90* o usa su *RX580* de *Epson Scan* para escanear directamente con Photoshop, estos objetos encontrados suelen formar las imágenes centrales de sus piezas.

Para más información:

1. http://issuu.com/diabolus/docs/camera_obscura_feathers_boa
2. http://www.virtual-art-initiative.org/Virtual_Art_Initiative/artists/Feathers.html
3. <http://slartsparks.blogspot.com/2009/01/light-touch-art-of-feathers-boa.html>
4. <http://artworldmarket.blogspot.com/2009/06/maryva-mayo-red-randt-filthy-fluno-and.html>
5. <http://cyberloom.wordpress.com/tag/feathers-boa/>
6. <http://thegreatslexpedition.blogspot.com/2008/11/kinetic-art-in-second-life-by-feathers.html>
7. <http://nwn.blogs.com/nwn/2008/05/lannas-list-f-4.html>
8. <http://www.ireport.com/docs/DOC-318728>
9. <http://www.ireport.com/docs/DOC-429489>
10. <http://www.youtube.com/watch?v=iRQx-SjlpJ4>

14. *Immersiva/ L: Immersiva* (58, 98, 24)



Ilustración 210 *Immersiva* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

En este lugar (véase Ilustración 210) podemos ver la creatividad del conocido artista dentro de S.L Bryn Oh, que experimenta con el humor y la atmósfera del metaverso. *Immersiva* es un espacio en el que podemos ver y observar algunas de sus esculturas (véase Ilustración 211). Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=Lz4Bbqa7sX0>: (*Immersiva- (Second life Machinita)*). Subido por *rockerfaerie* el 2 de abril de 2.009).

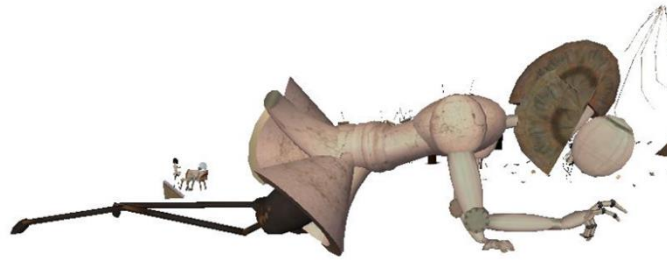


Ilustración 211 Obra expuesta de Bryn Oh [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

15. *Convey Depth Through Lightness/ L: Hazel (10, 152, 1578)*



Ilustración 212 *Convey Depth Through Lightness* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Este lugar (véase Ilustración 212) está lleno de pinturas (véase Ilustración 213) y esculturas del artista italiano Gleman Jun, que nos ofrece una exposición permanente con colores animados, luces, y diapositivas que muestran a un artista en constante desarrollo. Gleman personalmente lleva a cabo todas las partes de la obra: diseño, análisis, modelado, escritura, textura. Gleman Jun nació en *INDIRE* Italia, en junio de 2007, actualmente vive en *Hazel* donde tiene su laboratorio.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<http://www.youtube.com/watch?v=9PpyI9decFk>: (*.:Italian Art.: Convey depth through lightness by Gleman Jun*. Subido por *Glemanjun* el 9 de junio de 2.009).

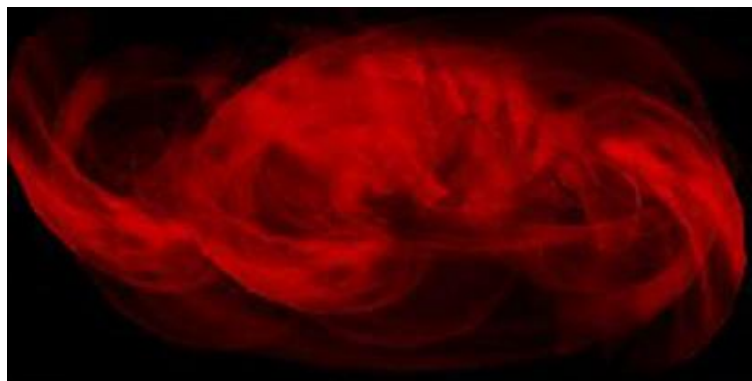


Ilustración 213 Obra de Gleman Jun [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

16. **New Caerleon/ L: New Caerleon (130, 120, 21)**

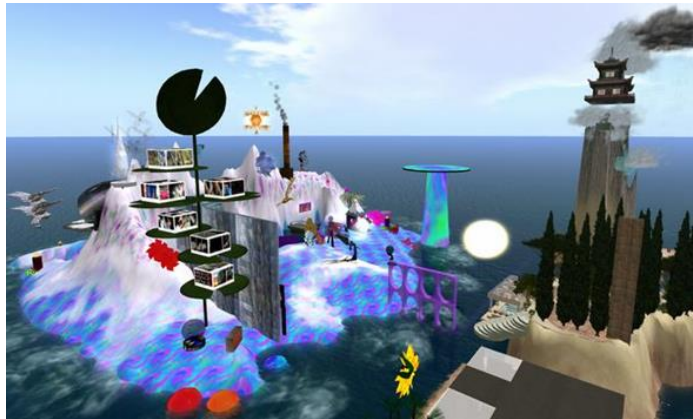


Ilustración 214 New Caerleon [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Este taller (véase Ilustración 214) creativo es la casa de algunos de los primeros artistas de S.L, aquí encontramos exposiciones con el más insólito pero fascinante arte digital acompañado de esculturas a gran escala (véase Ilustración 215).

Artistas:

1. Adam Ramona: <http://yamanakanash.net/people.html>
2. Alizarin Goldflake: <http://www.marthavista.com/>.
3. Botgirl Questie: <http://botgirl.blogspot.com/>
4. Feathers Boa: <http://www.feathersboa.com/>
5. Glyph Graves: <http://www.flickr.com/photos/27549375@N00/>
6. Jacqué Quijote: <http://www.faculty-commons.org/atlab/>
7. Kueperpunk Coronen: <http://www.kueperpunk.blogspot.com/>
8. Nonnatus Korhonen: <http://miscellanea.com/>
9. Olza Koenkamp: <http://www.piotrkopik.com/>
10. Sabrinaa Nightfire: <http://www.flickr.com/photos/sabrinaanightfire/>
11. NPURL: <http://www.npirl.blogspot.com/>
12. Virtual Art Initiative: <http://virtual-art-initiative.org/>



Ilustración 215 Obras de la exposición [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

17. Patron/ L: Patron (128, 128, 43)



Ilustración 216 Patron [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Patron (véase Ilustración 216) es la galería de la artista Eliza Wierwight cuyo trabajo discorde y único está realizado para provocar la conversación y el debate entre los amantes del arte. Su espacio artístico es una mezcla entre una galería de arte y una tienda de muebles. Eliza creó este lugar en cinco meses.

18. Ball State Exhibitions/ L: Ball State University (128, 129, 1002)

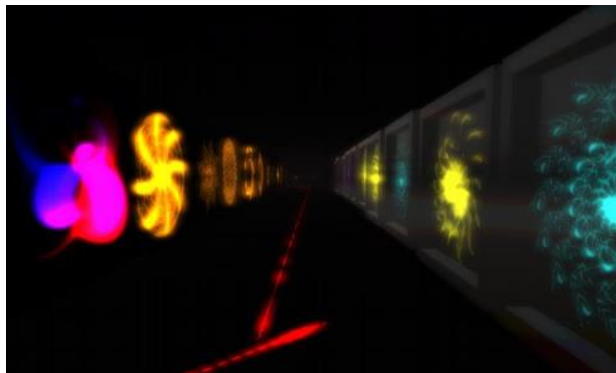


Ilustración 217 Ball State Exhibitions [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

En este lugar (véase Ilustración 217) debemos seguir la línea roja que aparece en el suelo para experimentar una demostración asombrosa y psicodélica de arte llena de objetos en 3D e imágenes fractales que se impulsan y giran en un fondo negro (véase Ilustración 218).

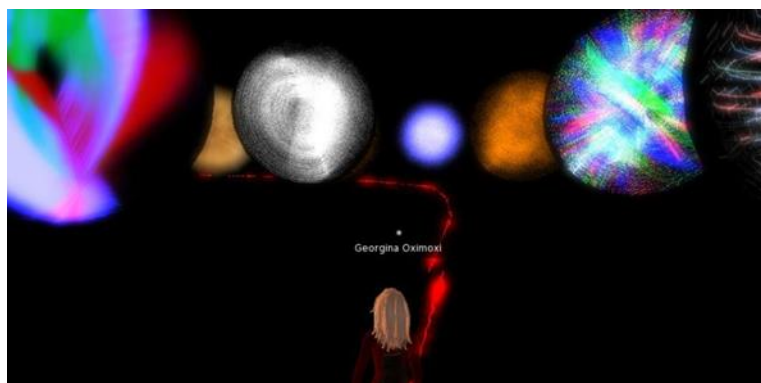


Ilustración 218 Imágenes de la exposición [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<http://www.youtube.com/watch?v=2dnON94yOJ4>: (*Blackanized 360: Vibe'brations*. Subido por *JADENEindia* el 12 de junio de 2.010).

19. Welsh Bay Gallery/ L: Welsh Bay (111, 137, 24)



Ilustración 219 Welsh Bay Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Welsh Bay Gallery (véase Ilustración 219) es un lugar ideal para dar un paseo relajante por su jardín, poseedor de una gran colección de esculturas y material gráfico que cubre el paisaje. Esta galería incluye además varios lagos y grutas para explorar, pero lo que verdaderamente lo caracteriza es el amplio muestrario de complementos para nuestro avatar que aparecen expuestos para la compra.

20. Moya Art Galleries/ L: Moya (124, 220, 22)

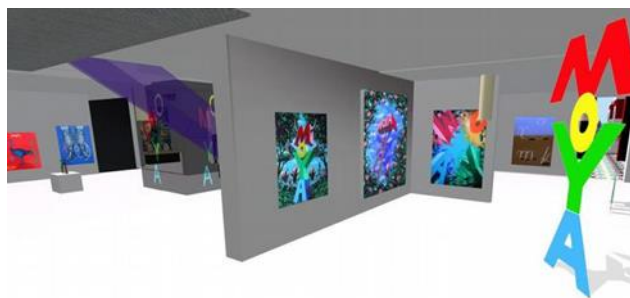


Ilustración 220 Moya Art Galleries [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Patrick Moya es un artista francés contemporáneo interesado en la expresión de él mismo y en la transformación de su nombre (véase Ilustración 220), podemos encontrar ejemplos de esto en sus galerías (véase Ilustración 221), que incluyen fotografía, pintura y escultura.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=8OW5ckkUgFY>: (Le musée d'art contemporain et d'art moderne - ile Moya.Subido por telemoya el 5 de agosto de 2.008)



Ilustración 221 Obra de P. Moya [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

21. Sky Sculptures Gallery/ L: Ub Yifu Sculptures (128, 129, 26)



Ilustración 222 Sky Sculptures Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Sky Sculptures (véase Ilustración 222) es un lugar para mostrar trabajos escultóricos a gran escala, creado por el artista Ub Yifu. La mayor parte de la obra expuesta está a la venta. Las esculturas (véase Ilustración 223) que podemos encontrar en éste lugar toman su inspiración de lo clásico, del surrealismo y del arte contemporáneo en general.



Ilustración 223 Escultura expuesta [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

22. Imagine Plus Art Land/ L: Imagine plus (124, 125, 21)



Ilustración 224 Imagine Plus Art Land [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Este mundo inundado (véase Ilustración 224) muestra arte a gran escala de muchos artistas famosos en S.L (véase Ilustración 225).

Como mejor podemos ver las piezas es cogiendo un flotador, totalmente gratuito en la orilla, y nadando alrededor de las obras que inundan el paisaje.



Ilustración 225 Obra de la ubicación [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=HaZ5TtT5b40>: (*H ☆Imagine night The Movie II!*

"The counterattack of Monster" by Second Life (Short version)). Subido por PorcorossoAK el 21 de noviembre del 2.010).

23. Art Box/ L: Klaw (28, 19, 35)



Ilustración 226 Art Box [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Art Box (véase Ilustración 226) es una construcción en la que los avatares se pueden mezclar con las obras de arte *R.L* más famosas y para ello ofrecen todo lo necesario: accesorios y ropa, todo muy detallado.

Debemos destacar que este lugar también podría formar parte del apartado *Artistas Reales*. Hay muchos de estos lugares que podrían formar parte de varios de los apartados en los que hemos dividido los espacios expositivos de *S.L*. Hemos optado por incluirlo en este apartado de exposiciones permanentes porque aunque sea de obras recreadas nunca cambia su exposición.

24. *Adventures of Filthy Fluno/ L: Artropolis (172, 166, 23)*



Ilustración 227 *Adventures of Filthy Fluno*⁴⁹² [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Exposición (véase Ilustración 227) de los trabajos del artista Jeffrey Lipsky , en su mayoría pinturas (véase Ilustración 228).



Ilustración 228 Obras de Jeffrey Lipsky [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

⁴⁹² Artista RL que vive en Massachussets y que hace pinturas y dibujos abstractos y narrativos, para más información: <http://jeffreylipskyarts.com/default.aspx>.

25. Blackwater Gallery/ L: Blackwater (100, 109, 95)



Ilustración 229 Blackwater Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Exposición (véase Ilustración 229) de esculturas realizadas por una gran variedad de artistas.

26. Disturbia



Ilustración 230 Disturbia [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Disturbia (véase Ilustración 230) es una galería artística dedicada a la exposición de fotografías de Fitch Lekvoda ⁴⁹³.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<https://www.youtube.com/watch?v=1G9cFkL1B1s>. (2015 1 25 WWZY *Disturbia*. Subido por Zarrakan el 26 de enero de 2.015).

27. The Gallery 5



Ilustración 231 The Gallery 5 [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

⁴⁹³ Fitch Lekvoda (08 de Octubre de 2009) es una artista virtual que trabaja en S.L.

En *The Gallery 5* (véase Ilustración 231) podemos disfrutar de los últimos trabajos de Barbie Adored⁴⁹⁴, una artista S.L que se dedica principalmente a la ilustración erótica.

28. Haven Gallery



Ilustración 232 Haven Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Haven Gallery (véase Ilustración 232) expone arte contemporáneo: fotografía, escultura y trabajos interactivos. Además podemos bailar en la azotea y disfrutar de sus vistas. Actualmente la galería cuenta con obras únicas y originales de Adudenemed Anthony, Eros Boa, Awesome Fallen y Benjamín Wahl.

29. Shifting Waves Gallery



Ilustración 233 Shifting Waves Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Esta galería (véase Ilustración 233) está dedicada a la artista S.L Masquerade Snowbear⁴⁹⁵.

⁴⁹⁴ Barbie Adored (04 de Mayo de 2009) es una artista S.L. Página oficial: <http://barbieadored.blogspot.com/>

⁴⁹⁵ Masquerade Snowbear (19 de junio de 2010) es una artista S.L.

30. *Angel Wings Studio*



Ilustración 234 Angel Wings Studio [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Angel Wings Studio (véase Ilustración 234) es el hogar de las obras fotográficas de la artista Emma Rose Bouche, especializada en la fotografía de paisaje en S.L.

31. *City Windows*



Ilustración 235 City Windows [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

City Windows (véase Ilustración 235) es un escaparate de fotografía tanto de la vida real como de la virtual del artista Walt Ireton⁴⁹⁶.

32. *H2O Photographic Showcase*



Ilustración 236 H2O Photographic Showcase [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

⁴⁹⁶ Walt Ireton (19 de Abril de 2007) es un artista y fotógrafo de S.L. Página oficial: <http://www.kayjaydesign.de/>

H2O Photographic Showcase (véase Ilustración 236) es una muestra fotográfica sobre el agua.

33. *Artists for Second Life*

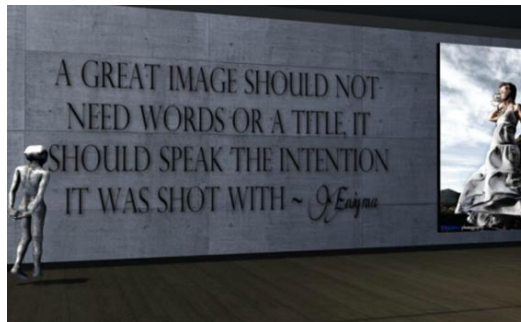


Ilustración 237 *Artists for Second Life* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Artists for Second Life (véase Ilustración 237) es una representación visual de todo el arte en *Second Life*.

34. *Petit Chat Art Gallery*



Ilustración 238 *Petit Chat Art Gallery* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Galería (véase Ilustración 238) creada por el artista Trinity Yazimoto que se encuentra debajo de un jardín diseñado por Trixxie Nitely.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<https://www.youtube.com/watch?v=rfZ-KFqClyo>. (2014 10 28 WWZY *Petit Chat Art Gallery*. Subido por Zarrakan el 28 de octubre de 2.014).

35. *Cammino e Vivo Capovolto*



Ilustración 239 *Cammino e Vivo Capovolto* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Cammino e Vivo Capovolto (véase Ilustración 239) es un lugar que muestra las esculturas del artista Mistero Hifeng⁴⁹⁷.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<https://www.youtube.com/watch?v=9vUcLc4COD0>. (*Cammino & Vivo Capovolto - Oceans – Secondlife*. Subido por *Candido Ferraris* el 25 de febrero de 2.015).

36. Nitrolobus Gallery



Ilustración 240 Nitrolobus Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Nitrolobus Gallery (véase ilustración 240) es una galería de artistas emergentes y reconocidos en S.L.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<https://www.youtube.com/watch?v=olFvmcBG1Pw>. (*Nightmare by Hela Lennie @ Nitrolobus Gallery*. Subido por *Nitro Globus* el 5 de noviembre de 2.014).

37. Tart Gallery



Ilustración 241 Tart Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

La *Tart Gallery* (véase Ilustración 241) es una galería de tres plantas que dispone de cientos de piezas de arte *pop*. Comisariada por ByrneDarkly Cazalet, la galería contiene obras de artistas contemporáneos R.L como Mitch O'Connell, Ausgang y Niagara.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

⁴⁹⁷ Mistero Hifeng (07 de Octubre de 2007) es un artista de S.L.

<https://www.youtube.com/watch?v=7ffsavLXTCA>. (*Second Life Machinima for the Tart Pop Art Gallery in SL*. Subido por *CinestirFilms* el 8 de junio de 2009).

38. Electrobit City: 8-bit and Retro Pixel



Ilustración 242 *Electrobit City: 8-bit and Retro Pixel* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Electrobit City: 8-bit and Retro Pixel (véase Ilustración 242) es un lugar dedicado a la cultura *Retro Pixel* (la primera forma de dibujo con ordenador).

39. White Gallery



Ilustración 243 *White Gallery* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

White Gallery (véase Ilustración 243) cuenta con obras creadas por el artista *S.L Nessuno Myoo*.

40. Kicca Igaly's Artwork Gallery



Ilustración 244 *Kicca Igaly's Artwork Gallery* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Kicca Igaly's Artwork Gallery (véase Ilustración 244) es un lugar con varios niveles que expone esculturas, pinturas y obras inmersivas de la artista italiana Kicca Igaly.

41. *Layachi Art Gallery*



Ilustración 245 *Layachi Art Gallery* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Esta galería (véase (Ilustración 245) nos permite disfrutar de los trabajos de la artista S.L Layachi Hamidouche . Para más información:
<http://membres.multimania.fr/hlayachi>.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo y que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:
<https://www.youtube.com/watch?v=dIsffBaw1fI>. (*Gallery Layachi Second Life VIVALDI*. Subido por *Amadeouche* el 21 de noviembre de 2.012).

42. *Mathematical Art*



Ilustración 246 *Mathematical Art* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Mathematical Art (véase Ilustración 246) es un lugar inspirado en las matemáticas con una tortuga gigante inspirada en Escher⁴⁹⁸ creada por la artista Furia Freeloader⁴⁹⁹ , esculturas creadas por Seifert Surface⁵⁰⁰.

⁴⁹⁸ M. C. Escher (Leeuwarden, Países Bajos, 17 de junio de 1898-Hilversum, Países Bajos, 27 de marzo de 1972) fue un artista neerlandés conocido por sus grabados xilográficos y litográficos que tratan sobre figuras imposibles, teselados y mundos imaginarios.

⁴⁹⁹ Artista S.L (08 de Diciembre de 2005). Página oficial: <http://swrp.wikia.com/wiki/Taris>.

43. *Mushroom Grove Gallery*



Ilustración 247 Mushroom Grove Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Mushroom Grove Gallery (véase Ilustración 247) es una galería de arte situada en un bosque imaginario.

44. *Morality Monkey Art Display*



Ilustración 248 Morality Monkey Art Displayprintings [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Morality Monkey Art Display (véase Ilustración 248) es un paseo marítimo donde podemos encontrar gaviotas, perros y una exhibición de obras de Morality Monkey.

45. *SaliMar*



Ilustración 249 SaliMar [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

⁵⁰⁰ Artista S.L que trabaja con las matemáticas (13 de Junio de 2005). Página oficial: <http://www.segerman.org/2ndlife.html>.

Salimar (véase Ilustración 249) es un pequeño pueblo medieval donde encontramos varias exposiciones.

9.7. Espacios expositivos como obras de arte:

En este apartado nos referimos a museos que son la propia obra artística. Estos recientemente han sido cambiados de lugar en la *Guía de Destinos* y ya no se encuentran en el apartado de *Arte*, sino en el de *Recreaciones*.

1. *Tree of Trees/ L: IBM Exhibit (126, 131, 174)*



Ilustración 250 *Tree of tres* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

En este lugar (véase Ilustración 250) se representan árboles enormes, coloreados y diseñados por el célebre artista de S.L Nishi Soror.

2. *Bloom/ L: Erato of Caerleon (124, 232, 26)*



Ilustración 251 *Bloom* [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Bloom (véase Ilustración 251) cuenta con las creaciones artísticas, coloridas, orgánicas e imaginativas de Sabrinaa Nightfire.

3. *East of Odyssey/ L: East of Odyssey (69, 88, 34)*

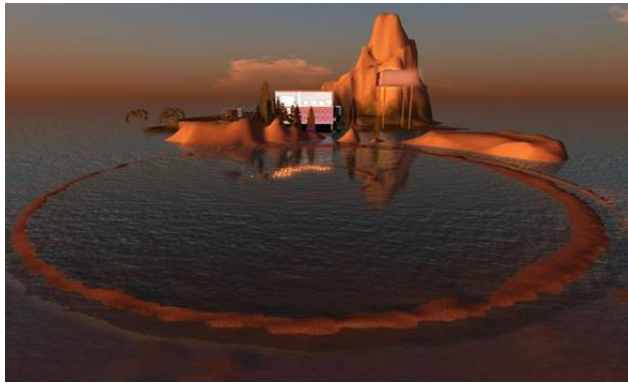


Ilustración 252 East of Odyssey [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

East of Odyssey (véase Ilustración 252) está diseñado por el artista de S.L. SELAVY Oh⁵⁰¹ y es un ejemplo de arte mezclado con la naturaleza y el entorno. Los visitantes que lo exploramos estamos de pie, justo en el centro de la espiral que forma el gran lago central, viendo como la tierra comienza a burbujear y a construir un fascinante juego de espirales.

También contiene una pequeña galería con instalaciones del mismo artista (véase Ilustración 253).



Ilustración 253 East of Odyssey [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

4. *mushROOM/ L: Lennox Hill (37, 165, 1010)*



Ilustración 254 mushROOM [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

⁵⁰¹ Nació a S.L en febrero de 2007 y desde entonces ha contribuido al mundo del arte virtual con varias exposiciones y trabajos de comisariado: <http://ohselavy.blogspot.com/>.

Mundo (véase Ilustración 254) creado por el notable artista Scottius Polke⁵⁰² que toma su inspiración del mundo de la microbiología. En este lugar podemos ver escritorios y sillas de gran tamaño y conversar en ellos con hongos y amebas.

9.8. Espacios expositivos pertenecientes a Universidades:

Este apartado contiene aquellas galerías o museos que pertenecen a distintas universidades del mundo que investigan en este lugar.

1. **UTSA ArtSpace/ L: UTSA Roadrunner II (144, 143, 39)**



Ilustración 255 UTSA ArtSpace [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

ArtSpace (véase Ilustración 255) forma parte de la Universidad de Texas en San Antonio (USA), esta localización explora y apoya el arte y la cultura tanto en el mundo virtual como en el real, se compone de un gran barco central y varios barcos más pequeños que lo rodean y que muestran la exposición correspondiente en cada momento.

Como parte del Festival Imagine 2010 presenta *Snow Crash*, en honor al libro que inspiró al autor de *S. L.*, el escenario fue desarrollado por Igor Ballyhoo en colaboración con Rebeca Bashly, que trabajaron sin descanso durante semanas para crear un ambiente que capturara el estado de ánimo y el paisaje de la novela de Stephenson. La exposición incluye obras en 3D y 2D situados en botes y en balsas en torno a la nave central, y también incluye obras colocadas en el propio buque por orden alfabético y por dimensiones.

Los artistas y las obras que han participado son:

Arte en 3 ·D:

- Alizarin Goldflake: "*Metempsyche's Garden*" es un lugar misterioso y metafísico, es la reencarnación de un pez que renace como una sirena, que a su vez renace como un ser humano y que vuelve a nacer como una polilla. El ciclo se repite y se superpone, capturando la evolución de la vida del mar a la tierra y de ésta al aire.

⁵⁰²Artista S.L que nació el 28 de marzo de 2008.

- Artistide Despres: "*País de Nutopia*": construcción de una inestable balsa con dos polaridades: si miramos a través de una apertura circular que tiene la balsa podremos ver algunas escenas oscuras y aterradoras, pero la música que escuchamos nos inspira tranquilidad, jugando así con la contraposición de sentimientos.
- Betty Tureaud: "*Lazer Balls*": juego de luces que se mueven conforme nos movemos nosotros.
- Bryn Oh: "*Echo*": Esta pieza contiene una grabación de George Bernard Shaw⁵⁰³ hablando sobre el nuevo invento del gramófono, en ella habla de que el potencial de la voz y la identidad van a ser deformados por el mal uso de la tecnología.
- Eliza Wierwight: "*Three Dresses Triptych*": Un viaje que simboliza a la mujer por la apariencia de los vestidos que han ido evolucionando a lo largo de la historia.
- Glyph Graves: "*Antarctica*".
- Jedda Zenovka: "*The Greenhouse Effect*": Según palabras de la propia artista el título lo dice todo: "The title says it all."
- Misprint Thursday: "*Teleshack*": es una pieza sobre las ciudades y la comunicación entre ellas.
- Sabrinaa Nightfire: "*Transmit vs. Transfer*".
- Shellina Winkler: "*Fragments of a Mirror*": Según palabras de la propia artista: "Se utiliza un espejo para vernos el rostro que a su vez es utilizado como obra de arte."
- Soror Nishi
- Ub Yifu: "*Abu Simbel Pharaoh*": Según palabras del propio autor: "A medida que la humanidad se va deshumanizando los antiguos dioses renacen en las pirámides para gobernar la tierra de nuevo".

2D ART:

- Ariel Brearly: "*Deconstructed Souls*": "Mi trabajo a menudo implica el surrealismo, la fantasía. Esto es algo que me desafía y me inspira a crear dentro de SL mis ideas mediante fotografías: las cosas que he leído, o la música que escucho, y para esto manipulo a menudo mis imágenes en Photoshop."
- Bliss Violet: "*Lillith*": Animación de figuras en las que la propia artista baila para nosotros.
- Eliza Wierwight: "*Collected Pieces*".
- Lilianna Clarity: "*Girly*": "Yo represento a la mujer contemporánea y cuestiono el cómo nos percibimos a través de nuestra historia personal y social. La experiencia que tengo se mezcla con las impresiones dejadas por las mujeres a lo largo de la historia y de cómo la belleza femenina se ha representado a lo largo de la historia del arte."
- Starlash Sweetwater: "*Fight or Flight*".

⁵⁰³ Escritor irlandés ganador del Premio Nobel de literatura en el año 1.925.

2. Blueberry Gallery/ L: ASU Virtual Campus (208, 55, 23)



Ilustración 256 Blueberry Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Esta zona (véase Ilustración 256) contiene muchas obras de famosos artistas virtuales y es propiedad de la Universidad de Arkansas(véase Ilustración 257).

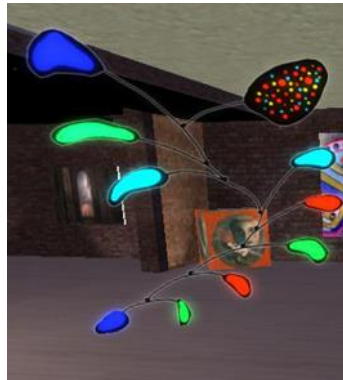


Ilustración 257 Obra de Blueberry Gallery [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

3. Georgia Museum of Art/ L: UGA CTL (136, 136, 81)



Ilustración 258 Georgia Museum of Art [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Construido sobre el Campus de la Universidad de Georgia, esta galería (véase Ilustración 258) es tanto un museo académico como un museo oficial del estado en el mundo real. La colección permanente consiste en pintura americana (siglos XIX y XX) así como otros trabajos históricos importantes.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=0eMa2mYLH70>: (*GMOA's Virtual Museum in Second Life*. Subido por *GMOAthens* el 1 de julio de 2.009).

4. The Aho Museum/ L: NMC Campus West (248, 127, 23)

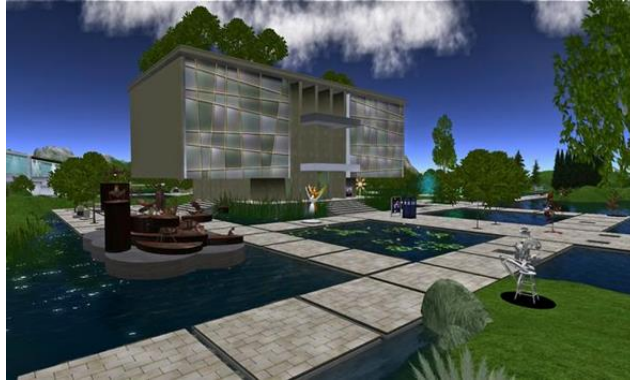


Ilustración 259 The Aho Museum [fotografía]. Recuperado de <http://www.secondlife.com>.

Localizado sobre el campus de Michigan esta galería (véase Ilustración 259) destaca por sus obras expuestas pertenecientes a una gran variedad de artistas.

Video que acompaña a la imagen que damos del museo que nos ayuda a entender mejor la esencia y función del edificio:

<http://www.youtube.com/watch?v=vMVpsV1Ztnk>: (*Gleman Jun at The Aho Museum*. Subido por *Glemanjun* el 14 de noviembre de 2.009).

10. Espacios expositivos de *Second Life* en comparación y contraposición con los de *Real Life*:

10.1. Introducción:

La Ley 16/1985 de *Patrimonio Histórico Español* y el *Real Decreto 620/1987*, por el que se aprueba el *Reglamento de Museos de Titularidad Estatal y del Sistema Español de Museos*, exponen una definición de museo en la línea proclamada por el *Consejo Internacional de Museos (ICOM)*:

“Son museos las instituciones de carácter permanente que adquieren, conservan, investigan, comunican y exhiben para fines de estudio, educación y contemplación conjuntos y colecciones de valor histórico, artístico, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural” (Artículo 59.3, Ley 16/1.985).

Podemos decir, según *Historia de los museos en España* (Bolaños, M. 2.008) que los primeros museos fueron las iglesias del occidente cristiano que durante la *Edad Media*⁵⁰⁴ albergaban un gran número de reliquias, todas tenían un valor religioso y eran ofrecidas a *Dios* como creador del cielo y de la tierra, es decir, lo importante o a destacar de los objetos era su significado, sin tener en cuenta las cualidades formales o estéticas de éste. El primer mecenas de la historia fue un religioso, el Abad Suger de *Saint-Denis*⁵⁰⁵, que impulsó la reforma estilística de la abadía de Saint Denis (Francia) dando pie al surgimiento del *arte gótico*⁵⁰⁶.

Pero no todo eran objetos religiosos, otro tipo de objetos que llamaban la atención y que se buscaban y coleccionaban entre los personajes de la sociedad eran las curiosidades de la historia natural, habitualmente procedentes de lugares exóticos, que llamaban la atención de los ilustrados personajes que podían permitírselos. Otro tipo de curiosidades eran los botines de guerra, los trofeos, los emblemas de victoria o tributos guerreros que exaltaban el orgullo nacional y que eran más bien un tesoro, muchos de estos pertenecían al monarca, a medio camino entre lo privado y lo público.

En conclusión, podemos decir que en la *Edad Media* los atesoramientos y objetos se repartían entre la iglesia y el monarca y que se les daba o un carácter divino o un carácter curioso.

A finales del siglo XIV y principios del XV las actitudes comienzan a cambiar, primero por el abandono de la idea de tesoro que se va transformando y cambiando por

⁵⁰⁴ Período histórico de la civilización occidental comprendido entre el siglo V y el XV, su comienzo se sitúa convencionalmente en el año 476 con la caída del Imperio romano de Occidente y su fin en el año 1.492 con el descubrimiento de América o bien en el año 1.453 con la caída del Imperio bizantino, fecha que coincide con la invención de la imprenta y con el fin de la *Guerra de los Cien Años*.

⁵⁰⁵ (1.081 Saint- Denis/ 1.151 Saint – Denis), abad de Saint- Denis, consejero religioso y político de Luis VI (1.132- 1.137) y también de Luis VII.

⁵⁰⁶ Estilo que se desarrolló en Europa occidental durante los últimos siglos de la *Edad Media*, desde mediados del siglo XII hasta la implantación del *Renacimiento*.

la idea de colección y por la expansión de la museología por todo el continente europeo. Hay que destacar que ahora el interés no es el contemplativo, sino el estético o intelectual, lo que conlleva una nueva manera de relacionarse con los objetos.

En ésta misma época empiezan las colecciones privadas, que ya no pertenecen a monarcas o religiosos sino a otro tipo de personajes que van abriendo los territorios laicos y profanos. No llega a desaparecer lo religioso del todo, es sólo que comparte espacio.

Tampoco se pierde el interés por lo raro, maravilloso y exótico, pero comienza un nuevo gusto por lo grecorromano⁵⁰⁷ en particular y por la antigüedad en general.

A mediados del siglo XV la protección de las artes se convierte en una obligación y las colecciones de retratos monárquicos se expanden, una práctica que se inició en Italia con el primer museo de éste tipo, de Paolo Giovio⁵⁰⁸ en el año 1552.

En la segunda mitad del siglo XVI se va implantando la idea de galería como ubicación especializada para resaltar la presencia de las obras u objetos, y desde este momento empiezan a expandirse por todos los lugares.

En el barroco⁵⁰⁹ aumenta el prestigio de la pintura y del pintor, aumentando con ello el coleccionismo de obras pictóricas. Éste coleccionismo alcanza su pleno desarrollo en el siglo XVII, dando a los pintores y autores artísticos fama y honores, aumentando la demanda de cuadros en toda Europa e implantándose un mercado del arte, en el que el cliente compra lo que se le ofrece y no lo que encarga.

Con esta ampliación del mercado artístico aparece la figura del marchante y del subastador, pero aún por este entonces suele ser el pintor el que hace sus negocios en los almacenes donde alberga sus obras, sin ningún tipo de intermediario.

Otras dos figuras que van apareciendo, aparte de la del marchante y de la del subastador, son la figura del experto que valoraba y recomendaba que comprar y que distinguía si una obra era original o no, y la del restaurador, que solían ser los propios artistas que iban restaurando a su manera las obras que se iban estropeando, el propio Velázquez⁵¹⁰ restauró algunas obras que se encontraban deterioradas por diversos motivos y llegó a convertirse en el conservador oficial de la *Colección Real española*.

A medida que la pintura y las colecciones iban ampliándose y cogiendo más fama los objetos curiosos y exóticos, iban perdiendo terreno, extinguiéndose con ellos los gabinetes de curiosidades⁵¹¹.

En el siglo XVIII llega la experiencia y la razón, es un momento en el que todo se sometía a la razón y que se caracteriza por un gran ánimo de aprender. Los gabinetes que desde el Renacimiento⁵¹² estaban en declive reaparecen de nuevo, con una clara

⁵⁰⁷ Relativo a los antiguos griegos y romanos.

⁵⁰⁸ (Como, 19 de abril de 1483 – Florencia, 11 de diciembre de 1552), fue un humanista, médico, historiador, biógrafo y prelado italiano del *Renacimiento*.

⁵⁰⁹ Período de la historia en la cultura occidental que produjo obras en numerosos campos artísticos: literatura, arquitectura, escultura, pintura, música, ópera, danza, teatro, etc, cronológicamente, abarcó todo el siglo XVII y principios del XVIII, con mayor o menor prolongación en el tiempo dependiendo de cada país.

⁵¹⁰ (Sevilla, hacia el 5 de junio de 1599 – Madrid, 6 de agosto de 1660), fue un pintor barroco, considerado uno de los máximos exponentes de la pintura española y maestro de la pintura universal.

⁵¹¹ Lugares en los que (siglo XVI y siglo XVII) se coleccionaban y presentaban objetos raros o extraños de todos o alguno de los tres reinos de la naturaleza (animalia, vegetalia y mineralia), además de realizaciones humanas.

⁵¹² Nombre dado a un amplio movimiento cultural que se produjo en Europa Occidental en los siglos XV y XVI, sus principales exponentes se hallan en el campo de las artes, aunque también se produjo una

inclinación hacía la numismática, es decir hacia el estudio y el coleccionismo de las monedas.

También se incrementa el gusto por el pasado clásico y sus vestigios y las ciencias naturales se convierten en la gran ciencia que todo el mundo quiere conocer y estudiar, por ésta razón los gabinetes naturalistas pasan a tener gran fama, uno de los primeros ejemplos es el *Ashmolean Museum* (Inglaterra), del año 1.863, que exponía la colección privada de John Tradescant⁵¹³. Con ellos ya no se trata de saciar la curiosidad de unos pocos sino la instrucción de todos los que sean posibles.

El primer museo público fue fundado en el año 1.777 de la mano de Carlos III⁵¹⁴ con su *Real Gabinete de Historia Natural*, que constituyó el origen de varios museos nacionales españoles de la actualidad: el *Museo Nacional de Ciencias Naturales*, el *Museo Arqueológico Nacional* y el *Museo de América*. En otros países europeos se habían fundado muchos antes: Amsterdam, Viena, Estocolmo, Venecia o Londres, que hacían que los ilustrados españoles pidieran un ejemplo español, fueron escuchados con la creación de numerosas academias, asociaciones culturales, laboratorios o publicaciones periódicas, con la idea de que las ciencias de la naturaleza eran una profesión de sabios y de que había que mostrar al gran público la diversidad y las riquezas de ésta.

A lo largo del siglo siguiente todo el interés, las instituciones y las colecciones se fueron apagando dentro de los gabinetes o dispersándose en otros museos, ampliando las colecciones extranjeras y destruyendo nacionales.

Con la invasión napoleónica la ciencia entra en declive, expolian y destruyen todo lo que en el siglo anterior se había conseguido. Cuando este período pasó, el gabinete no pudo recobrar su esplendor pasado, por lo que se limitó a sobrevivir como podía. Con la *Revolución Francesa*⁵¹⁵ se creó un modelo museístico que llevó a la nacionalización de los bienes de los privilegiados y entre los años 1.792 y 1.795 se constituyen los modelos de museos franceses, como el *Museum Central des Arts* que se abría sábados y domingos siete horas con entrada gratuita para el disfrute del pueblo y su aprendizaje, también publicaba un catálogo muy asequible económicamente para que todos tuvieran la opción de obtenerlo.

En España el rey José Bonaparte⁵¹⁶ quiere un museo de pintura con todos los objetos recogidos de los conventos, para que todo el país disfrute con los tesoros nacionales. No le dio tiempo a terminar su proyecto, pero fue el primer intento de un museo público propiamente dicho. Con la marcha de éste, en el año 1.814, y con la

renovación en las ciencias, tanto naturales como humanas. Italia fue el lugar de nacimiento y desarrollo de este movimiento.

⁵¹³ John Tradescant (Meopham, Kent; agosto de 1608 - f. 22 de abril de 1662) fue un botánico, jardinero y coleccionista inglés.

⁵¹⁴ (Madrid, 20 de enero de 1716 – Ibid., 14 de diciembre de 1788), fue rey de España desde 1759 hasta su muerte.

⁵¹⁵ Conflicto social y político, con diversos periodos de violencia, que convulsionó Francia y, por extensión de sus implicaciones, a otras naciones de Europa que enfrentaban a partidarios y opositores del sistema conocido como el Antiguo Régimen. Se inició con la autoproclamación del Tercer Estado como Asamblea Nacional en 1789 y finalizó con el golpe de estado de Napoleón Bonaparte en 1799.

⁵¹⁶ (Corte, 7 de enero de 1768 – Florencia, 28 de julio de 1844) fue un político, diplomático y abogado francés, hermano mayor de Napoleón Bonaparte, rey de la España ocupada por los franceses entre el 6 de junio de 1808 y el 11 de diciembre de 1813.

entrada de Fernando VII⁵¹⁷ se construirá el *Museo del Prado* con una misión instructiva, convirtiéndose en la primera y única galería de pinturas en España.

El museo es concebido en éste período como un lugar de estudio y reflexión al alcance de todos, para compartir el conocimiento. Por esta razón también se preocupaban mucho de cómo se colocaban las obras, de su acceso o su visibilidad, preocupándose por temas antes ignorados como la luz, las vitrinas o la colocación de los objetos. Con estas ideas y preocupaciones aparecen los directores y técnicos de museo y exposiciones.

El *Museo del Prado* por este entonces sufría las idas y venidas de la política y el reinado de María Cristina⁵¹⁸ traerá novedades, aunque no todas buenas para el ámbito cultural, por ejemplo el dejar de pasar la manutención que Fernando VII había implantado a los museos y la reestructuración administrativa de éstos que con la idea de ahorrar dejó a los museos sin fondos, también ordenó que los directores fueran artistas de prestigio para un mayor reconocimiento.

En las décadas centrales del siglo XIX se inicia por toda Europa una modernización y tecnificación de los oficios relacionados con el museo y las artes, como los conservadores y restauradores y se van imponiendo hábitos más modernos y beneficiosos, como la redacción de informes.

Del año 1.836 a 1.868 los museos se expanden por todas las ciudades españolas, como consecuencia del reformismo liberal de los gobiernos. Hay que destacar cuando en el año 1.836 Mendizábal⁵¹⁹ decretó la disolución de todo lo eclesiástico y la venta de sus propiedades a cualquier persona que las quisiera, para esto creó juntas científicas y artísticas en cada provincia, compuestas por cinco miembros especializados que recogían las obras, las inventariaban, las vendían o las colocaban en otros edificios. De ésta disolución nacen los *Museos Provinciales de Bellas Artes* consiguiendo una homogeneización educativa y una redefinición de las escuelas artísticas.

Como consecuencia de todo esto la difusión de las artes, las ciencias y las letras fue muy amplia en esta época. La parte negativa de ésta difusión fueron los transportes de estas obras de un lugar a otro encontrando, o no, uno definitivo, que hacía que desaparecieran piezas, que se deterioran o que las robaran para venderlas.

Los nuevos estudiantes de arte acudían a los museos para estudiar y reflexionar, lo cual condujo a que se hicieran gratuitos, a que en ellos se realizarán cursos y conferencias, a que colocaran rótulos informativos y a que publicaran catálogos, entre otras muchas cosas. La mayoría de las obras que albergaban estos museos eran de contenido religioso, y los demás objetos culturales quedaban un poco al margen y estaban olvidados como las ruinas o los monumentos, que en la segunda mitad del siglo generan un gran entusiasmo entre la población que lleva a la creación de museos de historia y arqueología, decayendo con este interés los museos de pintura y de bellas artes.

⁵¹⁷ (San Lorenzo de El Escorial, 14 de octubre de 1784 - Madrid, 29 de septiembre de 1833) fue rey de España entre marzo y mayo de 1808 y tras la expulsión de José I Bonaparte, nuevamente desde diciembre de 1813 hasta su muerte, exceptuando un breve intervalo en 1823, en que fue destituido por el *Consejo de Regencia*.

⁵¹⁸ (Palermo, 27 de abril de 1806 - Sainte-Adresse, 22 de agosto de 1878) fue Reina de España por su matrimonio con el rey Fernando VII en 1829 y regente de España, entre 1833 y 1840, durante una parte de la minoría de edad de su hija la reina Isabel II de España.

⁵¹⁹ (Chiclana de la Frontera, Cádiz, 25 de febrero de 1790 - Madrid, 3 de noviembre de 1853) fue un político liberal y hombre de negocios español.

Con Carlos IV⁵²⁰ aparece la tutela patrimonial, implantando unas normas que variaran a lo largo del siglo y que avanzan hacia una política de protección y conservación de todo lo cultural y artístico, con un aspecto científico y simbólico.

Nacen con estas reformas los museos de antigüedades, que pretendían mostrar como el hombre había ido evolucionando a lo largo de la historia, imponiéndose así el orden cronológico del que quedan excluidas, por el momento, las pinturas.

Para estos nuevos museos se necesitaba un nuevo grupo de profesionales que darán lugar al surgimiento de los arqueólogos y los anticuarios, que junto con los profesionales de la *Escuela Diplomática*, de las academias de historia y de bellas artes y de la Facultad de Filosofía y Letras clasifican, ordenan y conservan el material.

Con un nuevo decreto del año 1.867 se crea una red de museos provinciales con los objetos incautados por las *Comisiones de Monumentos* desde el año 1.844.

Del año 1.875 a 1.932 se acogen al concepto de *museable* un número casi infinito de objetos que complican el tema de la restauración y de la conservación por la multiplicidad. Las exposiciones universales traen consigo diversas disciplinas que se mezclan y superponen, sin olvidarnos del intercambio cultural que suponían, también supusieron la adaptación de criterios expositivos para exposiciones temporales, que se convierten en prácticas habituales desde este momento. La *Exposición Universal de Barcelona* constituyó un estímulo creador de una *Comisión Técnica de Museos, Bibliotecas y exposiciones* muy activas con proyectos muy importantes como el *Museo Municipal de Bellas Artes*.

Por regla general hasta este momento los museos sólo admitían obras de artistas consagrados, hasta que llegó el museo de Luxemburgo, con el que cundió el ejemplo de mostrar las obras de artistas contemporáneos, esto trajo un interés por el arte contemporáneo y una mayor complejidad en el concepto de museo y en el modelo de trabajo de los artistas. Como ejemplo español citamos Madrid con su *Museo de Arte Moderno*.

Una novedad fue la creación en el año 1.871 por orden de Ruiz Zorrilla⁵²¹ de un museo industrial asociado a las artes y oficios, que como consecuencia de esta importancia dada a los artesanos y su educación, esta quedó formalizada, como una forma de poder competir con el comercio de los países extranjeros y su producción.

Otra característica de esta época es la creación de los museos etnográficos y antropológicos, que trajeron consigo un gusto por lo monstruoso y extraordinario, originando muchas colecciones privadas. En España el primero de estos museos se creó en el año 1.887.

En la segunda mitad del siglo se incluyen restos de la cultura material como herramientas de trabajo, instrumentos o indumentaria, entre otras muchas cosas.

Lo normal en la transición del siglo son los museos locales de carácter interdisciplinar (antropología, historia y arte), es decir, un museo local, que exalta las raíces y el nacionalismo, y que se mantiene gracias a aficionados y coleccionistas.

Los museos de autor se originaron a raíz de las colecciones privadas, vinculados a una personalidad relevante de la historia nacional o local, muy condicionados por las

⁵²⁰ Carlos IV (Portici, 11 de noviembre de 1748-Nápoles, 19 de enero de 1819), fue rey de España desde el 14 de diciembre de 1788 hasta el 19 de marzo de 1808.

⁵²¹ (El Burgo de Osma, 22 de marzo de 1833 - Burgos, 13 de junio de 1895) fue un político español, diputado en *Cortes* y posteriormente *Ministro de Fomento y de Gracia y Justicia* durante el gobierno provisional formado tras la *Revolución Gloriosa* de 1868, y jefe de Gobierno con Amadeo I.

tendencias políticas y las simpatías del momento o de su mentor. En nuestro país se crearon pocos y los que se crearon solían ir dedicados a un solo artista, ubicándose en una vivienda de su etapa vital más característica. Aunque tuvieron un éxito desigual, tirando a malo, supusieron un concepto distinto de lo que era un museo, que hasta el momento era un conjunto monumental como un palacio o un convento, como ejemplo podemos destacar la *Casa Museo del Greco*.

Otra modalidad característica de esta época son los museos que crean las iglesias con sus objetos artísticos y valiosos, que se solían exponer en las sacristías y de los que se ocupaban, habitualmente, los párrocos. Destacamos los de la zona catalana, como el de Tarragona.

A mitad de los años veinte se empieza a replantear el concepto museo con aires de renovación impulsados tras la guerra mundial, que llevaron a la consolidación de la museografía como una disciplina dotada de una metodología rigurosa frente a lo que hasta ahora se conocía como algo intuitivo e improvisado. Ésta nueva conciencia se va a traducir en la aparición de una comunidad museológica internacional organizada desde el año 1.926 en una serie de asociaciones internacionales, como la fundación de una *oficina Internacional de Museos (OIM)*. Había un interés en renovar internamente todo con dos criterios nuevos: reconceptualización de los contenidos y sobriedad en la presentación formal y decorativa, renovándose con ello el debate del edificio real. Todos estos conceptos unidos al interés por el arte contemporáneo hacen aparecer el *MOMA (Museo de Arte Moderno de Nueva York)* en el año 1.929, fundado por los filántropos estadounidenses Lillie P. Bliss, Mary Quinn Sullivan y Abby Aldrich Rockefeller para ayudar a la gente a entender, utilizar y disfrutar el arte, hoy en día es uno de los mejores museos de arte moderno del mundo.

España en esta misma época fundó muchos museos y muchas modalidades nuevas de estos, en donde el *Patronato* y el director mandarían en el edificio y harían grandes progresos como: publicar boletines con trabajos críticos, aprobar la circulación de reproducciones, adquirir obras y colecciones, contratar empleados, fijar la cuantía de la entrada, inspeccionar los depósitos e impulsar la organización de cursos especializados y conferencias de divulgación, entre otras muchas cosas.

Los problemas de los museos españoles en estas fechas eran los siguientes: la implantación para todas las capas de la sociedad, museos atrasados, la irresponsabilidad de las instituciones oficiales y por parte del estado un desentendimiento que obviamente traerá sus consecuencias.

Cabe destacar la labor de *La Institución Libre de Enseñanza*⁵²², creada en el año 1.876, que inculcó ideas de reforma y generó una generación de intelectuales que defendían una transformación social a través de la enseñanza, defendiendo el patrimonio artístico y monumental y animando a dictar algunas órdenes que adquirieron fama y crédito entre los distintos sectores de la sociedad.

Gracias a todo esto la cultura española tuvo un gran momento cultural y se fueron fundando una serie de organismos como el *Centro de Estudios Históricos*, la renovación del *Museo de Arte Moderno*, el relanzamiento del *Museo del Prado* o la creación de la *Estación Marítima de Zoología y Botánica*.

⁵²² Intento pedagógico que se realizó en España, inspirado en la filosofía de Karl Christian Friedrich Krause que tuvo una repercusión excepcional en la vida intelectual de la nación, en la que desempeñó una labor fundamental de renovación.

De los años 1.931 a 1.939, en la *Segunda República Española*⁵²³, fue una época en la que con la *Constitución* del año 1.931⁵²⁴ se defendía el patrimonio bajo custodia pública, se registraban todas las riquezas nacionales y se dictaban distintas leyes con vistas a acercar los bienes a todos los ciudadanos.

El veinte de julio del año 1.936 empezó la *Guerra Civil en España* y se extendió la preocupación por el patrimonio en todo el país, y, no era para menos, porque se destruyeron muchos bienes y se mutilaron otros. Se creó un gabinete para asegurarlos y una Junta de Incautación y *Protección del Patrimonio Artístico*, pero no daban abasto ante tanta destrucción, por lo que no sirvieron de mucho.

Durante el *Franquismo* (del año 1.939 al 1.975) se sientan unas nuevas bases educativas y culturales en manos de las órdenes religiosas, también se desmontan muchas instituciones y se utiliza el arte con un fin propagandístico a favor de la causa del dictador. Las medidas sobre la política museística fueron mínimas, básicamente la devolución de las obras incautadas a sus dueños y a la *Real Academia de San Fernando* (Sevilla) el poder de tiempos antiguos.

Se expanden los museos religiosos por toda la geografía española y los obispos recorren los municipios buscando objetos que mostrar en la *sede episcopal* y ganar con esto el favor y devoción de sus fieles y la envidia de las otras provincias.

En los años cincuenta se va normalizando todo gracias a la ayuda de la *ONU*⁵²⁵ y al desarrollo económico, en parte debido a los inicios del turismo, que también afecta a los museos y a la educación con una dictadura mucho menos dura y más abierta al resto de Europa.

En el plano interno hay una revaluación de los museos, que supuso la creación de organismos internos y el reconocimiento de los saberes museográficos.

Los cambios de esta época son en resumen: el aumento del número de museos y un cambio cualitativo por el desarrollo económico de la época.

Las características que podemos destacar son: el uso de museos y monumentos como coartada cultural de evasión, el gusto por un encuadramiento de los valores, la idealización estética de lo rural y la toma del arte sacro como expresión suprema de la cultura.

En los setenta los museos se repartirán por la geografía española de forma desigual y tendrán un caos administrativo que tratarán de subsanar con el *Patronato Municipal de Museos*, que abarcaba la administración de todos los museos nacionales y provinciales.

Uno de los mayores problemas de la época era la inexistencia de facultativos ocupados del museo o el bajo nivel de profesionalización, con mejoras pobres y limitadas.

En la época de 1.977 a 1.987 destaca el ansia de cultura. Se creó el primer *Ministerio de Cultura* de la historia de España y será el nuevo régimen legal establecido por la *Constitución* lo que crea una transformación con un nuevo papel del Estado en la vida cultural, basado en: la defensa de los derechos culturales fundamentales, el

⁵²³ Régimen político que existió en España entre el 14 de abril de 1931 (fecha de la proclamación de la República, en sustitución de la monarquía de Alfonso XIII) y el 1 de abril de 1939 (fecha del final de la Guerra Civil Española, que dio paso a la dictadura del general Franco).

⁵²⁴ Aprobada el 9 de diciembre de 1931 por las *Cortes Constituyentes* tras las elecciones generales españolas de 1931 que siguieron a la proclamación de la *Segunda República* y estuvo vigente hasta el final de la Guerra Civil Española en 1939.

⁵²⁵ Organización de las Naciones Unidas.

derecho de acceso a la cultura y la instauración de un ordenamiento jurídico y político descentralizado, fijando un régimen de competencias por las cuales los gobiernos regionales asumen poderes en aquellos museos que sean de interés para la comunidad autónoma correspondiente (descentralización). Esto se consolidó en el año 1.985, cuando también se promulgó la *Ley del Patrimonio Histórico Español* con un nuevo concepto de museo en función de su servicio a la sociedad e incorpora el bien de interés cultural (*bic*) que se aplica a todas las áreas de la cultura protegiendo los bienes para su bien público y su conservación.

Otras novedades son la definición del concepto de museo por el *ICOM*, la creación de un aparato administrativo, la creación del *Sistema Español de Museos* concebido como una forma de mantener en contacto los museos, de fomentar su coordinación y de introducir cierta racionalidad en los centros existentes.

Se hizo indispensable la revisión de los procedimientos de inventario y catalogación, apareciendo así el sistema *DOMUS*, que es sistema integrado de documentación y gestión museográfica desarrollado por el *Ministerio de Cultura (Subdirección General de Museos Estatales y Subdirección General de Tecnologías y Sistemas de Información)*.

La política ministerial sobre museos se orientó hacia la mejora de los servicios existentes y a la creación de infraestructuras, a la dotación del personal y a la acción divulgativa, todo con los siguientes criterios: restauración de inmuebles históricos o actuaciones arquitectónicas parciales, dotación de recursos para una conservación de las colecciones y la mejora de las instalaciones expositivas mediante la creación de programas gráficos, de señalización e identidad corporativa.

En la época de 1.985 a 1.995 se rehabilitan en torno a cuarenta establecimientos para abrir la posibilidad de nuevos museos y se acondicionan inmuebles para su uso museístico, se forma al personal y así se comienza a integrar España en el contexto internacional, aunque con logros desiguales en ritmo e intensidad.

Este ambiente de renovación y de mejora tan activo tuvo sus efectos en el mercado del arte. La modernización del arte y el crecimiento de la nómina de artistas trajeron un aumento del círculo de compradores, marchantes y galeristas. En el año 1.982 se crea *ARCO, Feria de Arte Contemporáneo* que se celebra en Madrid de forma anual, que hizo que se necesitara un centro de arte contemporáneo: el *Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS)*.

También los museos científicos y técnicos aumentan, como los planetarios (como ejemplo citamos el de Madrid) o multidisciplinarios (como el de Valencia).

Desde finales del siglo XX los museos han sido en España y en el mundo un objeto de intensa fascinación, síntoma de un hondo cambio cultural: democratización educativa, desarrollo de sociedades de consumo avanzado y extensión del turismo cultural con sus propios rasgos: lagunas endémicas en el campo de las infraestructuras culturales y una recepción favorable y sin precedentes por parte de la sociedad española.

En la actualidad es muy importante la relación de los espacios expositivos con las *TICs* (tecnologías de la información y la comunicación), que con su desarrollo han influido tanto a la manera de exponer como al arte en sí. Desde principios del siglo XX las artes comienzan a emplear nuevos materiales, soportes o técnicas en un proceso de construcción de una nueva identidad que parte de las vanguardias históricas y que se afianza en los años 60 con la aparición de las artes de la acción y del *fluxus* (movimiento

artístico que tuvo su momento más activo entre la década de los 60 y los 70), que comienzan a experimentar con nuevas técnicas de grabación y reproducción de imagen y sonido, el videoarte y con el arte cibernético, que nace también en estos momentos.

Esta profusión de nuevas técnicas, soportes y conceptualizaciones tendrá una gran influencia en la práctica museográfica puesto que obliga a los espacios expositivos a reinventarse para poder acoger estos nuevos tipos de creaciones. Por otra parte las innovaciones en el campo de la reproducción, primero con la fotografía y ahora con los sistemas de digitalización de obras de arte trae consigo que las obras puedan ser contempladas por un público mayor que no tiene por qué desplazarse al museo (que puede por una parte desincentivar o servir como reclamo para que acudan más visitas). La aparición de los soportes de reproducción magneto ópticos y especialmente de Internet han abierto aún más el campo a los nuevos creadores y ofrecen a los espacios expositivos una posibilidad de difusión como nunca antes hubo.

Esta interactividad trae consigo que el receptor ya no sea un espectador pasivo, sino un sujeto activo que puede interactuar con la información facilitada o incluso con la propia obra.

El nacimiento de la realidad virtual es otro punto clave en este proceso y se produce con el *Sensorama Simulator*, máquina multi-sensorial que da lugar al cuestionamiento de la noción de lo real y lo virtual.

Uniendo las TIC's con la nueva interactividad es como nacen los museos virtuales, que se entienden en mayor medida como una copia de los museos tradicionales o reales. Hay muchos autores y definiciones, como la de Arturo Colorado (2002): *"museo virtual es el medio que ofrece al visitante un fácil acceso a las piezas y a la información que desea encontrar en distintos temas artísticos y en distintos museos. De hecho un museo virtual sería el nexo entre muchas colecciones digitalizadas y puede ser utilizado como un recurso para organizar exposiciones individuales a la medida de las expectativas e intereses del usuario."*

La aparición de estos museos ha propiciado la aparición de un nuevo tipo de visitante que no sigue un recorrido predeterminado, y que puede pasar indistintamente de una pieza a otra, de una sala a otra o de un museo a otro.

Los museos virtuales se podrían dividir de muchas formas, nosotros hemos escogido una tipología que se define según el contenido virtual disponible (Vélez, G. 1999):

1. Los que son plataformas publicitarias para un museo físico.
2. Los que acompañan al museo físico con una muestra virtual de sus colecciones, en ocasiones con gran calidad y riqueza en cuanto al contenido gráfico y a la información referente a las piezas. Incluso pueden ofrecer acceso a servicios típicos de los museos como la tienda o la biblioteca.
3. Los que incorporan nuevas funciones únicamente existentes en el espacio virtual. El museo físico es completado por un componente.
4. Los que carecen de sede física y existen únicamente en Internet, como los de S.L.

Tras éste recorrido histórico por los museos españoles y sus etapas y también por la relación de los espacios expositivos y las TICs podemos comparar los museos reales con los que pueblan S. L, en todas sus características, en las cuales descubriremos las que comparten y las que los diferencian. S.L trae características nuevas y desplaza otras que no necesita, aunque sean imprescindibles en el mundo real. Los espacios

expositivos dentro del metaverso, no son simple museos virtuales que exponen obras copiadas o información de los espacios que clonan, sino que son espacios expositivos en sí, vivos, con sus propias obras, su propia información y sus propios visitantes.

10.2. Funciones de los espacios expositivos (Bolaños, M. 2.008)

R.L	S.L
Conservación	La conservación en S.L no tiene razón de ser puesto que al ser objetos sin materialidad no se degradan Y no es necesario conservarlos puesto que no se pueden destruir, a no ser que los mandemos a la papelería de reciclaje. Lo que se conserva es el mundo virtual en sí y sus servidores, de los que se encarga <i>Linden Lab</i> (conservadores/ restauradores virtuales).
Catalogación	No conocemos ninguna ubicación que lo realice, lo único que podemos encontrar son <i>blogs</i> o páginas externas al mundo virtual que nos hablan un poco sobre algunas obras, algunos artistas o el lugar en el que se exponen (arte efímero).
Restauración	Como en el caso anterior los materiales no se fragmentan ni degradan, los restauradores/conservadores del mundo virtual son los trabajadores de <i>Linden Lab</i> o los propios artistas.
Exhibición	
Investigación, que puede ser llevada a cabo en la biblioteca, el laboratorio o mediante los proyectos de investigación de los investigadores	La investigación artística en S.L se basa sobre todo en el uso de las nuevas herramientas, de su estética y de sus posibilidades de difusión y compra/venta artística.
Organización periódica de exposiciones científicas y divulgativas acordes con las naturalezas del espacio expositivo	También es una función compartida que se lleva a cabo en muchos de los espacios expositivos virtuales, exceptuando aquellos que no cambian de exposición (permanentes), a las cuales pertenecen veintiséis lugares de los ochenta y seis estudiados.
Elaboración y publicación de catálogos y monografías	Esta función es puesta en marcha por algunos lugares del metaverso como <i>Pirats Art Netwrok</i> , que en su <i>página web</i> exhiben todas las actividades que llevan a cabo en su ubicación virtual, pero en la mayoría de los casos no se lleva a cabo, a no ser que hablemos de <i>blogs</i> y distintas redes sociales de los usuarios, donde cuelgan algunas de las actividades o de las exposiciones existentes.
Actividades didácticas	En S.L las actividades didácticas son un campo muy investigado y reconocido, como en el caso de los cuatro lugares que hemos encontrado con temática histórica y educativa que son: <i>History of Photography Exhibit</i> , <i>Medieval Newport Virtual Museum</i> , <i>Smithsonian Latino Museum</i> y <i>Chernobyl Photo Exhibit</i> .
Memoria	En las memorias volvemos a encontrarnos con el problema de que en su mayoría no se realizan, aunque algunas podamos encontrarlas en fuentes distintas a la del espacio expositivo virtual y sus artistas, pero no suelen estar completas, al menos en el caso de los lugares investigados. Lo que es cierto es que podrían realizarse si alguno

de los directores de los espacios o los propios artistas así lo quisieran.

Cualquier otra función que en sus normas estatutarias o pro disposición legal o reglamentaria se les encomiende

El espacio expositivo en general tiene distintas funciones para con sus obras expuestas o por exponer y para con sus visitantes, la primera es la conservación de todo su material cultural, por la que entendemos el conjunto de procesos encaminados a que las obras perduren en el tiempo, esta función es altamente necesaria porque si no deberían renovar todas las obras del espacio expositivo cada cierto período de tiempo. En *S.L* la conservación es muy distinta con respecto a *R.L*, porque al no ser objetos con materialidad se pueden conservar todo el tiempo que el usuario desee hasta que los mande a la papelera de reciclaje, y, no hay forma de degradarlos, fragmentarlos o destruirlos, por lo que la conservación de los bienes virtuales quedaría al cargo de los responsables del *metaverso (Linden Lab)* que cuidan la integridad y el bienestar de los servidores virtuales y no de los conservadores/restauradores.

Otra función es la catalogación, ésta es la forma de registrar todas las obras con sus datos para su identificación, y, es un apartado importantísimo para el conocimiento de las colecciones del espacio expositivo. En *S.L* éste apartado podría existir, puesto que las obras son también catalogables, pero desgraciadamente no conocemos ningún lugar que lo haga de una forma seria, suponemos que debido al gran volumen de obras que poseen o simplemente a que no lo encuentran necesario debido a que las obras de estos lugares cambian muy rápida y diariamente (efímeras).

Por restauración entendemos el conjunto de procesos dedicados a la preservación de los bienes culturales para el futuro, devolviendo la eficiencia y originalidad a un producto de la actividad humana o natural, ésta, a diferencia de la conservación, supone una intervención directa sobre el objeto cambiando por tanto su materialidad y aspecto físico. Ésta acción es imposible en *S.L* porque al igual que en el caso anterior las obras no pueden fragmentarse o degradarse, la única forma en que podríamos hablar de restauración sería en los casos en que se sustituye una obra por otra idéntica, por el motivo que sea. Aunque es cierto que si el autor lo cree necesario puede dejar su obra abierta para que sea modificada por cualquier visitante que así lo desee.

Podría crearse un espacio de restauración con un fin educativo o de mayor inmersión dentro del juego, para que parezca más real y los visitantes se introduzcan en el campo.

Una de las funciones que si comparten ambos mundos es la de exhibición de obras para el disfrute del espectador y como forma de promover y resaltar la cultura en ambos mundos. No podemos olvidar también el fin económico de la mayoría de estos lugares, que viven de las compra/venta de obras, entre otras cosas, ya que en *S.L* no se paga por entrar a ninguno de ellos.

La investigación en *S.L*, artísticamente hablando, porque en otros ámbitos sabemos que existe (sociológica, médica, etc.), se basa, sobre todo, en el uso de las nuevas herramientas y de la nueva estética que usa el metaverso para la realización de objetos artísticos, pero también como una forma de exponerlo y publicitarlo.

Otra función compartida sería la de organizar periódicamente exposiciones científicas y divulgativas acordes con las naturaleza del espacio expositivo, que

prácticamente la cumplen todos, exceptuando como ya dijimos anteriormente los que tienen colecciones permanentes.

En cuanto a la elaboración y publicación de catálogos y monografías, podemos decir que son pocos los espacios expositivos virtuales que se dedican a ello, porque todo lo relacionado con la información lo hacen virtualmente también y cuando la obra desaparece, desaparece también la información de esta. Hay algunos que si tienen páginas *webs* en las que crean artículos hablando de diversos temas o los propios residentes del metaverso en sus *blogs*, que hablan y debaten sobre los distintos espacios expositivos, exposiciones y actividades de estos.

Las actividades didácticas son muy importantes dentro del mundo virtual, como nos demuestran los espacios expositivos con temática histórica y didáctica, en los que siempre podemos aprender e investigar distintas temáticas, para conocer así distintos temas.

La memoria es la recopilación de todas las actividades que realiza el espacio expositivo anual o temporalmente, en el caso de estos espacios virtuales no suelen realizarlo, aunque a veces en las páginas externas a *S.L* puede aparecer una memoria de exposiciones o exhibiciones recreadas.

10.3. Selección del emplazamiento (Lord, B. 2.010)

Antes de construir nuestro edificio habrá que tener en cuenta los siguientes puntos:

<i>R.L</i>	<i>S.L</i>
Disponibilidad	En <i>S.L</i> todos los espacios están disponibles, y sino los crean para nosotros por un módico precio, que nunca alcanzará los elevados precios del mundo real
Acceso	El acceso en <i>S.L</i> es más sencillo y nos podemos teletransportar a cualquier lugar del espacio, también podemos llegar volando, andando o en nuestro propio vehículo (este vehículo cuando llegamos lo guardamos en nuestro inventario, por lo que ni siquiera es necesario construir un <i>parking</i>). Es importante destacar que no hay personas con problemas de movilidad, por lo que no existen problemas de acceso al edificio. Tampoco son necesarias, por todos los motivos expuestos anteriormente, paradas de autobús, tranvía, tren o taxi, porque el edificio no tiene por qué estar comunicado con el resto de la isla o metaverso, puesto que podemos llegar de cualquier otra forma.
Costes de adquisición e instalación en relación a las posibilidades de financiación	En <i>S.L</i> los costes son mucho más baratos que los del mundo real, aunque al igual que en la vida real hay que tenerlos en cuenta para no sobrepasar nuestro presupuesto, ni nuestras posibilidades de financiación. Lo que es cierto es que no se piden hipotecas o créditos bancarios para adquirir o instalar una ubicación artística en <i>S.L</i> . También hay que destacar que no tenemos que pagar distintas facturas como agua, luz o los gastos de la seguridad social de nuestros trabajadores, si es que necesitamos alguno, por lo que los gastos mensuales suelen ser infinitamente menores que los

	de cualquier espacio expositivo normal en la vida real. Tendremos que abonar los gastos de <i>Internet</i> y de luz que gaste nuestro ordenador. Posteriormente detallaremos los precios tanto de las islas como de las regiones dentro del continente.
Problemas de seguridad	Al no existir la materialidad, al no poder ser robados los objetos, al tampoco existir el fuego, el agua, o las inclemencias del tiempo, no hay problemas de seguridad, ni para las obras ni para las personas o avatares.
Tipo de edificio (nuevo o antiguo)	También existen estas dos posibilidades en el mundo virtual, podemos elegir un edificio ya creado y usado anteriormente por otro avatar o crear uno nuevo que se ajuste a nuestras necesidades de forma más específica.
Tamaño y distribución del emplazamiento	El emplazamiento se puede cambiar con un sólo <i>clic</i> en cuestión de segundos para acomodarlo a nuestras necesidades. Si nos falta espacio lo podemos ampliar y si nos sobra lo podemos borrar. También podemos ir probando varias distribuciones de forma rápida para ver cual nos conviene más.
Espacio para aparcamiento	En <i>S.L</i> algunos avatares poseen vehículos, pero no es necesario aparcarlos, porque se pueden guardar en el inventario, sin ocupar espacio del espacio expositivo.
Visibilidad del emplazamiento	La visibilidad en <i>S.L</i> es por publicidad, por la <i>Guía de Destinos (Destination Guide)</i> o por el boca a boca. Encontrarnos algo en el vasto terreno de <i>S.L</i> es muy complicado y los avatares suelen escribir las coordenadas exactas de hacia dónde quieren ir.
Compatibilidad en relación a instalaciones colindantes	En <i>S.L</i> podemos encontrar edificios de todo tipo cerca los unos de los otros, los espacios expositivos que hemos estudiado están separados y bien delimitados de los demás en sus islas particulares, y no podemos ver lo que tienen alrededor.
Adecuación en relación a los planes de desarrollo o reforma previstos para el entorno	Esto no es ningún problema en <i>S.L</i> , puesto que con un sólo <i>clic</i> podemos reformar o cambiar todos los aspectos que nos convengan.

Los precios de los terrenos virtuales nunca alcanzan los precios del mundo real y para demostrarlo ofrecemos los precios tanto de las regiones privadas, en las que sólo estamos nosotros, como de las que se encuentran en el continente, que son más baratas pero donde compartimos espacio con otros avatares, lo cual quiere decir que nuestro vecino puede construir algo que no nos agrada o que no sea adecuado para el tipo de espacio que nosotros queremos conseguir, sin embargo en las regiones privadas nosotros elegimos todo el escenario que rodea a nuestra ubicación. A estos precios no tenemos que sumarle otros gastos como facturas de luz o agua.

Precios de regiones privadas:

Tipo	Tamaño	Precio	Cuota de mantenimiento mensual
Región completa	65.536 m2	1.000 \$	295 \$
Región Homestead, diseñadas para utilizarse como propiedades en alquiler de baja densidad,	65.536 m2	375 \$	125 \$

zonas residenciales tranquilas o uso comercial minorista. Región Openspace, pensadas para usos paisajísticos, como bosques, campos u océanos.	65.536 m2	250 \$	75 \$
--	-----------	--------	-------

Precios y tarifas en el continente:

Terreno adicional (más de 512 m2)	Tamaño de la parcela	Prims por parcela (aproximadamente)	Cuota mensual por uso del terreno
1/128 región	512 m2	117	5 US\$
1/64 región	1.024 m2	234	8 US\$
1/32 región	2.048 m2	468	15 US\$
1/16 región	4.096 m2	937	25 US\$
1/8 región	8.192 m2	1,875	40 US\$
1/4 región	16.384 m2	3,750	75 US\$
1/2 región	32.768 m2	7,500	125 US\$
Región completa	65.536 m2	15,000	195 US\$

10.4. Elección del espacio urbano (León. Aurora. 2010).

R.L	S.L
Espacio expositivo de sitio	
Espacios expositivos rurales	
	Isla
Espacios expositivos urbanos	Continente
Periféricos	
Centro ciudad	
Barrio urbano o suburbano	
Complejo urbanístico específico y opcional	

En la vida real según la elección del espacio que hagamos puede tener distintas tipologías de ubicación que son inexistentes en S.L, porque en este sólo existen islas y las regiones dentro del continente. No hay emplazamientos rurales ni urbanos y todas tienen el nombre que el comprador decide ponerles. Existen espacios ubicados en islas privadas o dentro del continente.

10.5. Aspectos arquitecturales (León. Aurora. 2.010).

R.L	S.L
Los componente arquitecturales del espacio expositivo son:	
Suelo	Todos estos elementos son los que configuran también los espacios expositivos virtuales, con la diferencia de que pueden ser colocados con un simple <i>click</i> de ratón y no son necesarios meses de construcción ni operarios especializados. También debemos destacar que son idénticos, es decir, sólo se diferencian en la forma y el tamaño, porque en S.L tanto las paredes como las ventanas están hechas de lo mismo, de <i>prims</i> coloreados.
Paredes	
Techo	
Puertas	
Ventanas	

Acrilamientos y tipos de aislamiento		Además, si así lo quisiéramos, no tendrían ni porque existir, puesto que tanto las obras como los avatares pueden flotar en el aire y crear así un lugar divertido y original.
Hechos que llevan a la extensión de este espacio una vez construido:		
Hechos de naturaleza objetual		
Hechos de naturaleza social		
Hechos de naturaleza científica y museológica		
Hechos de naturaleza arquitectónico-técnica	Peculiaridades climatológicas Comportamientos espaciales con las nuevas interpretaciones que a estos se le asignan	Lo único que nos puede hacer extender el espacio es la falta del mismo y se realiza añadiendo <i>prims</i> y coloreándolos.
Zonificación del espacio expositivo		
Zona pública sin colecciones	Vestíbulos	Todos estos espacios pueden existir por decoración o por una mayor inmersión en el mundo, se pueden crear y hacer un punto de encuentro para los <i>avatares</i> . Por ejemplo los vestíbulos no se suelen usar, porque el <i>avatar</i> se cambia de ropa en el mismo lugar donde está y donde abre su inventario, pero sirve como una forma de inmersión y de copiar todos los detalles reales sin que falte ninguno, para que nadie lo eche de menos.
	Auditorios	
	Tiendas	
	Cafeterías	
Zona pública con colecciones		
Zona no pública con colecciones	Almacén	No son imprescindibles porque no hay necesidad de almacenar, pero se pueden construir de una forma decorativa/inmersión/.
	Laboratorio	El que encontramos más interesante de construir sería el taller, donde podría haber un determinado número de avatares creando en sus obras y dando a conocer a los visitantes la forma de trabajar en el mundo virtual.
Zona no pública sin colecciones	Taller	En <i>S.L</i> hay dos espacios de trabajo: el propio <i>metaverso</i> y la casa real del avatar/artista.
	Espacios de trabajo	

En general los componentes arquitecturales que conforman los espacios expositivos del mundo real son los mismas que lo forman en el virtual, es decir: suelo, paredes, techo, puertas, ventanas y acristalamientos, con la diferencia de que en el mundo virtual todos se componen/ construyen de *prims*, indistintamente de su apariencia. Puede tener aspecto de madera, piedra o metal, pero siempre serán. Otra diferencia es que estas construcciones se realizan en poco tiempo sin necesidad de operarios de la construcción.

También podemos destacar que hay algunas partes que podrían no existir, es decir, en *S.L* si no existiera suelo no importaría, porque podemos volar, flotar o teletransportarnos, sin embargo, en el mundo real sin suelo no podríamos visitar la ubicación. Lo cual abre el camino a la imaginación del constructor.

Una vez construido con los elementos anteriores todo el espacio, pueden surgir problemas en el mundo real que lleven a su ampliación, sin embargo en el mundo virtual, la única opción que existe es o por falta de espacio o porque hayamos ganado unas monedas y queramos distraernos o seguir ampliando nuestro espacio.

Todo el espacio que hemos construido debemos dividirlo en distintas zonas, que separen los distintos espacios de trabajo y exposición, y que faciliten la al igual que en S.L, aunque en éste caso algunos se pueden no necesitar, pero se construyen como un simulacro para mayor inmersión y parecido con la realidad.

10.6. Elementos que influyen en la imagen del espacio expositivo (Pérez. L. 2.002).

R.L	S.L
El diseño del espacio expositivo	En S.L el diseño del espacio expositivo es importantísimo, porque no sólo sirve de estímulo para hacer a los visitantes participar en nuestras ubicaciones, sino que también tiene que rivalizar con grandes y fantásticos edificios colindantes que batallan entre sí por ser el más original y creativo.
La publicidad	En S.L la publicidad se lleva a cabo de las siguientes formas: por vallas publicitarias que invaden el paisaje (como en la vida real), mediante la <i>Guía de Destinos (Destination Guide)</i> y mandando <i>meils</i> y mensajes a los distintos avatares para que visiten nuestra ubicación. También se puede hacer de forma externa al juego: páginas <i>webs</i> , periódicos, etc. La mejor forma es dentro del metaverso, porque de lo contrario no aseguramos que los avatares lo vean, sino que lo vea una gran cantidad de personas a las que no les interesa.
<p>Servicios y prestaciones</p> <p>En los espacios expositivos reales suelen ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puntos de información - Audioguías - Consigna y guardarropa - Accesibilidad para bebés y personas con discapacidad - Asistencia sanitaria - Café - Tienda y librería - Auditorio y sala de conferencias - Biblioteca - Aseos 	En el mundo virtual las prestaciones de los espacios expositivos son algo diferentes e incluyen servicios que en la vida real no existen: como el hilo musical, que permite escuchar nuestra música mientras estamos en el espacio expositivo sin molestar a los demás o los puntos de información virtuales que se activan con el ratón. La consigna y el guardarropa no son necesarios porque no llevamos complementos/objetos que guardar y si los llevamos disponemos de nuestro inventario para guardarla. Los bebés y las personas con discapacidad no existen por lo que la accesibilidad no es un punto problemático. La asistencia sanitaria está injustificada puesto que los <i>avatares</i> no pueden enfermar ni hacerse daño. El café puede aparecer de forma decorativa pero verdaderamente los avatares sólo pueden hacer como que comen y beben porque en realidad no lo hacen, por esta razón podemos comer y beber dentro de la exposición puesto que con ello no ensuciaremos ni degradaremos nada. La tienda y la librería sí que suele aparecer, vendiéndonos complementos para nuestros avatares o casas virtuales. El auditorio y sala de conferencias también existen. Al respecto de la biblioteca ésta es algo que no está muy expandido, aunque así hay ciertos lugares que nos

<p>El entorno</p>	<p>lo permiten. El entorno es muy importante en S. L, y podemos decidir el que prefiramos cambiando con cuantos <i>prims</i> queramos el ambiente. Hay que tener en cuenta que si nuestra ubicación está en el continente y no en una isla privada lo que construyan los demás a nuestro alrededor no será competencia nuestra y pueden entorpecer o arruinar nuestra ubicación y su visión para los demás</p>
--------------------------	--

En conclusión podemos decir, que dentro de S.L el diseño es prácticamente lo principal, puesto que básicamente es el fin del juego: la creatividad. Diseñar una ubicación artística puede ser ya la obra en sí y más si tenemos en cuenta que no es necesario un proyecto arquitectónico, ni unos operarios de la construcción, que podemos ir probando con el ratón y los *prims* hasta que aparezca algo que nos agrade. Hay que tener en cuenta que hay partes que podrían no existir, por ejemplo el suelo, porque flotamos, o las ventanas.

La publicidad de los espacios artísticos en S.L es distinta a la vida real, no existe TV o radio en el metaverso, así que suele ser por la *Guía de Destinos*, por las vallas publicitarias o por el “boca a boca” entre avatares.

En cuanto a los servicios hay que decir que muchos innecesarios en S.L y otros que se añaden como vimos en la tabla anterior. Al igual que hay normas que debemos seguir en el mundo real que en S.L se pierden, por ejemplo: la realización de fotografías/filmaciones, la introducción de bolsos, mochilas o bultos que superen ciertas medidas, la introducción de paraguas u objetos punzantes y cortantes, no se puede comer ni beber en el interior, tampoco llevar mochilas *portabebés* o la utilización de sillas plegables ni bastones tipo silla o similares dentro de la salas, sin autorización.

En cuanto al entorno, hay que destacar que si tenemos una isla propia el entorno lo podemos elegir nosotros mismos, sin embargo, si tenemos un terreno dentro del continente el entorno será decidido también por los dueños de los terrenos colindantes, que pueden decidir construir un basurero o una cueva dañando o destruyendo la imagen de nuestra ubicación.

10.7. Funcionamiento y programación del edificio (Lord.B. 2.010).

	R.L	S.L
<p>Conducción actividades habituales</p>	<p>Higiene y seguridad de los visitantes y del personal del espacio expositivo</p>	<p>No es necesaria puesto que no son seres humanos reales.</p>
	<p>Seguridad y preservación de las colecciones</p>	<p>Al igual que los visitantes las colecciones no tienen materialidad, y no hay nada que pueda afectarlas: condiciones climatológicas o ambientales, el paso del tiempo, etc.</p>
	<p><i>Confort</i> y atención a los visitantes</p>	<p>La atención de los visitantes es algo que no está muy extendido en el mundo virtual, suele ser con objetos interactivos virtuales que nos guían e informan. En cuanto al <i>confort</i>, es el que cada persona tenga en su domicilio real, puesto que es desde ella</p>

	Respuesta a las necesidades personal	desde la que nos debemos sentir a gusto. Esto dependerá de si hay personal o no. En el caso de los espacios expositivos estudiados, sólo en el espacio expositivo de <i>Wright</i> hemos encontrado personal que nos atienda, en los demás nos guiamos nosotros mismos con ayuda de las señales y guías virtuales.
	Preservación del edificio	De ella se encarga <i>Linden Lab</i> .
Mantenimiento y reparaciones		Ocurre igual que en el apartado anterior, son los trabajadores de <i>Linden Lab</i> los que se encargan de ello.
Seguridad	Desastres naturales	Los desastres naturales sólo pueden ser programados por nosotros, como el huracán de <i>StormEye</i> . A pesar de esto podemos programarlos para que no destruyan objetos a su paso.
	Fallos en las instalaciones	En <i>S.L</i> podemos tener fallos en los servidores o los problemas que nos de nuestro ordenador o red.
	Fuego	El fuego en <i>S.L</i> tiene que ser programado por nosotros. En éste caso también podríamos programarlo para que no quemara o para que surgiera un incendio cada cinco minutos sin alterar la materialidad/integridad del edificio/objetos.
	Robos	Los robos si se han dado en alguna ocasión, pero en breve se pueden renovar las piezas por otras iguales rehaciéndolas o colocando una de las copias que deberíamos tener en el inventario. Lo más normal es el uso de <i>Copy Bot</i> , que copia obras de otros artistas para venderlas en el mercado virtual con otro nombre.
	Vandalismo	También se da, pero al igual que en el caso anterior, es fácilmente subsanado echando al avatar, desterrándolo o prohibiéndolo la entrada.
	Accidentes que afectan al personal y a los visitantes	Los accidentes posibles son los problemas con otros avatares (descalificaciones, amenazas, etc.), el fallo del servidor o el uso del <i>Copy Bot</i> .

Los espacios expositivos tienen que llevar a cabo una serie de actividades para que el edificio funcione. En *S.L* de estas actividades de preservación se encarga *Linden Lab* al pagar nuestras cuotas mensuales.

10.8. Programa funcional de los espacios expositivos (Lord.B. 2.010).

<i>R.L</i>	<i>S.L</i>
Características del emplazamiento y requisitos de acceso, señalización y seguridad	La señalización es importante en ambos mundos, pero ciertamente dentro de <i>S.L</i> , la señalización se realiza mediante anuncios publicitarios que nos muestran las coordenadas de la ubicación o mediante la <i>Destination Guide</i> . En <i>S.L</i> es muy fácil perderse y no saber muy bien que hacer o donde se ésta, por esto los espacios expositivos deben señalar el recorrido a realizar dentro de la exposición y del edificio, y lo hacen
Acceso al edificio, entradas y salidas, recorridos de los visitantes, del personal y los proveedores, y para las colecciones, los suministros y las basuras	
Listado de todos los espacios del edificio	
Descripción de los espacios y su función	
Sistema de construcción con especificación de los estándares a aplicar	

Requerimientos funcionales detallados de cada espacio de edificio	con señales y programas en la mayoría de los casos. En S.L éste aspecto está bastante desatendido.
--	---

El programa funcional sirve para que los visitantes sepan ubicarse y visitar la instalación con conocimiento de donde están y hacia donde van. Por esto es importante que desde que entramos en una ciudad o lugar donde está el emplazamiento artístico aparezcan señales que nos indiquen la dirección a tomar y el lugar exacto o los metros o kilómetros que quedan para encontrarlo. Es importante que el emplazamiento aparezca en mapas y guías.

Una vez dentro del espacio expositivo las señales de entrada y salida y los lugares donde se encuentra cada servicio deben ser señalizados para que todos los visitantes los conozcan. Por otra parte, para una mejor función de las actividades del espacio expositivo, también será necesario el estudio del recorrido que realizan no sólo los visitantes, sino también el personal, los proveedores, las colecciones, los suministros y las basuras, para que no se entorpezcan los unos a los otros. Por ejemplo no sería agradable o sería altamente desconcertante que mientras los visitantes admiran las obras la basura del lugar estuviera la exposición. Estos problemas no ocurren en S.L: los avatares se pueden atravesar los unos a los otros y no se generan residuos.

En conclusión es importante hacer un listado de todos los espacios del edificio para poder administrar las funciones y los lugares de cada uno en ambos mundos (real/virtual).

10.9 Propiedad de los espacios expositivos (León . A. 2010).

	<i>R.L</i>	<i>S.L</i>
Públicos	Estatales Estatales + institución cultural Municipales Eclesiásticos Autonomía del estado	Por el momento no tenemos constancia de ninguno, ya que el estado no tiene presencia en S.L, a no ser que sea en forma de embajada para promover el turismo o la información sobre su país.
Privados	Tutela o subvención parcial de alguna entidad estatal	Son la mayoría y pertenecen tanto a los propios artistas del metaverso como a los avatares que quieren hacer negocio con la compra-venta de obras o con el alquiler de sus espacios, sin olvidar algunas fundaciones y universidades que pretenden promover o investigar.

Los espacios expositivos del mundo real pueden ser propiedad de dos grandes grupos: privados y públicos. Dentro de S.L de dominio público no existe ninguno: la mayoría tienen tener como objetivo la compra/venta de obras. Algunos pertenecen a universidades o a museos y fundaciones del mundo real (que pretenden exponer y educar a los avatares), pero aun así siguen sin ser de propiedad pública.

Los eclesiásticos son espacios inexistentes, existe la presencia de las grandes religiones reales dentro del metaverso pero no tienen un fin artístico, sino de acercamiento a sus fieles y de proyección de sus doctrinas, al menos de momento.

En conclusión, la mayoría de los espacios expositivos dentro del mundo virtual son privados y pertenecen a entidades o personas privadas que buscan beneficiarse económicamente.

10.10. Tipos de presupuestos en los espacios expositivos (Lord.B. 2.010).

R.L	S.L
Presupuesto corriente (presupuesto anual)	
Fondos para adquisiciones	En S.L suelen ser los propios artistas los que pagan por que su obra se exponga y quede a la vista, o, lo hacen gratis sacando como beneficio el importe total de la compra o la admiración de los demás. Cuando es el espacio expositivo el que se hace cargo de las adquisiciones suelen obtenerlas de forma gratuita, son del propio artista que ha creado la ubicación o de la fundación/ organización/ universidad.
Fondo de dotes	Se podría dar el caso si a algún avatar le apeteciera hacerlo, aunque desconocemos si ha habido algún caso
Presupuesto de inversiones	
Proyectos subvencionados	

En el mundo virtual, al igual que en el real, existen distintos tipos de presupuestos, es decir, el presupuesto para el espacio expositivo en general. S.L tiene unos gastos mensuales que se deben asumir: pago del alquiler y de la manutención del edificio, Internet, etc.

Los ingresos principales de los espacios virtuales provienen de: el alquiler de sus instalaciones o de las donaciones de los visitantes.

10.11. Generación de ingresos en los espacios expositivos (Lord.B. 2.010).

R.L	S.L
Ingreso por taquilla	En esta investigación no hemos encontrado ningún espacio expositivo que saque beneficio de esta forma, aunque obviamente podría darse el caso
Comercialización de productos	
Servicios de cafetería y restauración	Tampoco conocemos ningún lugar artístico en la virtualidad que tenga este tipo de beneficio. Obviamente podría existir como algo decorativo o que permita una mayor inmersión, pero los avatares ni comen ni beben, porque ni pueden ni lo necesitan
Socios y amigos	
Alquileres	
Obtención de ingresos propios	Sesiones de cine, espectáculos y actos públicos Este apartado incluso podríamos incluirlo en el anterior, ya que los auditorios, se suelen alquilar también para estos fines.

Obtención de ayudas	Programas educativos	No tenemos constancia de ningún espacio expositivo que saque beneficios de esta forma, si los publican suelen ser virtualmente y de forma gratuita.
	Publicaciones	No conocemos ningún espacio expositivo que lo haga.
	Contratación de servicios	Al no existir Administración es imposible este tipo de ayudas.
	Subsidios de la Administración	Subvenciones
		Patrimonio
		Donaciones
Campañas de captación de fondos		

En la obtención de ingresos, también podemos hacer la misma distinción en el mundo virtual, es decir la obtención de ingresos propios, que prácticamente son los mismos exceptuando la taquilla (porque ninguna de las ubicaciones investigadas nos ha pedido importe alguno por visitarla, aunque podría hacerlo), la cafetería (los avatares ni comen ni beben), y las publicaciones (las publicaciones que podemos leer están en material virtual de forma gratuita).

Otra forma de obtención de ingresos son las ayudas, en *S.L* sólo podemos nombrar dos de las anteriores, el patrimonio que hayan conseguido y que vayan vendiendo y las donaciones que los distintos visitantes vayan dejando en las cajitas expuestas para tal fin en distintos rincones de la ubicación.

Las campañas de captación también se hacen, aunque son más conocidas las de carácter benéfico que las culturales, porque son negocios que se mantienen por sí mismos.

10.12. Áreas del espacio expositivo (Bolaños. M. 2.008).

	<i>R.L</i>	<i>S.L</i>
Área conservación e investigación	Elaboración de los instrumentos de descripción precisos para el análisis científico de las colecciones	Un área de conservación, no sería necesaria puesto que no hay nada que conservar, estas obras no son nada más que <i>píxeles</i> , por esta misma razón el análisis científico no sólo no es necesario sino que no es posible. Aunque el simulacro sería una forma de educar y mostrar al público los procedimientos reales a seguir.
	El examen técnico y analítico correspondiente a los programas de preservación, rehabilitación y restauración	
Área de difusión	Exposición y montaje de los fondos	Aunque la exposición y el montaje de las obras se hace en los dos mundos, no tenemos constancia de que exista un área expresamente dedicada a ella, la suele realizar o bien los dueños de la ubicación o bien los propios artistas
	Promoción de actividades relacionadas con la difusión del contenido del espacio expositivo	Esta se realiza también mediante la inclusión en la <i>Destination Guide</i> o la compra o alquiler de las vallas publicitarias, pero al igual que en el caso anterior no tenemos constancia de que exista un área específica dedicado a ella
		Hay lugares donde se hace, pero el hecho de crear

Área de dirección	Potenciar actuaciones de carácter cultural	un lugar cultural dentro de un metaverso con fines económicos o sociales ya está potenciando el carácter cultural
	Utilización de los diversos medios de comunicación con el fin de ofrecer una imagen más dinámica del espacio expositivo	Los medios de comunicación dentro de S.L son distintos a los del mundo real. En el metaverso, por el momento, no existe la televisión, ni la radio, tampoco hay ningún tipo de periódico o noticiero, los únicos medios de comunicación dentro del mateverso son los paneles de publicidad y la <i>Destination Guide</i> , sin contar el boca a boca y las páginas externas al juego, como <i>blogs</i> de residentes que dan publicidad a los distintos lugares
	Dirigir y coordinar los trabajos derivados del tratamiento administrativo y técnico de los fondos	Aunque no sea específicamente un área de dirección la que realice estas actividades, está claro que alguien lo realiza, porque se deben cubrir unos gastos que si no se realizan, se perdería nuestra actividad en el edificio, puesto que S.L nos lo cerraría al no pagar sus cuotas
	Organizar y gestionar las prestación y servicios del espacio expositivo	Si hay algún servicio o prestación que ofrecer, también se gestiona y se organiza.
	Adoptar los medios necesarios para la seguridad del patrimonio cultural	El patrimonio cultural es inmaterial (<i>prims</i>), e indestructible, a no ser que lo programemos para que lo sean y permitamos a los visitantes dañarlos o variarlos.
	Elaborar y proponer al respectivo <i>Ministerio</i> o al <i>Órgano</i> competente el plan anual de actividades	Esto no se hace puesto que no hay ningún Ministerio ni Órgano, pero si se puede realizar para que los visitantes conozcan las actividades realizadas o a realizar, bien en el propio espacio expositivo o bien en páginas y lugares externos al mundo virtual.
	Elaborar y presentar ante los organismos la memoria anual de actividades	En este caso ocurriría lo mismo que en el anterior, al no existir organismos se puede realizar, o no, para distintas personas por distintos medios: internos o externos al juego
Realizar y publicar el organigrama y la programación	En este caso ocurriría lo mismo que en los anteriores. Podemos comprender el trabajo que supone en ubicaciones donde diariamente se cambia de exposición y de artistas.	

En el metaverso las tres áreas que aquí presentamos formalmente no aparecen como tal, es decir, el espacio expositivo realiza estas funciones, pero no con un área específica que las regule. Podría hacerse y quizá esté ya en proceso por la gran cantidad de material que van acumulando, pero no tenemos constancia de que por el momento se realice.

El área de conservación sería innecesaria pero interesante como material educativo. Todo en S.L son estructuras *prims* imposibles de degradar o destruir a no ser que su autor quiera hacerlo, o que los servidores de S.L dejaran de funcionar, en este caso no sólo las obras, sino todo el mundo virtual desaparecería. Por lo tanto podemos decir que los conservadores/ restauradores son los trabajadores de *Linden Lab*, que se ocupan de que todo el mundo virtual funcione correctamente. Investigadores serían

todos los artistas que se dedican a experimentar con las nuevas herramientas del metaverso.

Del área de difusión y de dirección se encarga el mundo virtual, los propios artistas y los propietarios de la ubicación, como de la exposición y montaje, de las que se pueden ocupar o bien el espacio expositivo o bien el propio artista, que en algunos casos puede crear su propia escenografía. La promoción de actividades las realiza el propio *Linden Lab* desde la *Destination Guide* y sus vallas publicitarias, también los propios artistas con *blogs* y distintas redes sociales externas al juego y los visitantes que van dejando su opinión por distintas redes sociales. Todos los espacios expositivos estudiados promocionan la cultura con sus distintas actividades, ya sean conciertos, charlas o con su presencia, ya que en un universo tan amplio que alguien se ocupe de este ámbito resulta ya una buena promoción de la cultura artística. En cuanto a dirigir y coordinar los trabajos derivados del tratamiento administrativo y técnico de los fondos, podemos decir que de esto se ocupa el propio autor o dueño de la ubicación o los dueños en el caso de fundaciones o universidades.

De los planes de actividades o la memoria, que se pueden realizar virtualmente o no, se ocupa el espacio expositivo, donde puede aparecer una valla con la información o distintas ventanas donde hacemos *clic* y nos aparece la información; o bien en páginas externas al juego que pueden ser las *páginas web* del espacio expositivo o no, e incluso puede ser de otras personas ajenas al lugar que quieren dar la información para que todos conozcan y visiten el lugar.

En conclusión, aunque no tenemos constancia de estas áreas, en cualquier momento podrían crearse para hacer frente a la cantidad de obras que van acumulando y a la cantidad de actividades que realizan sin que muchas personas las conozcan.

10.13. Estructura del espacio expositivo (Lord.B. 2.010).

R.L	S.L
Los miembros del órgano de gobierno	En S.L esta estructura es mucho más sencilla, porque suele constar de un dueño o varios y nada más. Como comentamos anteriormente, no suele haber trabajadores en ninguno de los espacios estudiados, exceptuando el perteneciente a la <i>Fundación Wright</i> , donde encontramos unos avatares que nos reciben y dan información
El personal del espacio	
Los voluntarios del espacio	

En S.L podemos decir que sólo existen los miembros del órgano de gobierno, que se corresponden con los dueños o dueño de la ubicación, el personal, si es que existe y los voluntarios.

10.14. Tipologías de espacio expositivo (León . A. 2010).

R.L	S.L
Arte:	En S.L encontramos menos grupos que los anteriormente citados, pero si es cierto que podrían estar todos si a algún <i>avatar</i> le gustara el construirlos o crearlos.
Arqueología	
Epigrafía	
Numismática	
Bellas Artes	Nosotros hemos clasificado los museos y galerías

de S.L en los siguientes grupos:	
-	Artistas Reales
-	Temática histórica y educativa
-	Recreaciones
-	Interactivos
-	Exposiciones temporales
-	Exposiciones permanentes
-	Museos como obras de arte en sí
-	Pertenecientes a universidades R.L
Arte Contemporáneo	
Estilo	Monográficos
	Ambientales
Historia	
Historia de las Ideas	
Ejército y Militar	
Correo y Sello Universal	
Medios de Transporte	
Criminología	
Farmacia	
Medicina	
Naval	
Aeronáutica	
Etnografía	
Etnología	
Folklore	
Artes y Costumbres Populares	
Ciencia	
Ciencias Naturales	
Ciencias Físicas	
Ciencias Químicas	
Instrumentos Científicos	
Técnica	
Técnica Publicitaria	
Maquinaria Industrial	
Reproducciones	
Artes y Oficios	

En S.L no podríamos hacer una división tan extensa (por el momento), puesto que no hay algunos tipos, aunque podrían darse si alguien quisiera construirlos: por ejemplo los arqueológicos no aparecen en S.L, pero podría darse el caso de que alguien escaneara o creara una colección de piezas históricas. Por otra parte los espacios de bellas artes, de arte contemporáneo y de estilo sí que podemos encontrar.

Los espacios de historia sí que tienen presencia en S.L y podemos encontrar algunos como el *Medieval Newport Virtual Museum*.

En cuanto a etnología exactamente igual, nosotros no tenemos constancia de ninguno en nuestra investigación pero podrían existir si alguien los construyera, incluso pueden existir y que no conozcamos su existencia. Un ejemplo podría ser el *Smithsonian Latino Museum*, que explica y expone distintas ideas culturales e incluso celebra el día de los difuntos como en la cultura mexicana.

10.15. Factores que intervienen en la exposición de los espacios expositivos (Hernandez. F. 2011).

R.L	S.L
El efecto producido por los objetos expuestos	
El tratamiento de la temática tanto en su totalidad como en cada uno de sus elementos constitutivos	
El discurso expositivo	

En general todos estos factores afectan también dentro de S.L puesto que los objetos, el tratamiento de estos y su discurso expositivo son el todo de una exposición. En S.L influyen además otros factores, como el entorno y el propio espacio, que pueden hacer que los visitantes se sientan atraídos y nos visiten o no. Debemos ser los más originales y creativos, ya que la competencia es muy fuerte. Luego hay otros factores como la música que acompaña o que nos deje elegir, el hecho de que podamos interactuar con los objetos (factor que entretiene y gusta), que nos permita practicar sexo virtual o no, y muchas veces que podamos interactuar con los demás, porque muchos de estos espacios expositivos están vacíos y hace que muchos visitantes se marchen buscando lugares donde haya otros avatares para relacionarse.

10.16. Componentes de la exposición (Belcher.M.1.994).

R.L	S.L
Vitrina	= <i>prims</i>
Iluminación	
Color	
Ritmo	
Rótulos	

Los componentes que componen las exposiciones en los espacios artísticos de S.L son exactamente los mismos, la diferencia es que en S.L todos están hechos con *prims*, independientemente de su aspecto, parezcan madera o metal son sólo *prims* recortados y coloreados.

Otra diferencia es, por ejemplo, las vitrinas, estas en el mundo real deben tener: gran estabilidad estructural sin vibraciones, hermetismo para que no entre polvo o suciedad ni los visitantes puedan abrir o tocar los objetos, iluminación exterior para que no suba la temperatura interna ni esta luz dañe los objetos, con áreas técnicas para los productos acondicionadores o para la seguridad, estantes interiores móviles y construidos con materiales estables, etc. Todo esto es innecesario en el metaverso, primero porque las vitrinas siempre serán estables aunque estén flotando y haya vibraciones, al no existir el polvo ni los usuarios poderlas tocar no es necesario que sean herméticas, la luz al no poder dañarlas y al no existir una temperatura que pueda subir, nos deja colocar la iluminación donde nos parezca más adecuado, los estantes exteriores pueden ser móviles o no, los productos acondicionadores y la seguridad no son necesarios y, por último, los materiales siempre serán los mismos, *prims*.

La iluminación es un problema en el mundo real por sus consecuencias sobre la degeneración de los materiales, pero en S.L no es importante, puesto que no puede dañar ningún material, ni puede subir una temperatura (que en el mundo virtual no

existe). Además no es necesario colocar lámpara o focos, puesto que la luz puede venir de cualquier lugar sin necesidad de objetos que la creen.

El color y el ritmo son factores comunes en ambos mundos, y debemos tenerlos muy en cuenta para que todo quede como habíamos diseñado desde un principio en nuestro proyecto.

Los rótulos en la vida real deben ser impresos y colocados en un lugar que no entorpezca la visibilidad y a la vez sea visible y legible. En el mundo virtual no es necesario, puesto que con un solo *clic* en la obra puede aparecernos la información y en el caso de personas con problemas para la lectura o la visión, podemos incluso hacerlo de manera auditiva, con una voz que nos informe sobre la obra u exposición (sin molestar a los demás y a su disfrute, puesto que no podrían escucharlo). Si así lo deseamos podemos colocar nuestros rótulos al igual que en la vida real, siguiendo los mismos patrones o no para un mayor acercamiento al mundo real.

10.17. Materiales usados en la exposición (Alonso. L y García I. 2.010).

R.L		S.L
Paneles		Todos los materiales que usemos están realizados en el mismo material: <i>prims</i> , aunque su aspecto sea distinto, es decir, tenga un aspecto de madera o metal o parezca más flexible o menos siempre será del mismo material, <i>prims</i> . Si es cierto que dentro de la creación virtual podemos conseguir que un <i>prim</i> sea más flexible o menos y que su sonido al golpearlo o transportarlo sea diferente, para una mayor realidad
Pedestales y plataformas		
Vitrinas		
Sistemas flexibles		
Materiales	Mat. Madera estructurales Metal Cristal, metacrilato y policarbonato	
Mat. De control	Pintura Barniz	
Mat. Para decoración		

En conclusión podemos decir que siempre usaremos el mismo material, *prims*, pero con distinta forma y distinto aspecto.

10.18. Equipamiento (Alonso. L y García I. 2.010).

R.L	S.L
Talleres separados de las áreas de exposición y almacén	En los espacios expositivos de S.L no hay talleres ni almacén, pero si los hubiera se podría seguir este esquema o no.
Evitar instalaciones innecesarias	En S.L todas las instalaciones son necesarias e innecesarias a la vez, en un segundo podemos destruir una habitación que no usemos o formar una nueva, podemos colocar habitaciones flotantes por el espacio expositivo, que no entorpezcan la visión del visitante.
Aparatos de mediación presentes en los espacios expositivos	Al no existir una climatología real (no existe la temperatura, la humedad relativa, los rayos ultravioletas o infrarrojos, ni la contaminación), no son necesarios los aparatos de medición. Pero sí que podemos colocarlos para crear un simulacro que nos acerque más a la realidad. Podemos crear un incendio virtual, pero no

Sistema de detección y extinción de incendios. Extintores visibles y accesibles.	ocurrirá nada a no ser que queramos que esto ocurra. Podemos diseñar un incendio cada cinco minutos, que lo destruya todo y que luego se regenere sólo o incluso programarlo para que aunque suceda no destruya nada.
Sistema de aire acondicionado	No existe una climatología real, por lo tanto colocar un sistema de aire acondicionado puede ser de forma decorativa, incluso puede parecer que expulsa aire y mover objetos como se moverían cuando les alcanza el aire real, pero nunca expulsará aire real.
Elementos eléctricos con certificado de que están en buenas condiciones	Tampoco hay electricidad dentro de S.L por lo tanto no existen los aparatos eléctricos porque ya estamos en un aparato eléctrico en sí.
Detectores de humo	No son necesarios, pero los podemos colocar para decorar y para que la inmersión en el mundo virtual sea más parecida a la real.
Elementos estables y sólidos	No es relevante porque no tienen nada que sujetar, podemos hacer pedestales invisibles o incluso con aspecto de agua, que sostendrán igual los objetos.
Utilizar materiales seguros desde el punto de vista de la conservación en la construcción	En S.L todo es el mismo material: <i>prims</i> .
Todos los elementos de exposición deberán permitir el acceso adecuado al personal del espacio expositivo durante la exposición	Podemos acceder a ellos con un <i>click</i> de ratón y si queremos acercar nuestro avatar podemos hacerlo flotando o atravesando objetos. Aunque para una mayor inmersión podemos seguir la sugerencia, por ejemplo dando la opción de que no se puedan atravesar los objetos.
Todos los equipos y elementos de la exposición deberán ser de fácil mantenimiento	Los <i>prims</i> no necesitan mantenimiento: no atraen polvo porque no existe, no pierden el color debido a la luz, no pueden ser atacados por insectos, etc.
La humedad relativa y la temperatura ambiental deberán ser registradas e interpretados	No existe una climatología real por lo que no es posible su interpretación (simulacro).
Adecuada visibilidad y recomendable para la sensibilidad de los objetos que se expongan	Los objetos expuestos no tienen sensibilidad, y la visibilidad espacio expositivo dependerá de lo que el artista quiera expresar.
Los niveles de radiación UV deben estar por debajo de los 75 microwatios/lumen	No existen los rayos UV, por lo que no pueden dañar a los objetos.
Las vitrinas deberán iluminarse desde fuera	Este requisito si se podría seguir, siempre y cuando necesitemos o coloquemos una vitrina. El mayor porcentaje de exposiciones dentro del metaverso son pinturas, por lo que no hay vitrinas, por lo menos en los que hemos visitado nosotros.
Sistema de iluminación de niveles múltiples	Podríamos seguir el requisito, pero ningún espacio de S.L estudiado lo hace, o bien se colocan focos de luz (provenientes de algún objeto parecido a una lámpara o directamente de la nada) o todo el espacio tiene la misma luz (virtual).
Sistema de iluminación separado y con buena ventilación	Se puede colocar para que el simulacro de realidad sea más eficaz.
Las exposiciones interactivas deberán operar sin que afecten a las condiciones medioambientales	No hay condiciones medioambientales y prácticamente todas las exposiciones son interactivas.
Las vitrina deben estar limpias y prevenir la	Ni se pueden ensuciar ni existe el polvo, por lo

entrada de polvo	que si decidimos usarlas no tendremos este problema.
-------------------------	--

En conclusión S.L es mucho más cómodo puesto que no necesita unos cuidados tan extensos y concretos porque nada puede afectar a la obra, a no ser que nosotros así lo deseemos, por lo que todos estos apartados se pueden usar para crear una mayor inmersión, como un simulacro que lo acerque más al mundo real, pero no con una utilidad.

10.19. Esquema general diseño exposición (Alonso. L y García I. 2.010).

	R.L	S.L
Proceso de diseño:		
Fase de planificación		Investigación o recogida de datos Fijación de objetivos Concepto o desarrollo temático Plan sobre un espacio previo o preliminar
Fase de diseño		Diseño preliminar Diseño esquemático Diseño final Documentación previa a la producción Aprobada la fase de diseño se inicia la fase de producción
Fase de producción de diseño	Preparados el diseño final y la construcción de dibujos, la reproducción artística y demás especificaciones Invitación y selección de contratistas, fabricantes y suministradores Completada la fase de producción de diseño, las siguientes completan el proyecto	Hasta aquí todas las fases eran válidas, la diferencia es que para la construcción de nuestro espacio expositivo o exposición virtual no necesitamos ni contratistas, ni suministradores, ni fabricantes (como mucho los suministradores de <i>Internet</i>). Lo podemos hacer nosotros mismos desde la comodidad de nuestra casa, contratar a alguien o comprar los objetos ya fabricados a algún proveedor virtual.
Supervisión de la fase de construcción	Inspección de la fabricación y la instalación Control de calidad y aceptación de especificaciones	Si nosotros mismos no somos los que montamos la exposición/espacio podemos supervisar a la persona que nos esté realizando el proyecto (ya sea un informático, un diseñador o un arquitecto), para que se ajuste lo máximo posible a nuestro deseos y necesidades y le demos el visto bueno a los distintos pasos que vaya dando.
Fase de consultas en el proceso	Revisiones periódicas, consultas al instructor Revisar y actualizar los elementos de la exposición según las necesidades	Al igual que el apartado anterior, pueden ser necesarias las consultas y la supervisión para que todo se adapte a nuestra idea.
Información normal:		

Organizar la presentación de la información general	Progresión lineal Libre recorrido	Aunque esta organización debería llevarse a cabo, a veces en el metaverso es complicado porque diariamente cambian un gran número de obras, por lo que en la mayoría de las ubicaciones la organización suele ser de libre recorrido
Diferenciar las diversas opciones de presentación	Para proporcionar alternativas al visitante Utilizar la mejor ejecución técnica de los medios para llevar el mejor mensaje al visitante; no abusar en el diseño de la más alta tecnología que impida la comunicación	Al igual que en el apartado anterior, hay veces en las que se hace y veces en las que no por el mismo motivo, es decir, cuando entran diariamente cientos de obras es difícil colocarlas todas, sin embargo en los casos en que tienen pocas obras o estas son siempre las mismas, porque es un espacio expositivo con exposición permanente, pueden llevarlo a cabo o no
El lugar y el espacio:		
La exposición es un sistema experiencial	Cada lugar y cada espacio condiciona y define tanto la exposición en sí como la experiencia que el visitante recoge	
El diseñador determina la experiencia espacial	Las secuencias o el énfasis del recorrido dependen del diseñador La secuencia experiencial terminal sólo cuando el diseñador no puede influir más en el espacio y el lugar	Como en el metaverso suelen ser la misma persona el creador que el dueño de las ubicaciones artísticas es la misma persona la que tiene en cuenta esto, y, es mucho más fácil así transmitir su idea.
Programa de iluminación:		
Impacto de la naturaleza o condiciones del espacio sobre un plan de iluminación de una muestra concreta	La luz dentro del metaverso no tiene nada que ver con la luz real porque verdaderamente no existe, podemos crear y colocar la luz y los efectos de ésta que deseemos sin necesidad de lámparas o bombillas, pero nunca será real ni dañará los objetos expuestos (subiendo la temperatura o degradando los materiales).	
El ambiente de luz natural		
Conservación		
Aspectos técnicos		
El público visitante:		
Recursos interactivos	En S.L todo es interactivo porque todo necesita de nuestra presencia para existir, sino nos conectamos o entramos la exposición no existe ni sus objetos expuestos tampoco, lo que es cierto es que hay exposiciones más interactivas que otras, es decir, hay algunas que se activan con nuestros pasos y acciones o algunas que ya están activas antes de que entremos	
Recursos multimedia	El S.L todo son recursos multimedia, es más, estamos dentro de un recurso multimedia en sí	
Actuación conjunta del equipo:		
El equipo de diseño y el programa	Dentro del metaverso no necesitamos un equipo de construcción, una sola persona lo puede hacer en cuestión de minutos y puede ser el mismo artista o diseñador el que decida y vaya cambiando el objeto diseñado	
El equipo de construcción, instalación y montaje		
Estimación de costes y financiación:		
El presupuesto económico	En S.L los presupuestos siempre serán mucho más bajos que en la vida real, primero porque todo el mundo está compuesto de <i>prims</i> , que tienen un	

Recursos propios y búsqueda de ajenos	precio muy económico y segundo porque lo único que hay que pagar es el mantenimiento a <i>Linden Lab</i> y la cuota de <i>Internet</i> . Los salarios de los trabajadores que queremos contratar son mucho más bajos que en la vida real y suelen ser por espacios cortos de tiempo.
Producción del proyecto:	
Realización colectiva	
Aplicación. Construcción. Mantenimiento. Evaluación.	

En *S.L* el proceso de diseño se seguirá exactamente igual que en la vida real, estudiando cada pequeño detalle que queramos colocar e investigando cual se amolda mejor a nuestro proyecto. Ciertamente la mayoría de las veces las exposiciones no siguen un orden establecido (exceptuando algunas como por ejemplo la expuesta en el *Frank Lloyd Wright Museum*, en el que las obras están ordenadas cronológicamente) la mayoría suelen ser la presentación de muchos artistas que desean dar a conocer sus obras en el nuevo mundo, y cuando entran cientos de obras al día o en cortos períodos de tiempo como ocurre en los espacios expositivos con exposiciones temporales y con autores que no tienen relación es muy difícil establecer un orden.

Exactamente igual que en *R.L*, tendremos que tener en cuenta varios conceptos como el lugar y el espacio, la información que vamos a dar al público visitante y que concierne a cada obra en concreto, la iluminación, el público que va a venir, la estimación de los costes de producción y la financiación y por supuesto la producción.

10.20. Modelo de presentación de la exposición (Lord. B.2.010).

<i>R.L</i>	<i>S.L</i>
Contemplativo	<i>Printings</i> <i>Frank Lloyd Wright Museum</i> <i>Fundaciones Isabella e Walter Madoi</i> <i>Renaissance Gallery</i> <i>Ouvroir: Chris Marker</i> <i>History of Photography Exhibit</i> <i>Medieval Newport Virtual Museum</i> <i>Smithsonian Latino Museum</i> <i>Chernobyl Photo Exhibit</i> <i>Persian Palace</i> <i>Museum Island</i> <i>The Criss Museum of Contemporary Art</i> <i>The Lyrical Café Poetry Club</i> <i>Aeonis Arts</i> <i>Vista Hermosa Art Centre</i> <i>OZLAN Art Gallery</i> <i>SLArt Community</i> <i>Art + Desire</i> <i>Born Museum of Fine Arts</i> <i>SinARTty Art Gallery</i> <i>The Washout and the Privy</i> <i>Artemisia</i> <i>Palais Orleans</i> <i>Avalon Art District</i> <i>Vanguard</i> <i>Urban ARTs</i> <i>Pirats Art Network</i> <i>Crossworlds Gallery</i> <i>Soup</i>

	<p><i>SIGGRAPH SpaceTime Art</i> <i>Kiku Art Gallery</i> <i>Art Meets You</i> <i>RMB City</i> <i>Muse Isle</i> <i>Lucid Dreams Art Gallery</i> <i>Pyramid Gallery</i> <i>DreamScapes Art Gallery</i> <i>Wisdom y Folly</i> <i>Tiatopia Art Gallery</i> <i>LIFE Art Gallery</i> <i>Utopia</i> <i>P: Arte Gallery</i> <i>Art in Outspace</i> <i>Le Pont des Arts</i> <i>New Trails</i> <i>Studio Egg</i> <i>Cariaou</i> <i>Feathers Bay Gallery</i> <i>Immersiva</i> <i>Convey Depth Trough Lightness</i> <i>New Caerleon</i> <i>Patron</i> <i>Ball State Exhibitions</i> <i>Welsh Bay Gallery</i> <i>Moya Art Galleries</i> <i>Sky Sculptures Gallery</i> <i>Imagine Plus Art Land</i> <i>Art Box</i> <i>Adventures of Filthy Fluno</i> <i>Blackwater Gallery</i> <i>Tree of Trees</i> <i>Bloom</i> <i>East of Odyssey</i> <i>mushROOM</i> <i>UTSA ArtSpace</i> <i>Blueberry Gallery</i> <i>Georgia Museum of Art</i> <i>The Aho Museum</i></p>
Temático	<p><i>Printings</i> <i>Frank Lloyd Wright Museum</i> <i>Fundaciones Isabella e Walter Madoi</i> <i>Reinassance Gallery</i> <i>Ouvroir: Chris Marker</i> <i>History of Photography Exhibit</i> <i>Medieval Newport Virtual Museum</i> <i>Smithsonian Latino Museum</i> <i>Chernobyl Photo Exhibit</i> <i>Persian Palace</i> <i>Museum Island</i></p>
Interactivo	<p><i>Simplexity</i> <i>StormEye</i> <i>Ripple</i> <i>Museum of the Globe</i> <i>Cetus</i> <i>Dancing Ink Productions</i> <i>Locus</i> <i>Bluestocking Interactive Gallery</i> <i>IDIA Laboratories</i> <i>Imagine Nest</i> <i>Chromutate</i> <i>Kolor Studio</i> <i>VeGeTaL PlaNeT</i></p>

	XYZ The Port Dynaflour The Rose Theatre
Se permite tocar	En este apartado incluimos todas las ubicaciones de S.L.

Esta es la manera en que el espacio expositivo se relaciona con el público, y todas estas formas de exposición son también aplicables al mundo virtual.

10.21. Especificaciones mecánicas (Lord. B.2.010).

R.L	S.L
Agua fría y caliente	Todos estos aspectos no son necesarios en S.L, aunque si se pueden colocar para aumentar la sensación de inmersión en la realidad y para crear la sensación de que existen.
Vapor de agua	
Gas	
Necesidad de aire comprimido	
Cañerías de drenaje	
Conductos de escape	

Las especificaciones mecánicas que tanto preocupan en la vida real no tienen mayor importancia en el virtual, es decir, que el agua sea caliente o fría es irrelevante porque no vamos a tener la oportunidad de comprobarlo ya que los avatares no tienen sensaciones, pero podemos crear la sensación de que está caliente para una mayor inmersión de realidad.

10.22. Requerimientos visuales (Lord. B.2.010).

R.L	S.L
Contraste focal	
Iluminación natural y cámaras oscuras	La iluminación natural dentro de S.L es inexistente, no existe un sol que la genere, lo que si podemos crear son cámaras oscuras para distintas necesidades.
Vistas interior y exterior de las habitaciones	
Necesidades de privacidad	Esto es posible y mucho más fácil de crear dentro del metaverso, puesto que mientras en el mundo real tenemos que luchar con miles de visitantes para ver una obra en S.L no suele ser este el problema y haya o no público podremos ver con tranquilidad las obras desde la comodidad de nuestra casa desde todos los puntos de vista.
Recomendaciones sobre luz directa e indirecta	No hay recomendaciones
Niveles de rendimiento del color	El rendimiento del color, es la capacidad de una fuente de luz artificial para reproducir los colores, esto en el mundo virtual es más fácil puesto que aunque cambiemos la luz el color va a seguir siendo el mismo a no ser que lo cambiemos nosotros mismos o le demos esa capacidad

Todos los requerimientos visuales son igual de importantes en el mundo virtual que en R.L, con la diferencia de que en éste no existe la luz (ni afecta a los materiales que se exponen a ella). Podemos tener una fuerte luz frontal en un objeto que jamás

sufrirá daño alguno, al igual que podemos ponerle luz sin necesidad de ventanas o focos, lo mismo ocurre con otros tipos de luz como la negra o la ultravioleta.

10.23. Dimensiones humanas (Alonso. L y García I. 2.010).

	R.L		
	Hombre	Mujer	Niño de 8 años
Altura de pie	178 cm	163 cm	130 cm
Altura de hombros	51 cm	51 cm	30 cm
Brazos extendidos hacia delante	91 cm	84 cm	65 cm
Brazos extendidos hacia arriba	227 cm	204 cm	160 cm
Brazos extendidos a los lados	183 cm	168 cm	152 cm
Radio de torsión	122 cm	122 cm	91,5 cm
Línea de visión horizontal	170 cm	150 cm	120 cm
Altura sentado	46 cm	38 cm	33 cm
Anchura silla de ruedas	63,5 cm	63,5 cm	63,5 cm
Longitud silla de ruedas	108 cm	108 cm	108 cm
Línea de visión en silla de ruedas	124 cm	112 cm	91 cm

En S.L todos los avatares miden lo mismo para evitar problemas como que no todos puedan entrar en los mismos lugares(espacios artísticos, conciertos, etc.), aparte que la visión del avatar depende de su decisión y del nivel de zoom que desee usar, por lo que las medidas anteriores no hay que tenerlas en cuenta.

10.24. Acústica y dispositivos eléctricos (Lord. B.2.010).

R.L	S.L
Sonido ambiental	El sonido ambiental dentro del metaverso puede ser elegido por el propio usuario o venir predeterminado por el creador de la ubicación. Es posible que el residente quite el sonido de su ordenador y escuche lo que él desee en su domicilio. Como los avatares no hablan ni los vehículos y demás objetos emiten sonidos, no tenemos problemas de que sonidos que no nos interesen interfieran en nuestras ubicaciones.
Insonorización	La insonorización no es necesaria porque cada parte es distinta de la siguiente y es físicamente imposible que el sonido de un lugar se escuche en otro, a no ser que lo programemos para que sea así con un fin específico.
Comunicación externa	En realidad en S.L toda la comunicación es externa porque toda sale hacia fuera del metaverso con él.
Teléfono	En S.L los teléfonos en sí no existen, pero al igual que en otras plataformas podemos hablar mediante el micrófono o el chat escrito con otros avatares e incluso nuestro avatar puede tener móvil como una manera más de inmersión, aunque no lo utilice.
	Audio
	Video
Informática	Ya estamos dentro de un mundo informático
Luces de emergencia	Se pueden poner para crear un mayor ambiente de inmersión, pero no porque sean necesarias ya

Potencia eléctrica	que las emergencias dentro de <i>S.L</i> no son posibles La única potencia eléctrica que nos debe preocupar es la que tengamos en casa para que funcione el ordenador
Dispositivos eléctricos de seguridad	Siguen sin ser necesarios aunque se pueden colocar para que la ubicación adquiera mayor realidad y no le falte ni un detalle de los que habría en un espacio expositivo real, que ayuda que la inmersión, si es nuestro cometido, sea mayor

La acústica en *S.L* es diferente a la vida real porque no es algo natural, sino algo creado por la misma persona que crea la ubicación. No hay sonidos que se creen de forma espontánea y que puedan alterar el ambiente (los avatares no hablan por lo que no emiten sonidos y las cosas en su mayoría, tampoco, a no ser que los programemos para ello).

La ubicación puede tener sonido o no, y cuando lo tiene puede ser elegido por el usuario, por el creador o el usuario puede bajar el volumen y escuchar en su domicilio a lo que él quiera.

Los dispositivos eléctricos al igual que la potencia eléctrica no son necesarios porque no hay nada que controlar, pero se pueden colocar de forma decorativa o para completar todos los detalles que habría si tuviéramos que crear un espacio expositivo real.

10.25. Características de las fuentes de luz

	<i>R.L</i>	<i>S.L</i>
Incandescente	Tradicional Halógeno de cuarzo	En <i>S.L</i> no hay luz natural, ni ninguna de las aquí nombradas, sólo existe la luz virtual, que puede coger cualquier tonalidad y matiz que deseemos pero que en ningún caso será real ni se comportará al igual que las que hay en los espacios expositivos reales.
Fluorescente	Tradicional Compacta	
Otras eléctricas	Vapor de mercurio Vapor de sodio alta presión Halogenuros metálicos alta presión	
Luz natural		

En *S.L* no existen las fuentes de luz, esta puede aparecer de cualquier lugar sin necesidad de ventanas o bombillas y podemos ponerla con total tranquilidad, porque no dañará o destruirá los *prims* que componen las obras.

10.26. Espacio físico (Alonso. I y García I. 2.010).

	<i>R.L</i>	<i>S.L</i>
Los suelos de los espacios de exposición deben ser lo suficiente y adecuadamente resistentes para soportar el peso del equipamiento de la exposición, los objetos y los visitantes		Este aspecto es indiferente porque no tienen nada que sujetar, todo está compuesto del mismo material: <i>prims</i> que no tienen peso. Podemos colocar objetos de cualquier tamaño porque todos pesarán lo mismo: nada.
En la construcción se deberán tener en cuenta		No hay climatología real, podemos crear una tormenta pero no va a afectar a las obras, a no ser que lo programemos expresamente para ello,

<p>los niveles apropiados de humedad relativa y temperatura ambiente proporcionando un aislamiento óptimo para los muros exteriores</p>	<p>pero sólo actuará en nuestros objetos, para que no pueda destruir los de los demás sin su permiso, al igual que también puedo crear sensación de humedad sin que esta exista o haga sentir incomodos a los avatares.</p>
<p>Revestimiento de las paredes liso</p>	
<p>Los accesos deben estar bien definidos</p>	<p>El acceso es un punto del espacio en el que aparecemos y desaparecemos: tele transportándonos, aunque también podemos llegar andando, volando o en cualquier medio de transporte. Por esta razón las puerta de entrada/ salida pueden no existir, pero en todos los lugares estudiados están bien definidas.</p>
<p>Se debe contemplar la posibilidad de aislar las áreas de exposición por razones de seguridad o exposición</p>	<p>Se pueden aislar en un segundo con un solo <i>clic</i>, por razones estilísticas o de simulacro.</p>
<p>Dejar espacio suficiente entre los elementos estructurales y los de la exposición para permitir la inspección</p>	
<p>Separar las áreas de acceso y de exposición para permitir la adaptación visual y ambiente del visitante</p>	
<p>Las salas deben ser seguras desde todos los puntos de vista y tener un medio ambiente controlado</p>	<p>No tiene por qué haber seguridad donde no puede pasar nada, lo único que puede ocurrir es que nuestro ordenador se cuelgue y tengamos que reiniciar o que nos moleste otro avatar.</p>
<p>La configuración del espacio tiene que permitir una circulación fluida, evitando aglomeraciones</p>	<p>La primera y triste aclaración es que a los espacios de <i>S.L</i> no asiste mucha gente, y son pocos los que se acercan a disfrutar del arte virtual, pero este requisito se podría cumplir también.</p>
<p>Un máximo de personas a la vez</p>	<p>No es necesario (simulacro).</p>
<p>Luces perfectamente controladas</p>	
<p>Evitar la proximidad a corrientes de aire, fuentes de calor, entradas, ventanas, tuberías o paredes externas</p>	<p>En <i>S.L</i> el clima y sus vicisitudes no son un problema (clima virtual), ya que no existe por lo tanto no son necesarios ninguno de estos cuidados.</p>
<p>Los objetos deberán agruparse por nivel de sensibilidad a las condiciones medioambientales y controlar los parámetros</p>	
<p>Considerarse la creación de microclimas en vitrinas que contengan material sensible</p>	
<p>Montados sin poner en peligro su condición física</p>	<p>No tienen condición física, son <i>prims</i> y como tal no pueden sufrir daños.</p>
<p>Objetos separados entre sí y permitir un fácil acceso</p>	<p>No es necesario, accedemos a ellos con un <i>clic</i> y podemos acercarnos volando o atravesando los objetos.</p>
<p>Soportes estables</p>	<p>Los soportes pueden ser estables o no, incluso podemos prescindir de ellos y colocar el objeto flotando.</p>

La diferencia principal es que en *S.L* no existe el espacio físico (espacio virtual) y que las leyes de la gravedad o la climatología reales no le afectan ni tienen porque seguirse, por lo que prácticamente podemos no preocuparnos de cosas como tener suelos resistentes. Aunque podamos crear un ambiente que parezca húmedo la humedad no afecta ni a personas ni a objetos. La luz no existe ni natural ni artificial (luz virtual), ni la temperatura por lo que no podemos crear microclimas que ayuden a la conservación de unos materiales inexistentes. La buena circulación puede darse o no.

Las personas pueden aglomerarse lo que quieran puesto que no entorpecen la visita y además no desprenden calor ni respiran, no llevan cámara de fotos, no pueden agredir a las obras, entre otras muchas cosas.

10.27. Orientación dentro y fuera del edificio (Lord. B.2.010).

	R.L	S.L
Rótulos y textos	Denominación o temática de cada sala	En S.L los rótulos y textos pueden aparecer o no en los laterales de la obra como en las obras reales. También puede aparecer un pequeño icono que al pulsar abra una ventana en la que leamos toda la información relativa a la obra y su autor o incluso puede no aparecer nada (mayoría de los casos). Se podrían tener en cuenta en los casos en que haya rótulos o textos.
	Tamaño letreros y paneles	
	Tipo de información a proporcionar	
	Tono en que se redacta	
	Estilo en que se redacta	
	Número de palabras	
	Fuente, tamaño y color	
Provisión de información	Emplazamiento	En los espacios expositivos estudiados no hay mostradores que provean de información, exceptuando el espacio de la <i>Fundación Wright</i> , donde nos recibían incluso avatares para informarnos. Al igual que en el caso anterior, no hay personal de información en los espacios expositivos virtuales No tenemos constancia de ninguno. En ninguno de los espacios estudiados hemos encontrado una. Suelen ser espacios aparte dedicados expresamente a la lectura de libros o textos relativos al metaverso, pero podría darse el caso si alguien lo construyera. No existen porque obviamente ya estamos en un ordenador con contenido multimedia, aunque podrían construirse para una mayor inmersión. Aunque no las hemos encontrado en ninguna ubicación serían fácilmente implantadas con un <i>clik</i> en el que eligiéramos idioma y nos contará un poco sobre la ubicación, sus obras y sus artistas. Las conferencias si son muy normales en S.L y raro es el día en que no se celebre una dedicada a cualquier tema que afecte al metaverso, o no. De las visitas guiadas no tenemos constancia, pero aparte de que serían posibles, deberían organizarse para que los novatos en el tema pudieran visitar y conocer los mejores rincones artísticos del mundo virtual.
	Normas sobre redacción y revisión	
	Mostrador	
	Personal de información	
	Centros de información	
	Biblioteca	
	Terminales de ordenador y multimedia	
Guías sonoras		
Visitas guiadas, conferencias y demostraciones		

La orientación es muy importante en S.L, puesto que sobre todo los avatares primerizos que entran en el metaverso están muy perdidos y no saben muy bien donde están ni a donde deben o pueden dirigirse. Esto se suma a los edificios gigantes llenos de rincones y espacios que nos pierden en la inmensidad. Es importante que este todo bien señalado y especificado para que todos podamos disfrutar de los trabajos y las

obras expuestas, esto en muchos de los casos no se cumplen en el metaverso, que es uno de los motivos por los que la gente abandona su vida virtual, porque se sienten perdidos ante la inmensidad sin comprender muy bien donde están o que deben hacer.

10.28. Trabajadores y personal cualificado (Moore.K. 1.998)

	R.L	S.L
Gabinete de dirección	Director	El puesto de director sí que existe dentro de los espacios de S.L, y es el creador y máximo responsable de su espacio, que tenga, o no, una secretaria es un dato que desconocemos aunque si puede tener avatares que le ayuden en su tarea.
	Secretaria	
División de gestión de colecciones	Subdirector o conservador jefe	En S.L esta labor es de <i>Linden Lab</i> , donde sus informáticos mantienen todo el metaverso en orden.
	Conservador	
	Ayudante del conservador	
	Responsable del registro	
División de actividades	Catalogador	Para nosotros sería interesante que la figura del catalogador y del documentador existiera, porque así podríamos tener constancia de todas las obras que se pierden en el metaverso y de todas las que entran, aunque por el momento no existe ningún puesto específico con este nombre, ni tenemos constancia de que se haga.
	Ayudante de documentación	
	Fotógrafo	Dentro de este mundo el fotógrafo en si no existe, sino más bien un capturador de pantalla a disposición de todos los usuarios.
	Bibliotecario	En ningún espacio de los que hemos investigado existe una biblioteca, pero si la existiera este puesto podría existir, o no. Lo que si tenemos constancia de que existen son bibliotecas, aunque fuera de los espacios expositivos.
	Ayudante técnico de biblioteca	No conocemos su figura dentro del metaverso.
	Archivero	
	Conservador-restaurador jefe	
	Investigador en conservación y restauración	Los restauradores pueden equivaler a los técnicos informáticos que salvaguardan el mundo virtual.
	Restaurador	
	Ayudante técnico de restauración	
División de actividades	Subdirector de actividades	No tenemos constancia de su existencia, pero podría existir.
	Secretaria de la división de actividades	No tenemos constancia pero podría existir si se hiciera necesaria su tarea.
	Jefe de exposiciones	Estas cuatro figuras pueden ser la misma dentro del metaverso, ya que no se necesitan montadores, porque lo puede hacer todo el mismo.
	Diseñador de exposiciones	
	Montador	
	Diseñador gráfico	
	Gerente del auditorio del espacio expositivos	No tenemos constancia de su existencia. En las ubicaciones artísticas no existe auditorio.
Programador de cine	El único cine dentro de los espacios expositivos que conocemos es la de <i>Chris Marker</i> , y aunque no conocemos su funcionamiento suponemos que habrá una persona encargada de la proyección de	

		las películas o alguien habrá programado el cine para que funcione a una hora determinada.
	Técnico de luz y sonido	Del sonido se encarga el <i>streaming</i> correspondiente, o el propio avatar desde su casa.
	Jefe de comunicación	No conocemos su figura dentro del mundo virtual, pero podrían crearse si fueran necesarias.
	Jefe de educación	
	Encargado de las reservas	En <i>S.L</i> no hay reservas, podemos entrar en cualquier lugar y a cualquier hora sin necesidad de dar constancia de ello.
	Responsable de las actividades escolares	<i>S.L</i> es para mayores de 18 años.
	Monitor / guía	Tampoco tenemos constancia de que haya, por los menos en los espacios que hemos investigado, aunque podría crearse esta figura para ofrecernos un recorrido por todas las ubicaciones culturales de <i>S.L</i> .
	Coordinador de voluntarios	No tenemos constancia de su existencia.
	Jefe de <i>marketing</i>	
	Relaciones públicas	
	Técnico responsable de los programas de evaluación	
	Jefe de publicaciones	
	Subdirector de administración	No tenemos constancia de su existencia, ya que de esto se encarga el propio dueño de la ubicación y sus ayudantes, si es que los tiene.
	Secretaría de administración	
	Responsable de la gestión financiera	
	Contable	
	Administrativo de finanzas	
	Jefe de mantenimiento	
	Operario de mantenimiento	Los que se encargan del mantenimiento son los trabajadores de <i>Linden Lab</i>
	Responsable de la atención al visitante	El único que hemos encontrado en nuestra investigación de espacios ha sido de <i>Frank Lloyd Wright</i> .
División de administración		No hay ropa que guardar, por lo tanto este servicio o puesto de trabajo es innecesario porque podemos guardar todo lo que nos sobre en el inventario. Podemos colocarlo para una mayor inmersión y un mayor detallismo y parecido con el mundo real.
	Encargado del guardarropa	
	Recepcionista-encargado de taquilla e información	De todos los espacios investigados sólo en el de <i>Frank Lloyd Wright</i> hemos encontrado un recepcionista, por lo demás no hay taquillas porque todos son de acceso gratuito.
	Encargado de la cafetería-restaurante	En <i>S.L</i> no existe la comida ni la bebida, aunque se pueden comprar para una mayor inmersión y detallismo, pero nunca podrán comer o ensuciar con estos productos.
	Jefe de seguridad	<i>Linden Lab</i> .
	Vigilante	
	Jefe de personal	
	Administrativo de	

personal	No tenemos constancia de su existencia, pero se podrían crear sus puestos de trabajo si se hicieran necesarios. Podemos decir que son trabajos más externos al juego (<i>Linden Lab</i>) que internos.
Responsable de promoción y desarrollo Administrativo de promoción	
Encargado de la tienda	Para comprar un objeto en <i>S.L</i> sólo es necesario dar un <i>click</i> en el objeto que queramos y este aparecerá en nuestro inventario (previo pago). Si queremos que nuestro espacio expositivo sea más parecido a uno real podemos crear una tienda con sus dependientes.
Dependiente	

Aunque en *S.L* los puestos de trabajo están generalizados dentro de todos los ámbitos virtuales, dentro del ámbito cultural no existen muchos.

Los espacios virtuales necesitan muchos menos puestos de trabajo (porque todo se gestiona de forma virtual) y básicamente con el dueño o dueños del local y *Linden Lab* es suficiente.

10.29. Gestión de la información (Alonso. L y García I. 2.010).

R.L	S.L
Anotación de la identificación del objeto como del documento	
Numeración del objeto y del documento	Esta información no tenemos constancia de que se recoja en <i>S.L</i> , pero podrían hacerse de forma que todas las obras quedarán registradas y a la disposición de todos los visitantes. En algunos lugares podemos encontrar (haciendo clic en la obra) una ficha técnica o un enlace externo con toda la información.
Acta de reconocimiento de la procedencia de la adquisición	
Transferencia formal del título de propiedad	
Realización de un informe inicial de conservación	
Inclusión del objeto en la cobertura de la póliza de seguros	
Anotación de la ubicación inicial del objeto	

La gestión de la información dentro del mundo virtual es un punto olvidado por los espacios expositivos, no tenemos constancia de ningún registro en el que podamos revisar las obras que pasan o han pasado por el metaverso. Esto hace que se pierdan obras e información. Sería importante que los espacios expositivos virtuales lo hicieran para que el estudio de estas obras y de este mundo fuera mucho más fácil.

10.30. Formas de ingresar las obras (Bolaños. M. 2.008).

R.L	S.L
Compra	Se comparten las formas de ingreso incluyendo la de creación.
Donación	
Legado testamentario	
Depósito	
Préstamo	
Excavación arqueológica	
Recolección	

10.31. Público en los espacios expositivos (Bolaños. M. 2.008).

R.L	S.L
Niños que acuden con el colegio	
Jóvenes	Jóvenes
Adultos	
Familias	Adultos
Discapacitados físicos y psíquicos	

El público de S.L no se parece al del mundo real, mientras que en el mundo real llenan los espacios las excursiones escolares y las familias, en S.L estos grupos no existen y los que visitan las ubicaciones son los avatares de jóvenes y adultos, que buscan sobre todo algo que les impacte y que les llame la atención dentro de la explosión de creatividad de S.L.

Habitualmente los visitantes de estas ubicaciones son personas que saben lo que buscan y a donde van, porque previamente lo han buscado en la *Guía de Destinos* y suelen hacerlo por: curiosidad, porque disfrutan del arte, porque quieren ver las obras de sus amigos o las suyas propias, porque buscan ideas sobre cómo ganar unas monedas, etc.

10.32. Como conocer la opinión del público visitante (Eidelman .J, Roustan. M, Goldstein.B. 2014).

R.L	S.L
	Entrevistas formales Discusiones informales Cuestionarios escritos Test Estudios de observación
Datos a preguntar	Sexo Edad Nivel educativo Nivel de lectura Ocupación principal Grupo socioeconómico Disponibilidad económica Lugar de residencia Forma de viajar hasta el espacio Nacionalidad y lengua materna Fecha y hora de visita

La dificultad de estas preguntas es que muchos avatares se niegan a dar sus datos reales, porque para ellos su existencia es sólo virtual. Si responden pueden contestar con los datos de su avatar. En conclusión podríamos hacer tres grupos de encuesta: datos reales (para los que quieran darlos), datos virtuales o una combinación de ambos.

10.33. Espectadores con necesidades especiales (Eidelman .J, Roustan. M, Goldstein.B. 2014).

	R.L	S.L
Necesidades físicas	Acceso edificio	En S.L no existen espectadores con necesidades especiales.
	Itinerarios accesibles	
	Aparcamiento	
	Bordillos rebajados	
	Ascensores	
	Servicios higiénicos	
	Espacios abiertos	
	Buena señalización	
Personal preparado		
Necesidades intelectuales y afectivas		

10.34. Conservación general y acondicionamiento (García. M. 2000).

	R.L	S.L
Quando se proyecta una exposición el restaurador tiene que formar parte del equipo de diseño		Todo está permitido en S.L.
No se permite fumar o el consumo de bebidas y comida		
La utilización de trípodes o flashes debe estar estrictamente controlada		
Acondicionamiento del aire		
Control de humedad		
Controles exteriores del aire		
Presurización		
Intercambio de calor		

10.35. Conservación preventiva (Hernández. F. 2008.).

	R.L	S.L
Conservación preventiva	Temperatura y humedad relativa	Este apartado en S.L no existe ya que la climatología es ficticia y por mucho que llueva o haya una luz intensa nunca afectara a los objetos expuestos, porque en realidad ninguno existe
	Calidad del aire	
	Luz	
	Plagas	
	Manipulación de los objetos	
Investigación y tratamiento		
Restauración		

10.36. Agentes destructivos (León.A. 2.010).

R.L	S.L
	Naturales Atmosféricos Artificiales Humanos

El agente destructivo que destruye obras en el mundo virtual es el agente humano.

10.37. Riesgos que afectan a la seguridad (Lord. B. 2.010).

R.L	S.L
Eliminados	Al no haber riesgos, tampoco existen sus clasificaciones.
Reducidos	
Transferidos a un asegurador	
Aceptados como necesarios	

10.38. Medidas contra los riesgos (Lord. B. 2.010).

R.L	S.L
Detección	Al no haber riesgos, tampoco existen medidas contra ellos.
Disuasión	
Dilación	
Defensa	

Cuando nos encontramos con un riesgo dentro del mundo real, lo primero es detectarlo, es decir, observar que existe un problema, después vendría la disuasión, la dilación y la defensa. En el mundo virtual no son necesarios puesto que no existe ningún riesgo sin el consentimiento de su autor.

Los riesgos en S.L son: la existencia de los alborotadores, avatares que se dedican a molestar a cualquiera que entre en nuestra ubicación, con ellos tenemos varias opciones, denegarles el acceso para que no vuelvan, expulsarlos o avisar a *Linden Lab* que actuará conforme al alboroto que estén creando y el uso de *Copy Box*.

10.39. Tipos de seguridad (Lord. B. 2.010).

R.L	S.L
	Alta seguridad Seguridad media Seguridad limitada

En el metaverso nada es real, nada existe sin el consentimiento de su dueño. Cuando entramos en un espacio expositivo los objetos no nos dan la opción de transportarlos, de colocarlos en nuestro inventario o de hacer cualquier cosa con ellos que su autor no nos permita, por esta razón la seguridad no es necesaria.

10.40. Seguridad para almacenes (Lord. B. 2.010).

R.L	S.L
Cámara acorazada	En los espacios investigados no hay almacenes porque todos los objetos que no usan se colocan en el inventario, y sólo es visible por el mismo avatar que los coloca.
Depósito de alta seguridad	
Almacén de tránsito	
Armario de almacenamiento	

Almacenes exteriores	Se pueden colocar como simulacro.
Almacén para material peligroso	

En los espacios expositivos virtuales las obras artísticas no se guardan en almacenes, si no en el inventario.

10.41. A tener en cuenta para planificar la seguridad (Lord. B. 2.010).

<i>R.L</i>	<i>S.L</i>
Terrenos de alrededor del espacio	
Edificio en sí	
Alarmas perimétricas	La seguridad en <i>S.L</i> no es necesaria porque no es posible para un <i>avatar</i> coger, guardar, usar o transportar objetos que no sean suyos o que el autor no hubiera programado para ello.
Puesto de seguridad	
Vigilantes	
Alarmas interiores	
Vitrinas	
Tornillos de seguridad	

Por todo lo expuesto anteriormente no es necesario tener en cuenta nada para la seguridad de las obras de nuestro espacio expositivo, aunque si queremos una mayor inmersión en la realidad o un parecido mayor con los espacios reales podemos crear un edificio totalmente seguro, colocar alarmas y contratar avatares uniformados que se encarguen de la seguridad del edificio.

10.42. Dispositivos para la seguridad (Lord. B. 2.010).

<i>R.L</i>	<i>S.L</i>
Sensores	En <i>S.L</i> los niveles de seguridad por robo no son necesarios.
Circuitos cerrados	
Cerros de seguridad	
Detectores de movimiento	

Los robos artísticos, tal como nosotros los conocemos, no son factibles dentro del mundo virtual, puesto que los objetos que no son de nuestra propiedad no nos dan opción para cogerlos y guardarlos en nuestro inventario o para usarlos y transportarlos a cualquier otro lugar (a no ser que su autor lo predisponga así) . Ha habido algún caso de robo virtual como por ejemplo en el año 2007 cuando el avatar Rase Kenzo no pagó por una remesa de artillugios sexuales que se venden en la tienda virtual Eros, para ello pirateó el código de esos artículos y los copió. La forma de robar es la apropiación ilegal de las ideas y de las creaciones de los demás.

Podríamos colocar todos los objetos propuestos para una mayor inmersión, si es que es ese nuestro objetivo, o para que nuestro espacio expositivo se parezca más a uno real.

10.43. Seguridad contra incendios (Lord. B. 2.010).

<i>R.L</i>	<i>S.L</i>
Niveles de resistencia de las estructuras	
Valores de densidad de humo y de velocidad	En <i>S.L</i> no existen los incendios, aunque

de propagación de las llamas según materiales	podemos crear y programar uno que queme o que sea simplemente decorativo.
Detectores	
Sistemas contra incendios	

La seguridad contra incendios carece de razón de ser dentro del metaverso, ya que el fuego no existe y aunque lo programáramos para que existiera podría no quemar, puesto que está compuesto de lo mismo que todos los demás objetos del mundo virtual: de *prims*. Por esta razón no son necesarias las estructuras resistentes al fuego, ni ajustar los valores de densidad de humo y de velocidad de propagación de las llamas según materiales. Podríamos poner detectores y sistemas contra incendios como decoración y para una mayor inmersión.

10.44. Figura del galerista (AAVC. 2.008).

Es galerista “aquella persona física o jurídica que se dedica de forma profesional a la exhibición, promoción y venta de obras de arte, utilizando para ello un espacio abierto al público con las autorizaciones administrativas necesarias” (AAVC. 2008).

La relación entre un artista y un galerista puede definirse como aquella en la que ambas partes, mediante aportaciones recíprocas de diversa índole unen esfuerzos con el objetivo común de proceder a la venta de la obra del artista así como difundir y dar a conocer la misma percibiendo, el galerista, cuando se produce la venta efectiva de la obra, un porcentaje (comisión), a determinar contractualmente, sobre el precio de venta de cada una de las piezas exhibidas. La diferencia con S.L es que la figura del galerista es adoptada por el propio avatar artista.

Las características generales y sus relaciones con el artista son las siguientes:

R.L	S.L
El galerista reconocerá al autor:	
<ul style="list-style-type: none"> - La autoría de la obra - La decisión sobre la forma en la que la obra va a ser exhibida y divulgada <ul style="list-style-type: none"> - El respeto a la integridad de la obra - La posibilidad de retirar la obra del mercado artístico <ul style="list-style-type: none"> - El acceso al ejemplar de la obra - Todos los derechos de explotación sobre su obra - El derecho de participación, a favor del artista plástico, sobre el precio de la reventa de la obra 	
El galerista deberá tener los medios e infraestructuras suficientes que le permitan llevar a cabo la exposición satisfactoriamente siguiendo las instrucciones del artista, velando siempre por el buen nombre del autor y de su obra.	
La relación entre un artista y un galerista puede extinguirse por mutuo acuerdo entre las partes, por la resolución del contrato a instancia de cualquiera de ellas por incumplimiento de la otra de los acuerdos pactados o por fallecimiento de una de las partes.	
Una vez finalizada la relación existente entre un artista y un galerista, éste, cesará toda actividad tendente a la explotación y o transmisión de la obra o la producción de aquel	
El galerista queda obligado al finalizar la relación con el artista a devolver toda la producción de éste que tuviere en su poder sin ostentar derecho de retención alguno	
El galerista estará obligado mientras no se produzca la devolución de la obra al artista a realizar todos aquellos actos necesarios para la correcta conservación de la obra que se halla en su poder	
No es necesario.	
Toda relación profesional que mediare entre un artista y un galerista deberá regularse por medio de un contrato, donde deberán figurar, al menos, los siguientes extremos:	

<ul style="list-style-type: none">- Identificación de las partes y carácter con el que actúan- Objeto del contrato- Duración del contrato- Ámbito geográfico del contrato- Régimen de la representación- Producción mínima exigible al artista y calidad de la misma- Enumeración de exposiciones y eventos en los que se vaya a exhibir la obra- Inventario de obras depositadas en la galería, condiciones del depósito y plazo de devolución de la obra al finalizar la relación entre las partes contratantes- Seguros a contratar- Gastos y/o tributos del contrato- Gastos de la representación- Promoción y/o publicidad- Precio de la obra y posibles descuentos- Sistema de facturación y liquidación de las ventas, pagos a realizar y plazos de los mismos- Comisiones de venta- Obligaciones de información de toda índole- Causas de resolución del contrato	<p>En S.L no hay contratos, todo se realiza de manera virtual.</p>
<p>Al objeto de facilitar la promoción y difusión de la obra del artista, éste podrá conceder al galerista la facultad de representarle en el mundo artístico, el ámbito de la representación del galerista podrá ser en exclusiva o no, pudiendo afectar a una obra en concreto, a parte o a toda la producción del artista, la representación será limitada el tiempo, debiéndose pactar expresamente y por escrito, la duración de la misma</p>	<p>También podría contratarse de esta forma en el mundo virtual, pero en este suele ser el propio artista es que busca y habla con los distintos representantes de los espacios expositivos.</p>
<p style="text-align: center;">El galerista podrá ejercer su actividad personal y directamente, o bien por medio de una entidad o persona jurídica dirigida por él o en la que tenga una participación mayoritaria</p>	
<p>El galerista deberá informar al artista de la forma en que procederá a la exhibición y explotación de la obra, de los medios técnicos y humanos que dispone para tal difusión, así como del potencial público destinatario de la misma.</p>	
<p>El galerista deberá tener informado al artista, al menos, respecto de los siguientes extremos:</p>	
<ul style="list-style-type: none">- Reservas de obras, ventas acordadas y ventas producidas y liquidadas- Identidad del cliente- Todos los aspectos relacionados con la promoción y o publicidad de la obra- Todos los aspectos relacionados con el montaje de una exposición o de cualquier forma de exhibición de la obra del artista- Registros contables relacionados con la representación asumida por el galerista- Seguros contratados respecto a la obra en depósito y alcance de las coberturas de los mismos- La gama de servicios que la galería puede ofrecer al artista y las tarifas de comisión que considera adecuadas según el servicio ofrecido- Cualquier incidencia que pueda afectar al artista, su imagen o a la obra objeto del contrato	
<p>El artista deberá tener informado al galerista, al menos, respecto de los siguientes extremos:</p>	
<ul style="list-style-type: none">- Sobre sus relaciones o vínculos con otros galeristas de su propio contexto así como de fuera de su ámbito geográfico- Producción realizada hasta la fecha y ubicación de la misma- Obras en curso y futuros proyectos- Nuevas posibilidades de exposiciones y de vínculos	
<p>Habida cuenta de que, en el establecimiento del precio de una obra, el artista y el galerista tienen un interés común, la fijación de los precios y su evolución posterior será discutida por las dos partes y adoptada por mutuo acuerdo.</p>	
<p>Serán gastos que el Galerista deberá asumir, los siguientes:</p>	
<ul style="list-style-type: none">- Gastos de Promoción y/o Publicidad- Fotografías- Invitaciones.	

- Mailing
- Catálogo
- Seguros
- Marcos u otros dispositivos y montaje
- Embalaje
- Transporte

El galerista contratará, a su cargo, un seguro de la obra que tenga en su custodia que cubra las contingencias que puedan producirse desde el mismo momento en que le sea entregada por el artista y hasta su venta y cobro, o devolución al artista

La comisión es el porcentaje que se reserva la galería sobre el precio de las obras como contraprestación económica de su labor comercial.

Los factores que se tendrán en cuenta para determinar las comisiones serán:

- Si la relación será de representación en exclusiva, representación para un ámbito geográfico o tipo de obra o limitada a la organización de una sola exposición
- La implicación de la galería en la financiación de la producción del artista
- El alcance de la labor de marketing y promoción que asumirá la galería
- La participación de la galería en ferias de ámbito estatal e internacional

La galería y el artista pactarán las bases y los cálculos para determinar el tipo de comisión, en la que se tendrá en cuenta la aportación de cada parte y tenderá a reconocer esa aportación de forma equilibrada.

A falta de acuerdo, las tarifas de comisión serán las siguientes:

- 50% sobre el precio de venta en el caso de que la galería asuma la representación del artista en exclusiva y desarrolle y financie las siguientes funciones:
 - Coproducción de la obra (mínimo 50%)
 - Producción de exposiciones
 - Promoción del artista
 - Participación en ferias estatales e internacionales
- 40% sobre el precio de venta en el caso de que la galería asuma la representación en exclusiva y desarrolle y financie las siguientes funciones:
 - Producción de exposiciones
 - Promoción del artista
 - Participación en ferias estatales
 - Exclusividad en el Estado.
- 30% sobre el precio de venta en el caso de que la galería asuma, simplemente la organización de una exposición o de cualquier otra forma de exhibición de la obra del artista.

El artista podrá realizar y suscribir contratos de compraventa de su obra así como facturar y cobrar las referidas ventas, directamente al cliente, debiendo en este caso pagar la comisión devengada por el galerista

En caso de producirse una situación de insolvencia por parte del galerista la galería está obligada a devolver todas las obras que no son de su propiedad al artista, aunque se hubiera pactado un periodo máximo de depósito y, éste, todavía no hubiera expirado

En S.L son los propios artistas los que se encargan de difundir sus obras por el metaverso. Esto conlleva a que todos los apartados anteriores se puedan dar o no, dependiendo del artista.

11. Conclusiones



En el presente apartado, pasaremos a exponer y detallar las conclusiones a las que nuestra investigación, y el análisis de sus contenidos, nos conducen. Conclusiones que articulamos como sigue:

En referencia a los análisis sobre S. L, desde la multiplicidad de puntos de vista con que se ha abordado, concluimos:

1. Que *S.L* es un entorno massmediático que se define por la complejidad de sus componentes: videojuego, *MMORPG*, mundo virtual, metaverso, negocio e imagen virtual de *Los Sims* y de *Snow Crash*.

2. Que de nuestro análisis del concepto de *S.L*, nos decantamos por establecer las siguientes características:

- *S.L* es lugar, virtual, que nos ofrece una interacción conductiva (utilización de elementos y acciones).

- *S.L* se caracteriza por no tener ningún propósito u objetivo. Todo avatar es libre de hacer lo que desee en cada momento, sin consecuencias por hacer una cosa u otra.

- *S.L*, al igual con que los videojuegos, nació como una forma de entretenimiento pero actualmente tiene muchos más ámbitos de actuación, como educación o investigación, entre otros.

- *S.L* es un juego sin fin, que no posee un hilo conductor argumental central.

- Dentro del mundo virtual tenemos dependencia de una infraestructura tecnológica.

- En *S.L* los personajes no evolucionan, como en la mayoría de juegos y mundos virtuales.

- *S.L* tiene una curva de aprendizaje que no todos los avatares consiguen superar, y es una de las principales causas de baja en el juego.

- *S.L* es un entorno inmersivo, tridimensional y virtual.

- *S.L* tiene corporeidad y persistencia.

- *S.L* permite relacionarse social y económicamente.

- *S.L* tiene percepción, porque hay interacción con nuestros sentidos, aquí podemos incluir varios accesorios que nos ayuden, como por ejemplo cascos o gafas virtuales.

- El mercado que abarca es internacional, en muchos idiomas y muchos países, con una variedad de artículos grandísima.

- Los residentes, representados por avatares, no tienen necesidades físicas, ni envejecen o mueren.

- El terreno es ilimitado y creado por los propios jugadores (mundo creado por y para sus jugadores, donde lo fundamental es la creatividad).

3. Que *S.L* es un escenario privilegiado para la creación y la creatividad en numerosos ámbitos, destacando el artístico, por encima de los numerosos mundos virtuales que pueblan la red.
4. Que *S.L* arroja un discurrir histórico referido a la activación del soporte digital en sí.
5. Que en *S.L* se da correspondencia de cronologías entre acontecimientos de *S.L* y *R.L*.
6. Que en *S.L* se establece una continuidad de circunstancias y eventos entre *R.L* y *S.L*.

En referencia al apartado donde se analiza el concepto operativo de “avatar”, concluimos que:

1. Un avatar es una representación gráfica que identifica al usuario de *S.L*.
2. El artista avatar de *S.L* tiene las mismas posibilidades artísticas que el artista real (escultura, dibujo, pintura, fotografía, *happening* o *performance*) y se incluyen dos nuevas, las machinimas (obras cinematográficas rodadas dentro de cualquier juego) y las obras creadas con las herramientas propias del juego.
3. Las formas de crear arte en *S.L* podemos resumirlas en tres:
 - con las propias herramientas del metaverso y sus *prims* (forma básica de la que nacen todos los objetos)
 - escaneando y digitalizando obras creadas en la realidad con distinto tipo de herramientas como acrílicos u óleos
 - creándolas con programas informáticos externos a *S. L*, (*Adobe Photoshop*) que aunque digitales no son las herramientas propias de él.
4. Las herramientas *S.L* son básicas y sencillas, pero permiten infinidad de combinaciones y son multiplicables infinitamente por los artistas virtuales.
5. *S.L* presenta una amplia gama de lugares que permiten la exposición y compra/venta artística y también de lugares que permiten la creación gratuita.
6. Los artistas *S.L* no tienen por qué ser artistas *R.L*, en el mundo real pueden dedicarse a cualquier otra cosa, ya que las herramientas virtuales no están relacionadas con las reales y la libertad del mundo virtual consiente todo tipo de creación artística independientemente de nuestro conocimiento o habilidad sobre el tema.
7. Los propios artistas virtuales ejercen de comisarios, teóricos, críticos, coleccionistas, productores y difusores del arte, sin un verdadero contexto crítico a la hora de juzgar sus obras y los criterios de selección, lo que da lugar a un bajo reconocimiento, a obras que son tomadas como algo insignificante o poco interesante y a unos ingresos bajos (arte por y para artistas).
8. Todas son obras con carácter efímero, consecuencia del propio carácter de la realidad virtual.
9. *S.L* tiene una articulación compleja de tipologías de artistas:
 - aquellos que copian obras y lugares del mundo real en el mundo virtual, que en la virtualidad reciben el nombre de *FLart* (*flat orfirstlife art*).

- aquellos que piensan que *S.L* es un lugar ideal para las performances y el teatro.

- los que crean machinimas.
- los que se esfuerzan por unir el espacio material con el virtual.
- los que crean exclusivamente en *S.L* independientemente de la realidad, que son conocidos por DanCoyote como *Hyperformalists*.
- los que crean ambientes narrativos.

10. Los artistas virtuales compiten por la visibilidad en un mundo infinito donde ser el más creativo y captar al máximo la atención de los demás es primordial.

11. No generan historia o cronología artística.

12. El perfil predominante del visitante de los espacios expositivos de *S.L* es: un varón de 38 años, con estudios universitarios y ocupado laboralmente, que llega a los espacios expositivos explorando los distintos lugares o buscando compañía y entretenimiento, y en la mayoría de los casos obtiene una experiencia satisfactoria.

13. El mercado artístico cambia dentro de los mundos virtuales sobre todo por:

- Desagregación de las cadenas de valor de los productos.
- Modificación de costos debida a la expansibilidad infinita.
- Pérdida de valor y abundancia de información en las redes.

14. Dentro del metaverso en la mayoría de los casos se crean obras imposibles para *R.L*.

15. Los artistas del metaverso delegan parte de la creación en el visitante (usuario no presencial realmente), ya que la obra no existe hasta que éste la observa.

16. Para crear, ver o comprar arte es necesaria la conexión a Internet.

17. Los artistas crean nuevos soportes, objetos y herramientas.

18. Los avatares artísticos forman un nuevo lenguaje.

19. *S.L* cambia la relación del arte con la sociedad por:

- Interactividad forzosa
- Visión del arte desde la comodidad de casa
- Horarios flexibles (24 horas)
- Lugares gratuitos
- Obras al alcance de cualquiera
- Nuevos espacios
- Posibilidad de que cualquiera pueda ser artista y de hacer lo que se desee (libertad)

20. Experimentación como acto fundamental.

21. Avatar artista como interfaz entre cuerpo real e identidad virtual.

22. Los artistas y sus obras revisan la noción de espacio artístico, que pasa a formar parte de la obra.

23. Los artistas pasan a ser artistas de lo inmaterial, juegan con la inmaterialidad dentro de un mundo que no existe.

En referencia al estudio de otros mundos virtuales, colaterales a S.L, concluimos que:

1. Son muchos los mundos virtuales que pueblan la red, pero sólo S.L tiene un marco artístico tan marcado e importante, permitiendo un mercado artístico exitoso.

En referencia a los aspectos socioculturales que colindan con el entorno de S.L y sus implicaciones, concluimos que:

1. La cultura en general dentro de S.L está muy expandida y abarca todos los ámbitos (arte, música, literatura, etc).

2. Podemos hablar de arte en S.L y de S.L como arte.

3. Toda la cultura generada en S.L pasa a formar parte de la cibercultura y asentamos, en el contexto de nuestra investigación, las siguientes características:

- Interactividad: la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos.

- Hipertextualidad: el acceso interactivo a cualquier contenido desde cualquier parte.

- Conectividad: es un estado humano cuya condición es la fugacidad comprendida por un mínimo de dos personas en contacto entre sí.

4. Más específicamente, concluimos las siguientes características, en referencia a la cibercultura dentro de S.L:

- Las obras son obras- flujo, obras- proceso u obras- acontecimiento que se prestan mal al archivo, la catalogación y la conservación.

- Son obras multiparticipante, abiertas y conectadas a otros mundos virtuales.

- Cuanto más explota la obra las posibilidades ofrecidas por la interacción, la interconexión y los dispositivos de creación colectiva más típica de la cibercultura es.

- Son obras universales por su presencia en la red.

- Convierten la grabación, el archivo y la pieza de museo en mensajes acabados.

- La interacción y la inmersión hacen que la obra esté cercana al receptor y que se convierta en co- autor de la misma. Obras casi sin autor, obras colectivas.

En lo tocante a la presencia del arte y sus múltiples ramificaciones y principios activos, concluimos que:

1. La naturaleza de las obras que encontramos en S.L responde a una vehiculación digital (arte digital, arte digitalizado, net art, etc).

2. S.L y sus artistas crean y difunden sus obras en el ciberespacio con gran libertad.

3. Arte efímero e interactivo.

4. S.L cambia relación artista/obra/espectador y los convierte a todos en protagonistas necesarios.

5. Libre acceso a las obras y a la documentación.

6. La obra no es matericamente palpable (artistas de lo inmaterial).
7. La autenticación y la posesión son conceptos difíciles de abordar.
8. Las obras/ artistas funden experiencia real con virtual
9. La imagen en *S.L* carece de tangibilidad material, pero no se aleja del proceso creativo de las artes plásticas aportando un nuevo modo sencillo, rápido y barato, creando las mismas sensaciones y sentimientos que una imagen tangible y real, cuestionándonos el valor testimonial de lo real y lo imaginario.
10. Combinamos arte, ciencia, matemática y tecnología, abarcando diversas representaciones multiplicables infinitamente.
11. El discurso artístico clásico queda afectado por un paradigma nuevo, que incide en la valoración de aspectos como el espacio, el tiempo, el lugar o la cultura.
12. Son obras y artistas digitales. Se producen, distribuyen y consumen por medio de tecnologías digitales.
13. Son obras computables. Es decir, pueden ser interpretadas y ejecutadas por una máquina.
14. Requieren, en algún momento del proceso de producción, distribución o consumo, del uso de algún *software* o lenguaje de programación.
15. Son interactivos. Permiten la interacción entre dos o más sujetos, entre sujetos y sistemas informáticos o entre sistemas informáticos.
16. Se conectan por medio de redes telemáticas.

Al respecto de los espacios expositivos en *S.L*, depuramos las siguientes conclusiones:

1. Los espacios expositivos en *S.L* quedan divididos, bajo nuestro criterio, en ocho apartados:
 - artistas reales
 - temática histórica y educativa
 - recreaciones, interactivos
 - exposiciones temporales
 - exposiciones permanentes
 - los que son en sí mismos la obra de arte
 - los que pertenecen a universidades
2. En todos estos espacios destacan los principios de:
 - transitabilidad
 - aleatoriedad
 - interacción creativa
 - flexibilidad perspectiva
 - multiplicación del punto de vista
 - potenciación de la psicología proyectiva
 - principio de interacción creativa
 - la generación de instrumentos propios del entorno para la elaboración de obra artística, generación de nuevos materiales propios del entorno digital.

En referencia al apartado donde relacionamos los espacios expositivos en S.L en contraposición con los de R.L, determinamos que:

1. Son museos en S.L las instituciones que adquieren, conservan, investigan, comunican y exhiben para fines de estudio, educación y contemplación conjuntos y colecciones de valor histórico, artístico, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural.

2. Las funciones del espacio expositivo en S.L son la exhibición, la investigación de los nuevos materiales y mundos virtuales para la creación artística, la organización de exposiciones y el beneficiar económicamente tanto a artistas como a salas de exposiciones.

3. Los aspectos arquitecturales de los espacios expositivos en S.L son los mismos que en el mundo real (suelo, paredes, techo, puertas y acristalamiento) con la diferencia de que en él mundo virtual todo son prims y que no todas las partes son necesarias o tendrían por qué existir, es decir, podrían existir o no sin afectar al visitante, por ejemplo en el caso del suelo, sin él podríamos flotar por la sala para ver las obras o las paredes donde serían las obras las que flotarían para el disfrute del visitante.

4. La seguridad, la restauración y la conservación no son necesarias en S.L, porque no hay nada que pueda afectar a la nada, que es el componente de los objetos de S.L. El único agente destructivo que le puede afectar es el ser humano con *CopyBot*.

5. No son necesarias las instalaciones para personas con impedimentos físicos, porque estas no existen en S.L, al igual que no existen los niños porque es para mayores de dieciocho años.

6. En S.L todos los espacios expositivos son privados, ninguno cuenta con una subvención pública y sus ingresos proceden principalmente de la compra/venta, del alquiler de sus instalaciones y de las donaciones que quieran hacer los visitantes.

7. Los espacios expositivos en cuanto a áreas son mucho más sencillos porque sólo suelen tener la de exposición, al igual que su estructura que también lo es, porque sólo suele existir el dueño o responsable y poco más, ya que no conocemos ningún espacio expositivo en el que trabajen avatares a excepción de F. Lloyd Wright.

8. Los componentes de la exposición virtual son: las vitrinas o no, ya que pueden no existir puesto que no son necesarias, la iluminación o no, porque ocurre como en el caso anterior, el ritmo y los rótulos o no, porque estos pueden aparecer de forma distintas a la real, en la mayoría de sus casos podemos hacer clic en la imagen y de ésta aparecerá la ficha técnica con todos los datos que nos quieran ofrecer, y en la mayoría de los casos, con la forma de ponernos en contacto con el autor por si queremos hacerle algún tipo de sugerencia, pregunta o encargo.

9. Los únicos materiales usados en la exposición virtual son prims, por muchas formas, colores o apariencias que tengan.

10. Los esquemas de planificación para una exposición virtual son los mismos que para una real, pero de una forma más práctica y simplificada, menos teórica.

11. No existen las especificaciones mecánicas, puesto que no es necesaria el agua caliente, las tuberías o la calefacción, aunque se pueden crear como un simulacro para una mayor inmersión.

12. En S.L las dimensiones siempre son las mismas, no se permiten distintas alturas para evitar el problema de gente muy pequeña o muy grande, que requieran de

sitios específicos para ellos y que harían que no todos los avatares pudieran entrar en los distintos lugares, restando así libertad.

13. No son necesarias la acústica ni los dispositivos eléctricos, porque estos dependen de los que tenga el espectador en su casa, de los que en muchos casos prescinde para escuchar su propia música.

14. No tenemos constancia de la catalogación de los objetos artísticos en estos lugares, lo que hace que se pierdan miles de obras diariamente sin dejar constancia al resto del mundo, independientemente de su calidad o de su interés.

15. El galerista es aquella persona física o jurídica que se dedica de forma profesional a la exhibición, promoción y venta de obras de arte, utilizando para ello un espacio abierto al público con las autorizaciones administrativas necesarias, esta figura también existe en *S.L* y habitualmente suele ser el propio artista

12. Bibliografía

1. AAVC. Asociación de artistas visuales de Cataluña. *Código de relaciones entre artista y galerista*. Disponible en: http://www.aavc.net/aavc_net/html/documents/codigo_artista_galeria_cast.pdf. Visitado el 1 de junio de 2015.
2. Aix, C. (2009): *Código fuente: la remezcla*. Sevilla: Hapaxmedia S.L. ISBN:
3. Alfageme González, M^a B. y Sánchez Rodríguez, P. (2003): *Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos*. *Píxel Bit, Revista de Medios y Educación*, 20. 17-32. ISSN: 1133-8482.
4. Alonso Fernández, L. (1993): *Museología: introducción a la teoría y práctica del museo*. Madrid: Istmo. ISBN: 8470902784.
5. Alonso Fernández, L. (1999): *Introducción a la nueva museología*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN: 8420657484.
6. Alonso Fernández, L. y García Fernández, I. (2010): *Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN: 9788420688893.
7. Alsina P. (2014): *Los robots en el arte y la cultura (Introducción)*. Arte y cultura digital. Disponible en: <http://laboralcentrodearte.uoc.edu/?p=3415>. Visitado el 1 de junio de 2015.
8. Andersen, R. (2007): *Born again. A prosthetic you*. *Border Crossings*, Marzo 2007, vol. 26, no. 1, pp. 66-71. ISSN: 08312559.
9. Antonelli. D. *Hiperformalism. The Sixth Finger*. Disponible en: http://www.dancoyote.com/?page_id=17. Visitado el 1 de junio de 2015.
10. Aznar Almazán, S. (2009): *Últimas tendencias del arte*. Madrid: Editorial. Universitaria Ramón Areces: Universidad Nacional de Educación a Distancia. ISBN: 978-84-8004-948-1.
11. Baigorri, L. (2004): *Game as Critic as Art. 2.0*. Disponible en: <http://www.interzona.org/baigorri/textos/GAME.htm>. Visitado el 1 de junio de 2015.
12. Baigorri. L (2004): *La obra de arte como alucinación colectiva. Una conversación con 0100101110101101.ORG*. En *Panorama 2004. Arte, teoría, nuevas tecnologías, música y cine*. Museo Comarcal de la Garrotxa, Olot (Girona).
13. Baigorri.L (2004): *Recapitulando; modelos de activismo (1994-2003)*. *Revista Artnodes. Node: Arte activismo y tecnología. Heterotopias glocales*. UOC (Universitat Oberta de Catalunya) Barcelona, Noviembre de 2003. + Publicado en *Revista A MINIMA n.5, Propuestas visuales y conceptuales contemporáneas*, Espacio Publicaciones, Oviedo.
14. Barrueco, V. (1993): *Videojuegos: la fiebre de fin de siglo*. *IP. MARK. (405): 38-40, 9 REF*. Universidad Autónoma de Madrid. ISSN: 0214-7459.
15. Basalla, G; traducción castellana de Jorge Vigil (2011): *La evolución de la tecnología*. Barcelona: Crítica. ISBN: 9788498921861.

16. Belcher, M. (1994): *Organización y diseño de exposiciones: su relación con el museo*. Gijón: Trea. ISBN: 848733409.
17. Belli, S. y López, C. (2008): *Breve historia de los videojuegos*. Athenea Digital, 14, 159-179. Disponible en: <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/570179>. Visitado el 1 de junio de 2015.
18. Bellido Gant, M. L. (2001): *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Gijón: Trea. ISBN: 8497040287.
19. Benedik, M (1991): *Cyberspace: Some Proposals*. Cyberspace: First Steps, Cambridge, MA: MIT Press, pp.119-224.
20. Bolaños, M. (2008): *Historia de los museos en España: memoria, cultura, sociedad*. Gijón: Trea. ISBN: 9788497043526.
21. Borjon Cabrera, I.R. (2011): *Análisis del entorno virtual Second Life como herramienta de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de nivel superior*. Instituto Tecnológico de Durango. Disponible en: http://www.academia.edu/3671290/An%C3%A1lisis_del_entorno_virtual_Second_Life_como_herramienta_de_ense%C3%B1anza-aprendizaje_en_estudiantes_de_nivel_superior. Visitado el 1 de junio de 2015.
22. Brea, J. L. (2003): *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. CENDEAC, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo de la Comunidad de Murcia. ISBN: 9788496898325.
23. Caballero Zoreda, L. (1982): *Funciones, organización y servicios de un museo: el Museo Arqueológico Nacional de Madrid*. Madrid: Asociación Nacional de Archiveros Bibliotecarios Arqueólogos y Documentalistas. ISBN: 8450080339.
24. Calvo Serraller, F. (1993): *Los espectáculos del arte: instituciones y funciones del arte contemporáneo*. Barcelona: Tusquets. ISBN: 8472236749.
25. Calvo, A. M. (1995): *Videojuegos: del juego al medio didáctico*. Edutec'95. Disponible en: <http://www.uib.es/depart/gte/calvo.html>. Visitado el 2 de junio de 2015.
26. Campanini, C. (2010): *Cao, Fei. Confessioni di un avatar. [Confessions of an avatar.]*. Arte, junio 2010, nº. 437, p.100-105.
27. Campàs Montaner, J. (2006): *L'art en pantalla*. Palma de Mallorca: Universidad de las Islas Baleares. ISBN: 84-7632-964-4.
28. Caro, A. (2008): *Second life: invéntese una vida digital y conviva con ella*. Madrid: RA-MA. ISBN: 9788478978984.
29. Castronova, E. (2008): *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*. CESifo Working Paper No. 618. Disponible en: <http://spartan.ac.brocku.ca/~tkennedy/COMM/Castranova2001.pdf>. Visitado el 14 de abril de 2016.
30. Chavarría, J. (2002): *Artistas de lo inmaterial*. Madrid: Nerea. ISBN: 8489569738.
31. Chin- Chin, Y. (2008): *The virtual muse and her taxman*. ART AsiaPacific, Marzo 2008-Abril 2008, no. 57, pp. 87.

32. Cilleruelo, L. *Manual de referencia para el artista de Internet*. Disponible en: <http://aleph-arts.org/pens/manual.html>. Visitado el 30 de junio de 2015.
33. Coletti, M. (2008): *Synthetic Performance in Second Life*. D'Ars, Junio 2008, vol. 48, no. 194, pp. 40-43
34. Colorado Castellary A. (2003): *La obra de arte en la era de su digitalización*. Anuario de la Universidad Internacional SEK, Nº. 8, págs. 35-42. ISSN: 0717-2508.
35. Colorado Castellary, A. (2010): *Perspectivas de la cultura digital*. Zer: Revista de estudios de comunicación = Komunikazio ikasketen aldizkaria, Nº. 28, págs. 103-115. ISSN: 1137-1102.
36. Colorado Castellary, A. y Carreras Monfort, C. (2010): *Estado de la cuestión de la investigación sobre patrimonio digital en España*. Museo y territorio Nº. 2-3, págs. 27-36. ISSN: 1888-4393,
37. Cooper, R. (2007): *Alter Ego: Avatars and their Creators*. London: Chris Boot. ISBN: 10:1-905712-02-2.
38. Cotaquispe, R (2013, febrero): *Museos virtuales vs. museos reales*. Grupo Avatar. Disponible en: <http://avatar.inf.pucp.edu.pe/museos-virtuales-vs-museos-reales/>. Visitado el 30 de marzo de 2015.
39. De Montebello, P. [traducción, María Luisa Balseiro ... et al.] (2010): *El museo, hoy y mañana = The museum, today and tomorrow*. Madrid: Museo Nacional del Prado; Boadilla del Monte, Madrid A. Machado Libros. ISBN: 978-84-8480-202-0.
40. Dell.K. (2008): *How Second Life Affects Real Life*. Time. Mayo de 2008. Disponible en: <http://www.time.com/time/health/article/0,8599,1739601,00.html>. Visitado el 20 de abril de 2015.
41. Deloche, B [traducción: Lourdes Pérez] (2002): *El museo virtual: hacia una ética de las nuevas imágenes*. Gijón: Trea. ISBN: 9788497040501.
42. Derrick de Kerckhove (1999): *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa editorial. ISBN: 8474327512.
43. Domínguez Herrero, V y Morales Agudo, J [traducción, María José Carbonell González] (2010): *El visitante educado y el nuevo museo*. Zaragoza: J. Morales, imp. ISBN: 978-84-614-3399-5.
44. EFE (2008): *Los videojuegos generan más dinero en España que cine y música juntos*. Disponible en: <http://www.elmundo.es/navegante/2008/04/08/tecnologia/1207653273.html>. Visitado el 10 de Agosto de 2015.
45. Eglinton. A. (2009): *Theatre In Second Life*. London Theatre Blog Archive. Disponible en: <http://www.andrewglinton.com/ltbarchive/2009/02/17/theatre-in-second-life/>. Visitado el 10 de Agosto de 2015.
46. Eidelman. J. , Roustan, M., Goldstein, B. (comp.) ; prólogo a la edición en español, Américo Castilla ; traducción, Martín Castilla (2014): *El museo y sus públicos : el visitante tiene la palabra* Ariel. ISBN: 978-84-344-1725-0.
47. Etxeberria, F. (1998): *Videojuegos y educación*. Teoría y Educación, 2, 2. Disponible en http://www3.usal.es/~teoria_educacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm. Visitado el 10 de febrero de 2014.

48. Etxeberria, F. (1999): *Videojuegos y educación. La Educación en Telépolis*. Editorial Ibaeta. Donostia. ISSN: 1134-3478.
49. Ferraioli, T. (2007): Me, myself and my avatar. *Janus*, Enero 2007, no. 22, pp. 60-69.
50. Ferrando, B. (2009): *El arte de la performance: elementos de la creación*. Mahali. ISBN: 978-84-613-1524-6.
51. Freire, J. (2009): *Cultura digital en la ciudad contemporánea: nuevas identidades, nuevos espacios públicos*. Pp. 155-165. En: *Piensa Madrid / Think Madrid*. Ed. La Casa Encendida. Coordinación: Ariadna Cantís & Andrés Jaque, 459 pp.
52. Funk, J. B. (1993): *Reevaluating the impact of video games*. *Clinical Pediatrics*, 32, 2. 86-90.
53. Funk, J. B. y colaboradores (2003): *Playing violent video games, desentization and moral evaluation in children*. *Applied Developmental Psychology*, 24. 413-436.
54. García Morales, M. (2000): *La conservación preventiva en los museos: teoría y práctica*. Tenerife: Organismo Autónomo de Museos y Centros, Cabildo de Tenerife, D.L. ISBN: 84-88594-23-2.
55. García Serrano, F. (2000): *El museo imaginado: base de datos y museo virtual de la pintura española fuera de España: proyecto y catálogo*. Madrid: Musima. ISBN: 8460714896.
56. Gifford, B. R. (1991): *The learning society: serious play*. *Chronicle of Higher Education*, 7, En *Videojuegos y educación*. Etxeberria, F. (1998a). *Comunicar*, 10. 171-180.
57. GMK Medialab (2014): *Un nuevo Second Life para 2016*. Disponible en: <http://gmkmedialab.com/blog/un-nuevo-second-life-para-2016/>. Visitado el 30 de abril de 2015.
58. Grampp, William D. (1991): *Arte, inversión y mecenazgo: un análisis económico del mercado del arte*. Barcelona: Ariel. ISBN: 8434414023.
59. Gros, B. (2000): *La dimensión socioeducativa de los videojuegos*. *EduTEC. Revista Electrónica Educativa*, 12 (junio). Disponible en <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/Gros.htm>. Visitado el 21 de octubre de 2015.
60. Gros, B. (2003): *Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje: El uso de los videojuegos en la enseñanza*. *Revista Red Digital*, 3 (enero). ISSN-e: 1696-0823.
61. Gros, B. (Coord) (1998): *Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento*. Editorial Desclee de Brouwer. Bilbao. ISBN: 84-330-1283-5.
62. Grupo de Investigación Dx5 Digital & Graphic Art Research. (2010): *De la huella a lo numérico = De l'empreinte au numérique*. Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Universidad de Vigo. Vigo: Universidad de Vigo. ISBN: 9788746612426.
63. Guess Andy. (2007): *In Second Life, There's No Fallout*. *Inside Higher Ed*. Disponible en: <https://www.insidehighered.com/news/2007/08/20/secondlife>. Visitado el 3 de marzo de 2016.
64. Harris, M.; [traducción Vicente Bordoy y Francisco Revuelta] (2009): *Antropología Cultural*. Alianza Editorial, Madrid. ISBN: 9788420658759.
65. Heartney, E. (2008): *Like life*. *Art in America*, Mayo 2008, no. 5, pp. 164-165, 208.

66. Hernández Hernández, F. (2008): *Manual de museología*. Madrid: Síntesis. ISBN: 9788477382249.
67. Hernández Hernández, F. (2011): *El museo como espacio de comunicación*. Gijón: Trea. ISBN: 9788497045988.
68. Hidalgo Vásquez, X. (2011): *Videojuegos. Un arte para la historia del arte*. Tesis Doctoral Departamento de Historia del Arte. Universidad de Granada. ISBN: 9788490280522. Disponible en: <http://0-hera.ugr.es.adrastea.ugr.es/tesisugr/20760656.pdf>. Visitado el 16 de abril de 2016.
69. Hooper-Greenhill, E. (1998): *Los museos y sus visitantes*. Gijón: Trea. ISBN: 8489427887.
70. Instituto de Crédito Oficial (1996): *Mercado del arte y coleccionismo en España (1980-1995)*. Madrid: Instituto de Crédito Oficial.
71. Instituto Nacional de Estadística (2015): *Equipamiento y uso de Tecnología de Información y Comunicación en los Hogares*. Disponible en: <http://www.ine.es/prensa/np933.pdf>. Visitado el 4 de marzo de 2016.
72. Iribas Rudín, A.E (2007): *Enseñanza virtual en Second Life: una opción online animada para las universidades y las artes*. Financiado por la Universidad de Alcalá de Henares, convocatoria «Proyectos para la integración de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje», UAH/EV91, y que se enmarca en la asignatura Microeconomía Avanzada, correspondiente al Doctorado y Master en Análisis Económico, impartido por la Universidad de Alcalá de Henares y Complutense de Madrid, con mención de calidad. Disponible en: <http://eprints.ucm.es/7800/1/campusvirtual130-148.pdf>. Visitado el día 1 de noviembre de 2014.
73. Joyanes, L (1997). *Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid: Mc.Graw-Hill. ISBN: 8448109430.
74. Jung, Y; Pawlowski, S (2015, febrero): *The meaning of virtual entrepreneurship in social virtual worlds*. En: Academic Journal| Telematics Informatics; Vol. 32 Issue 1, p193-203, 11p.
75. Juste Ocaña, J. (2010): *El metaverso, la escritura del imaginario: de snow crash a second life*. Granada: Universidad de Granada. Recurso electrónico biblioteca Ugr.
76. Juste, J (2010): *La vanguardia ingravida en el metaverso. Últimas tendencias en el arte de Second Life (2009-2010)*. Arte y parte: revista de arte - España, Portugal y América. Nº. 90. 2010. Págs. 40-59.
77. Kerckhove, Derrick de. (1999): *Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web*, Barcelona, Gedisa. ISBN: 9788474327526.
78. Kerckhove, Derrick de. (1999): *La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica*, Barcelona, Gedisa. ISBN: 8474327512.
79. Kongo.C. (2010): *The Frank Lloyd Wright virtual museum is now officially a non-profit organization!*. Second Life and Arts. Disponible en: <https://community.secondlife.com/t5/Second-Life-and-Arts/THE-FRANK-LLOYD-WRIGHT-VIRTUAL-MUSEUM-IS-NOW-OFFICIALLY-A-NON/td-p/329583>. Visitado el 30 de abril de 2015.

80. Kuspit, D. (2006): *Arte digital y videoarte: transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: Pensamiento. ISBN: 8486418607.
81. Langill, C. (2010): *New world evolutions: Transmute*. ETC, Mayo 2010, nº 89, p. 35- 39.
82. Larrañaga, J. (2001): *Instalaciones*. Madrid. Nerea. ISBN: 8489569525.
83. Ledesma Carbayo, M. J. (s.f.). *Introducción a la realidad virtual*. Disponible en: <http://insn.die.upm.es/docs/VR0304.pdf>. Visitado el 1 de junio de 2015.
84. León, A. (2010): *El museo: teoría, praxis y utopía*. Madrid: Cátedra.
85. Levis, D. (2007): *Arte y computadoras: del pigmento al bit*. Buenos Aires: Norma. ISBN: 958-04-6481-2.
86. Levy.P. (2007): *Ciberculturas. La cultura en la sociedad digital*. Barcelona: Antrophos Editorial. ISSN: 1696-215X.
87. Lezana. L. (2010)(www.grancomo.com/2007/03/.../el-origen-de-second-life-el-metaver). *Blog que contiene información específica sobre la evolución de Second Life*. Visitado el 1 de junio de 2015.
88. Licon, A. y Carvalho, D. (2001). *Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías: relación entre las actividades lúdicas actuales, la conducta y el aprendizaje*. *Píxel Bit, Revista de Medios y Educación*, 17. Disponible en <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n17/n17art/art174.htm>. Visitado el de marzo de 2014.
89. Lieser, W, con la colaboración de Tilman Baumgärtel ... (2010): *Arte digital: nuevos caminos en el arte*. Postdam: Ullmann. ISBN: 9783833153464.
90. Llobet Rodríguez, M. (2014): *Marketing y monetización en los videojuegos*. AdverGaming.info. Disponible en: <http://www.advergaming.info/advergaming-publicidad-tener-en-cuenta/>. Visitado el 20 de marzo de 2014.
91. López Rodríguez, J. R. (2010): *Historia de los museos de Andalucía, 1500-2000*. Sevilla: Universidad de Sevilla. ISBN: 978-84-472-1211-8.
92. Lord, B y Gail Dexter Lord. (2010): *Manual de gestión de museos*. Barcelona: Ariel. ISBN: 9788434482920.
93. Ludlow, M. (2007): *The Second Life Herald: the virtual tabloid that witnessed the dawn of the metaverse*. Cambridge, MA: The MIT Press. Recurso electrónico biblioteca Ugr.
94. Marín-Medina, J. (1988): *Grandes marchantes, siglos XVIII, XIX y XX*. Madrid: Edarcon. ISBN: 8485451104.
95. Marqués, P. (2000): *Los videojuegos y sus posibilidades educativas*. Disponible en <http://dewey.uab.es/pmarques/pravj.htm>. Visitado el 21 de octubre de 2013.
96. Márquez. I. (2011): *Metaversos y educación: Second Life como plataforma educativa*. *Icono14*, Vol. 9, Nº. 2 (Ejemplar dedicado a: Comunicación y Educación inmersivas) ISSN-e: 1697-8293.
97. Martín Barbero, J. (1999): *Mediaciones comunicativas de la cultura y matrices culturales de la massmediación*. Seminario impartido en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga.
98. Martín Prada, J. (2012): *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal. ISBN: 9788446035176.
99. Martín Prada. J. (2015): *Prácticas artísticas e Internet en la época de la redes sociales*. Akal. ISBN: 9788446042471.

100. Meadows, M. S. (2007): *I, avatar: the culture and consequences of having a second life*. Indianapolis, Ind.: New Riders; London: Pearson Education. Recurso electrónico biblioteca Ugr.
101. MEIAC (2006): *Grey Goo, Acciones en Second Life*. MEIAC Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo. Disponible en: <http://netescopio.meiac.es/obra.php?id=161>. Visitado el 20 de abril de 2015.
102. Ministerio de Cultura (2011): *Conociendo a nuestros visitantes*. Estudio de público en museos del Ministerio de Cultura (2011). Disponible en: http://www.mcu.es/novedades/2011/novedades_EstudioPublicoMuseos.html. Visitado el 20 de abril de 2015.
103. Ministerio de Cultura, Dirección General de Bellas Artes y Archivos (1993): *De gabinete a museo: tres siglos de historia: Museo Arqueológico Nacional, abril-junio de 1993*. Madrid: Ministerio de Cultura, Dirección General de Bellas Artes y Archivos. ISBN: 8474839025.
104. Mitcham, C. (1989): *¿Qué es la filosofía de la tecnología?* Barcelona: Anthropos. ISBN: 8476581076.
105. Molinuevo, J. L. (2006): *La Vida en tiempo real: la crisis de las utopías digitales*. Madrid: Biblioteca Nueva. ISBN: 849742588X.
106. Moore, K. (1998): *La gestión del museo*. Gijón: Trea. ISBN: 8489427941.
107. Morán, J. M y Checa F. (1985): *El coleccionismo en España: de la cámara de maravillas a la galería de pinturas*. Madrid: Cátedra. ISBN: 8437605016.
108. Munárriz, J. (2006): *Imagen digital*. Madrid: H. Blume. ISBN: 9788489840348.
109. Munroe, A. (2010): *RMB City: a world of Cao Fei's new new human beings*. Deutsche Guggenheim Magazine, Junio 2010, nº 10, pp. 16-17.
110. Nieto Gallo, G. (1973): *Panorama de los museos españoles y cuestiones museológicas*. Madrid: Asociación Nacional de Bibliotecarios Archiveros y Arqueólogos. ISBN: 8450057922.
111. Ozaki, T. (2008): *Interview with Cao Fei*. ART iT, Summer-Fall 2008, vol. 6, no. 3, pp. 60-63.
112. Palfrey .J y Gasser.U. (2013): *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. Basic Books. Disponible en: http://pages.uoregon.edu/koopman/courses_readings/phil123-net/identity/palfrey-gasser_born-digital.pdf. Visitado el 16 de abril de 2016.
113. Percival, S. (2008): *Second Life in-world travel guide*. Indianapolis, Ind.: Que Pub. Recurso electrónico biblioteca Ugr.
114. Pérez, M.A. y López, J. (1993): *Los videojuegos como nueva realidad social y cultural*. Infancia y Sociedad. N1 20. ISSN: 1131-5954.
115. Pollock, G. [traducción de Laura Trafí-Prats] (2010): *Encuentros en el museo feminista virtual: tiempo, espacio y el archivo*. Madrid: Cátedra. ISBN: 9788437626918.
116. Poulot, D [traducción Juan Calatrava] (2011): *Museo y museología*. Madrid: Abada. ISBN: 9788415289197.

117. Poveda Criado, M. Á y ThousTuset, C (2013, noviembre): *Mundos virtuales y avatares como nuevas formas educativas*. En: Historia y comunicación social, Nº Extra 18, 2, págs. 469-479. ISSN: 1137-0734.
118. Prisco, G. (2007): *Metafuturing, Virtualidad real*. En Universidad y virtualidad: nuevos escenarios. Seminario, 18 de junio de 2.007, Universidad Pública de Navarra, con Giulio Prisco, Pablo Mancini, Elisa García y David Benito. Disponible en: http://csie.unavarra.es/universidadsl/eventos_pas.htm. Visitado el 31 de octubre de 2014.
119. Radiocable.com. (2007): *Perfil del usuario español de Second Life*. Disponible en: <http://www.radiocable.com/perfil-del-usuario-espanol-de-second-life-56465.html>. Visitado el 31 de octubre de 2014.
120. Read, H [traducción directa: Aida y Dora Cymbler] (1976): *Arte y alienación: el papel del artista en la sociedad*. Buenos Aires: Proyección.
121. Redacción AV451 (2014, octubre 17): *Videojuegos: ¿Industria cultural o tecnológica?*. Audiovisual451.com. Disponible en: <http://www.audiovisual451.com/videojuegos-industria-cultural-o-tecnologica/>. Visitado el 31 de octubre de 2014.
122. Reuters. (2007): *Armani abre en Second Life*. La voz de Galicia. Disponible en: <http://www.lavozdegalicia.es/tendencias/2007/09/26/00031190828349686194.htm>. Visitado el 31 de octubre de 2014.
123. Robbins, S. (2008): *Second Life for dummies*. Hoboken, NJ: Wiley Publishing. Recurso electrónico biblioteca Ugr.
124. Rojas, R; Crespán, J. L y Trallero, M. (1974): *Los museos en el mundo*. Barcelona: Salvat. ISBN: 8434577267.
125. Rosello. R.G. (2009): *El MMORPG: Aspectos sociales, psicológicos y emocionales de los videojuegos online*. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/24050607/El-MMORPG-Aspectos-Sociales-Psicologicos-y-Emocionales-de-los-videojuegos-online>. Visitado el 31 de octubre de 2014.
126. Rymaszewski, M. (2008): *Second Life. La guía oficial*. Madrid: Anaya multimedia. ISBN: 9788441523135.
127. Salvatierra. B (2008): *"Cuando lanzamos 'Los Sims', no estábamos seguros de que tuviera éxito"*. Público. Disponible en: <http://www.publico.es/ciencias/tecnologia/lanzamos-sims-no-estabamos-seguros.html>. Visitado el 31 de octubre de 2014.
128. Sánchez. P. (2007, enero 4): *Vida nueva*. Archivo de El País.
129. Smith, M.A. y Kollock, P. (1999): *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona. Editorial UOC.
130. Stoilas, H. (2007): *Art makes a scene on Second Life*. Art Newspaper, Julio 2007-Agosto 2007, vol. 16, no. 182, pp. 34.
131. Tapley, R. *Designing your second life: techniques and inspiration for you to design your ideal parallel universe within the online community, Second Life*. ISBN: 9780321503015. Recurso electrónico biblioteca Ugr.
132. Terdiman. D. (2008): *Book review: 'The making of Second Life'*. CNET. Disponible en: <http://www.cnet.com/news/book-review-the-making-of-second-life/>. Visitado el 1 de junio de 2015.

133. Thorel, B. (2008): *Cao Fei: l'aventure de soi/Cao Fei: the adventure of the self*. Art Press, Marzo 2008, no. 343, pp. 40-43.
134. Trezzi, I. (2008): *Peter Weibel interview*. Flash Art, Marzo 2008-Abril 2004, vol. 41, no. 259, pp. 79.
135. Trigo Alonso, A. M. (2010): *Arte y museos en internet: cómo-- acercar el arte y las nuevas tecnologías a los humanistas del siglo XXI*. Las Rozas de Madrid: Creaciones Copyright, D.L. ISBN: 978-84-92779-31-4.
136. Turkle, S. (1984): *El segundo yo. Las computadoras y el espíritu humano*. Buenos Aires, Galápagos Simon, Herbert, (2008). Economics, bounded rationality, and the cognitive revolution. Editorial Edward Elgar Publishing. viii, 232 p. ISBN: 9781847208965.
137. Turkle, S. (1995): *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Paidós Transiciones, 5. ISBN: 844930461X.
138. Ulrich Obrist, H. (2010): *Breve historia del comisariado*. Madrid: Exit, D.L. ISBN: 978-84-937347-1-8.
139. Wallace P. (2001): *La psicología de internet*. Barcelona: Paidós. ISBN: 9788449310201.
140. Wallerstein, I. (2005): *Las incertidumbres del saber*. Barcelona: Gedisa. ISBN: 8497840909.
141. Wands, B. (2006): *Art of the digital age*. London: Thames & Hudson. ISBN: 0500238170.
142. White, B. (2007): *Second Life: a guide to your virtual world*. Indianapolis, Ind.: Que Pub. ISBN: 9780321501660. Recurso electrónico biblioteca Ugr.
143. Willis, H. (2007). *The unexamined second life isn't worth living: virtual worlds and interactive art*. Afterimage, Septiembre 2007-October 2007, vol. 35, no. 2, pp. 13-16.
144. Wolff, R. (2008). *All the web's a stage*. ARTnews, Febrero 2008, vol. 107, no. 2, pp. 98-101.
145. Yee, N. (2006). *The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage*. Disponible en: <http://vhil.stanford.edu/pubs/2006/yee-psychology-mmorpg.pdf>. Visitado el 16 de abril de 2016.
146. Zhaoying, D. (2014). *Second Life Nueva Generación, futuro nuevo mundo virtual*. Second Life Foro en Español. Disponible en: <https://community.secondlife.com/t5/Foro-en-esp%C3%B1ol/Second-Life-Nueva-Generaci%C3%B3n-futuro-nuevo-mundo-virtual/td-p/2754256>. Visitado el 16 de abril de 2016.

Filmografía

1. "Icons". *New exhibition by Sigfred Rodenberger in Second Life*. Subido por *TorbenSigfred* el 9 de febrero de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=BnHD2tu5WHg>.

2. 2013 4 21 WWZY *Echoes In The Garden*. Subido por Zarrakan el 21 de abril de 2013: https://www.youtube.com/watch?v=MoGJ_zXyaho.
3. 2014 10 28 WWZY *Petit Chat Art Gallery*. Subido por Zarrakan el 28 de octubre de 2014: <https://www.youtube.com/watch?v=rfZ-KFqClyo>.
4. 2014 2 20 WWZY *Natural History Museum Of Vienna*. Subido por Zarrakan el 20 de febrero de 2014: <https://www.youtube.com/watch?v=MAI9c6NI1Jw>.
5. 2015 1 15 WWZY *Amplituhedron*. Subido por Zarrakan el 13 de enero de 2015: <https://www.youtube.com/watch?v=VASteUxzXDM>.
6. 2015 1 25 WWZY *Disturbia*. Subido por Zarrakan el 26 de enero de 2015: <https://www.youtube.com/watch?v=1G9cFkL1B1s>.
7. 2015 3 13 WWZY *When Life Gives You Apples, Run*. Subido por Zarrakan el 13 de marzo de 2015: <https://www.youtube.com/watch?v=8r9FAGAQLw0>.
8. 2015 5 29 WWZY *The Eternal Suspense*. Subido por Zarrakan el 29 de mayo de 2015: <https://www.youtube.com/watch?v=Lh9c-1qHpWo>.
9. *Adventures of a Cyborg Part II MachinimUWA I*. Subido por Nina Camplin el 19 de septiembre de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=tmSRirER49s>.
10. *Andy Warhol in Second Life*. Subido por adizz43 el 11 diciembre de 2012: <https://www.youtube.com/watch?v=QII04avHZ8E>.
11. *Aphrodite visits*. Subido por SLKMoody el 16 de septiembre de 2010. <http://www.youtube.com/watch?v=YcfKbPFA7wA>.
12. *ASD LIFEFORCE ASSEMBLY 2007 (HD)*. Subido por toutagamon el 16 de enero de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=P0OfkJc711A>.
13. *Blackanized 360: Vibe'brations*. Subido por JADENEindia el 12 de junio de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=2dnON94yOJ4>.
14. *Cammino & Vivo Capovolto - Oceans – Secondlife*. Subido por Candido Ferraris el 25 de febrero de 2015: <https://www.youtube.com/watch?v=9vUcLc4COD0>.
15. *Casa de Canarias-exteriores*. Subido por Casa de Canarias en Second Life el 20 de enero de 2008: <https://www.youtube.com/watch?v=csTfZpM2Z1w&list=PLBB696496FCAE290>.
16. *Chris Marker L'Ouvroir (Part 1 of 3) (Part 2 of 3) y (Part 3 of 3)*. Subido por FITEIROCULTURAL el 9 de octubre de 2008. <http://www.youtube.com/watch?v=jelpcHh7mjk>
17. *Chromutate Adventure*. Subido por OspreyTherian el 16 de febrero de 2010: http://www.youtube.com/watch?v=K1U_xdnqX7k&feature=related.
18. *CLICK by L1Aura Loire: Immersive & Interactive Virtual Art*. Subido por Lori Landay el 20 de septiembre de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=2Sf3Q2VAIKE>.
19. *Coca Cola contest SecondLife*. Subido por WolkamWinger el 16 de abril de 2007: <http://www.youtube.com/watch?v=wRjIVeATswQ>.

20. *CRISS MUSEUM OF CONTEMPORARY ART - Virtual Metaverse Second Life*. Subido por *RAFTWETJewell*, el 30 de enero de 2010:
<http://www.youtube.com/watch?v=rJLJ6dtnKRY>.
21. *Dell Island in Second Life*. Subido por *dedricmauriac* el 16 de noviembre de 2006:
<http://www.youtube.com/watch?v=mv44qFJcDIs>.
22. *Demoscene: "Chaos Theory" by Conspiracy (HD quality, widescreen)*. Subido por *MSmart2k6* el 25 de diciembre de 2008:
<http://www.youtube.com/watch?v=oOKE8vcf9w4>.
23. *DynaFleur art installation - Second Life*. Subido por *webdakini* el 7 de enero de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=jq8des1jPps>.
24. *Einstein 's unfinished symphony2, and friends*. Subido por *Gumbo Productions* el 20 de septiembre de 2010: <http://vimeo.com/15146141>.
25. *Extatique*. Subido por *TrackMan068* el 6 de octubre de 2009:
<http://www.youtube.com/watch?v=nXACcCivqjE>.
26. *Farbrausch - fr-025: the.popular.demo [HD]*. Subido por *ybbek* el 7 de marzo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=YBpo5GHcmsE>.
27. *Farbrausch - fr-038: theta [HD]*. Subido por *ybbek* el 26 de noviembre de 2009:
<http://www.youtube.com/watch?v=sb3PvD3EUT8>.
28. *Farbrausch - fr-minus-012: palindromeda suger*. Subido por *ybbek* el 23 de marzo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=BzOoSDjOsu4>.
29. *Fear - UWA Art Challenge Winners - August 2010*. Subido por *iono allen*:
<http://vimeo.com/14935672>.
30. *Ferner by Still*. Subido el 12 de septiembre de 2009 por *DaDEMOSCENE*:
<http://www.youtube.com/watch?v=yLZupr70qVs>.
31. *Forest credible and cartoonish. SL. Second Life. Soror Nishi. Machinima Arm Strom*. Subido por *arm2see* el 21 de enero de 2010:
http://www.youtube.com/watch?v=2pexjBp_vck.
32. *Frank Lloyd Wright Virtual Museum in Second Life*. Subido por *dwortley1* el 27 de marzo de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=AvENjIOg2Yk>.
33. *Galerie Francane*. Subido por *Glemanjun* el 14 de noviembre de 2009:
<http://www.youtube.com/watch?v=Rrfdq9zcdAE>.
34. *Gallery Layachi Second Life VIVALDI*. Subido por *Amadeouche* el 21 de noviembre de 2012: <https://www.youtube.com/watch?v=dIsffBaw1fl>.
35. *Gibson Island on Second Life.com*. Subido por *GibsonGuitarCorp* el 16 de julio de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=-B7InIvip4o>.
36. *Gleman Jun at "Ecce Femina" Learning Dream Island*. Subido por *Glemanjun* el 26 de noviembre de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=hnVTq6J55C8>.
37. *Gleman Jun at 2im French Art Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 4 de noviembre de 2009: <http://it.youtube.com/watch?v=CsxbcQyFwto>.
38. *Gleman Jun at Agorà Saturnia*. Subido por *Glemanjun* el 6 de mayo de 2009:
<http://www.youtube.com/watch?v=gUo57VBDdqc>.

39. *Gleman Jun at Airport GreatEscapes*. Subido por *Glemanjun* el 25 de noviembre de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=aka5WboBYxU&feature=related>.
40. *Gleman Jun at Alby's gallery*. Subido por *Glemanjun* el 22 de mayo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=7M--zPfmH7o>.
41. *Gleman Jun at Alice Art Telecom Italia*. Subido por *Glemanjun* el 25 de octubre de 2009: <http://it.youtube.com/watch?v=N44ShaJONt0>.
42. *Gleman Jun at Art meet you*. Subido por *Glemanjun* el 9 de marzo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=qKoDy0Tiybs>.
43. *Gleman Jun at Arte libera*. Subido por *Glemanjun* el 16 de abril de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=7gxXtnPgPVE>.
44. *Gleman Jun at Artefatta*. Subido por *Glemanjun* el 20 de diciembre de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=Kpdsc1RduMA>.
45. *Gleman Jun at Campus d'Arte - Islandia Canal District*. Subido por *Glemanjun* el 16 de agosto de 2009: http://www.youtube.com/watch?v=gXoJPYyZA_o.
46. *Gleman Jun at Carpe Diem*. Subido por *Glemanjun* el 14 de noviembre de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=fHiVkJM4PH48>.
47. *Gleman Jun at Cave of Illuminating Arts*. Subido por *Glemanjun* el 16 de enero de 2009: http://www.youtube.com/watch?v=DuvWT_2BEM.
48. *Gleman Jun at Cetus Gallery District*. Subido por *Glemanjun* el 22 de octubre de 2008: <http://it.youtube.com/watch?v=7i-yi1dA4pg>.
49. *Gleman Jun at Chania - Museum of Art and Sculpture*. Subido por *Glemanjun* el 14 de noviembre de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=TyWR61DNtxE>.
50. *Gleman Jun at Coco Loco*. Subido por *Glemanjun* el 2 de noviembre de 2009: <http://it.youtube.com/watch?v=Nt04XFVAXXM>.
51. *Gleman Jun at Da Vinci Isle*. Subido por *Glemanjun* el 15 de marzo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=4m7APNBhVU8>.
52. *Gleman Jun at Diadem 1 SecondNation*. Subido por *Glemanjun* el 23 de octubre de 2009: <http://it.youtube.com/watch?v=aRQkA4dEHdk>.
53. *Gleman Jun at Diadem 2 Milano*. Subido por *Glemanjun* el 5 de noviembre de 2008: <http://it.youtube.com/watch?v=4HG1up85yis>.
54. *Gleman Jun at Enter.....The Show*. Subido por *Glemanjun* el 31 de marzo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=T-od-C-20mQ>.
55. *Gleman Jun at Fantasy Dreams Island*. Subido por *Glemanjun* el 16 de diciembre de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=izRIAo5Mh04>.
56. *Gleman Jun at Fashion*. Subido por *Glemanjun* el 7 de enero de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=LjVf6DIR3P8>.
57. *Gleman Jun at France 3D Courchevel*. Subido por *Glemanjun* el 17 de junio de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=ScDFBHCqnrM>.
58. *Gleman Jun at Galaxy Dream*. Subido por *Glemanjun* el 26 de octubre de 2008: <http://it.youtube.com/watch?v=J7yypJzOtp4>.

59. *Gleman Jun at Galerie d'art du Chardon*. Subido por *Glemanjun* el 28 de abril de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=ocuu8UIKJLo>.
60. *Gleman Jun at Galerie de Cristal*. Subido por *Glemanjun* el 3 de diciembre de 2008: <http://it.youtube.com/watch?v=XIU17OYGFFE>.
61. *Gleman Jun at Gallery Healy*. Subido por *Glemanjun* el 10 de noviembre de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=O1yiqqt-y6s>.
62. *Gleman Jun at Gallery of Awesome*. Subido por *Glemanjun* el 18 de marzo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=vNrDiFdR6Ro>.
63. *Gleman Jun at Gridhikers ARTIFEX*. Subido por *Glemanjun* el 10 de septiembre de 2009: http://www.youtube.com/watch?v=6gaCwTM_PN0.
64. *Gleman Jun at Guggenheim Museum*. Subido por *Glemanjun* el 7 de enero de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=LrBRTvMTrMY>.
65. *Gleman Jun at Halo of the Mysts*. Subido por *Glemanjun* el 30 de enero de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=6pN6FwewPGo>.
66. *Gleman Jun at Ice caverns*. Subido por *Glemanjun* el 13 de junio de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=wKcukFiZmCo>.
67. *Gleman Jun at Kelly Yap Artist Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 19 de diciembre de 2008: <http://it.youtube.com/watch?v=OnYfDvFPQFQ>.
68. *Gleman Jun at L'Art en Scene*. Subido por *Glemanjun* el 26 de octubre de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=4uSLOkqPtUk>.
69. *Gleman Jun at La casa dei miracoli*. Subido por *Glemanjun* el 21 de abril de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=dletmWq-2Zg>.
70. *Gleman Jun at La Cittadella*. Subido por *Glemanjun* el 25 de marzo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=x07mbIlgOU7A>.
71. *Gleman Jun at Lemondo Oh Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 8 de diciembre de 2008: <http://it.youtube.com/watch?v=8Ne4RbQyoCl>.
72. *Gleman Jun at LIFE ART Oriental Style exhibition*. Subido por *Glemanjun* el 18 de abril de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=AzF7ZH6vtL4>.
73. *Gleman Jun at Limoncello Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 13 de noviembre de 2009: <http://it.youtube.com/watch?v=8cbMxoark9A>.
74. *Gleman Jun at Magma Art Group*. Subido por *Glemanjun* el 17 de enero de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=EriKCPBNbCO>.
75. *Gleman Jun at Man-a-hatta gallery*. Subido por *Glemanjun* el 19 de octubre de 2009: <http://it.youtube.com/watch?v=c0JzXyTyRq8>.
76. *Gleman Jun at Mantova festival*. Subido por *Glemanjun* el 12 de enero de 2009: <http://it.youtube.com/watch?v=FKhhNjLmUs0>.
77. *Gleman Jun at Mantova*. Subido por *Glemanjun* el 25 de septiembre de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=rG3UZtiumUY>.
78. *Gleman Jun at Mare nostro*. Subido por *Glemanjun* el 29 de abril de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=gKd20Jzcllyg>.

79. *Gleman Jun at Marina & Pier Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 27 de marzo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=IYY2daVDICY>.
80. *Gleman Jun at Marostica vera*. Subido por *Glemanjun* el 5 de mayo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=HnwGeky5yjjg>.
81. *Gleman Jun at MAYFAIR London England UK*. Subido por *Glemanjun* el 19 de febrero de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=PHuOqhEkAc>.
82. *Gleman Jun at Milano vera*. Subido por *Glemanjun* el 3 de mayo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=wyHGR7U-uKY>.
83. *Gleman Jun at Milliways*. Subido por *Glemanjun* el 22 de diciembre de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=7KNnh0sntNk>.
84. *Gleman Jun at Museo dei matti*. Subido por *Glemanjun* el 25 de enero de 2009: http://www.youtube.com/watch?v=M_kclhD7WLg.
85. *Gleman Jun at Museo Karura Art Centre*. Subido por *Glemanjun* el 6 de mayo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=O7fF3wKkoGQ>.
86. *Gleman Jun at Museum of metaverse*. Subido por *Glemanjun* el 25 de abril de 2009: http://www.youtube.com/watch?v=da_9Xanl914.
87. *Gleman Jun at Museum of Paris*. Subido por *Glemanjun* el 28 de febrero de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=VO-c6sA9VtY>.
88. *Gleman Jun at NMC's SL Artist Showcase Island*. Subido por *Glemanjun* el 30 de abril de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=wVzOy1blnrQ>.
89. *Gleman Jun at Nova's Open-Air Sculpture and Art Museum*. Subido por *Glemanjun* el 17 de noviembre de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=7IHNMpF8P10>.
90. *Gleman Jun at One Prim Wonder Challenge*. Subido por *Glemanjun* el 25 de enero de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=DudptXtbRO0>.
91. *Gleman Jun at PAMPU Parx's Art & Photographic*. Subido por *Glemanjun* el 1 de enero de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=nzyv24PfmQk>.
92. *Gleman Jun at PiRats - Galerie d'Art Second France*. Subido por *Glemanjun* el 23 de junio de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=qtbuJVaSoWM>.
93. *Gleman Jun at Pirats - SAS 3D Art Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 25 de agosto de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=RXa6AKxCzk4>.
94. *Gleman Jun at Pirats Garden Art Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 14 de diciembre de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=p86f4KN-hmE>.
95. *Gleman Jun at Pirats Omega Art gallery*. Subido por *Glemanjun* el 23 de junio de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=qtbuJVaSoWM>.
96. *Gleman Jun at Porto cervo*. Subido por *Glemanjun* el 25 de octubre de 2008: http://it.youtube.com/watch?v=npr0yFB_OrE.
97. *Gleman Jun at Pure Energy MAS*. Subido por *Glemanjun* el 20 de junio de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=-a4GEiTdSm0>.
98. *Gleman Jun at Pyramid gallery*. Subido por *Glemanjun* el 2 de enero de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=As6V18Ne53c>.

99. *Gleman Jun at Pyramid gallery*. Subido por *Glemanjun* el 25 de octubre de 2008: <http://it.youtube.com/watch?v=kCLuQmTwtHo>.
100. *Gleman Jun at Pyramid gallery*. Subido por *Glemanjun* el 9 de mayo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=UDheNN8tq4Q>.
101. *Gleman Jun at S&S Gallery of Fine Arts*. Subido por *Glemanjun* el 29 de noviembre de 2008: <http://it.youtube.com/watch?v=IPwRainSZvY>.
102. *Gleman Jun at S&S gallery of fine SL Art*. Subido por *Glemanjun* el 20 de septiembre de 2009: http://www.youtube.com/watch?v=_8ZMr_JJODI.
103. *Gleman Jun at Saint Thomas town*. Subido por *Glemanjun* el 1 de diciembre de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=8wYapWKj3ig>.
104. *Gleman Jun at Scotland square*. Subido por *Glemanjun* el 7 de junio de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=fXDRSkZSpdA>.
105. *Gleman Jun at Second Nation 1*. Subido por *Glemanjun* el 17 de febrero de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=KSQdjzEsxQw>.
106. *Gleman Jun at Second Pride Festival 2009*. Subido por *Glemanjun* el 24 de mayo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=d3SNSVsGCz8>.
107. *Gleman Jun at Snap Art*. Subido por *Glemanjun* el 19 de abril de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=ZF3UZsU3630>.
108. *Gleman Jun at Star Journey*. Subido por *Glemanjun* el 3 de abril de 2009: http://www.youtube.com/watch?v=lt63T6-_yVo.
109. *Gleman Jun at Studio 33 - Gu33enheim*. Subido por *Glemanjun* el 10 de marzo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=Xj4JSP0Gbtw>.
110. *Gleman Jun at Studio33 Art maniacs*. Subido por *Glemanjun* el 8 de noviembre de 2008: <http://it.youtube.com/watch?v=daB6tbkf-34>.
111. *Gleman Jun at Sun Escapes Arts Center*. Subido por *Glemanjun* el 27 de marzo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=GnE8UGvnHD4>.
112. *Gleman Jun at T&S Art Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 12 de diciembre de 2008: http://www.youtube.com/watch?v=jcVl_mhWONM.
113. *Gleman Jun at Tanalois – Summer*. Subido por *Glemanjun* el 22 de diciembre de 2009: http://www.youtube.com/watch?v=YZr80uW_8bE.
114. *Gleman Jun at Tanalois art gallery*. Subido por *Glemanjun* el 23 de enero de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=3Fhx3Aogxrw>.
115. *Gleman Jun at The Aho Museum*. Subido por *Glemanjun* el 14 de noviembre de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=vMVpsV1Ztnk>.
116. *Gleman Jun at The Aho Museum*. Subido por *Glemanjun* el 14 de noviembre de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=vMVpsV1Ztnk>.
117. *Gleman Jun at The Art Hub*. Subido por *Glemanjun* el 5 de junio de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=xYrpHaPGO4A>.
118. *Gleman Jun at The BW Art Gallery Streamlife*. Subido por *Glemanjun* el 6 de febrero de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=7Cpo-faduEA>.

119. *Gleman Jun at The Conservatory on Ballymore*. Subido por *Glemanjun* el 8 de diciembre de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=Y6uU0VEMaBs>.
120. *Gleman Jun at The Criss Museum of Contemp Art*. Subido por *Glemanjun* el 12 de agosto de 2009: http://www.youtube.com/watch?v=qU35LNY_oPY.
121. *Gleman Jun at The Deghy Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 8 de diciembre de 2009: http://it.youtube.com/watch?v=8G5VB_TguJs.
122. *Gleman Jun at The Grand Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 11 de enero de 2009: http://it.youtube.com/watch?v=NzCV_aqh34s.
123. *Gleman Jun at The island of Persia*. Subido por *Glemanjun* el 25 de octubre de 2008: http://it.youtube.com/watch?v=_5zaGBYKPbl.
124. *Gleman Jun at The Permanent Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 30 de octubre de 2008: <http://it.youtube.com/watch?v=aFe5E1-u4sl>.
125. *Gleman Jun at The Spiral gallery*. Subido por *Glemanjun* el 13 de abril de 2009: http://www.youtube.com/watch?v=_Vct6luCH6l.
126. *Gleman Jun at Thothica Walkway gallery*. Subido por *Glemanjun* el 5 de mayo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=cvZXmgclsnU>.
127. *Gleman Jun at Tickles and Bites Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 5 de agosto de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=82EPycmOI48>.
128. *Gleman Jun at Tower of Art*. Subido por *Glemanjun* el 20 de mayo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=s8fVI20Kymk>.
129. *Gleman Jun at Venice Italy*. Subido por *Glemanjun* el 5 de enero de 2009: <http://it.youtube.com/watch?v=WU44BXGmJ8M>.
130. *Gleman Jun at Venice passion*. Subido por *Glemanjun* el 24 de noviembre de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=YZSgZNWOpMA>.
131. *Gleman Jun at Virtual Harlem*. Subido por *Glemanjun* el 30 de julio de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=GLzAHw526CY>.
132. *Gleman Jun at Zanzhonia Gallery & Studio*. Subido por *Glemanjun* el 24 de agosto de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=bJycJ7GWC3l>.
133. *Gleman Jun at ZEUSDINNE Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 10 de noviembre de 2008: <http://it.youtube.com/watch?v=0wYrtAPW3-o>.
134. *Gleman Jun at ZRM Gallery*. Subido por *Glemanjun* el 3 de septiembre de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=kKVxgZKB5YQ>.
135. *GMOA's Virtual Museum in Second Life*. Subido por *GMOAthens* el 1 de julio de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=0eMa2mYLH70>.
136. *H★Imagine night The Movie II! "The counterattack of Monster" by Second Life (Short version)*. Subido por *PorcorossoAK* el 21 de noviembre del 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=HaZ5TtT5b40>.
137. *Iconoclast by ASD*. Subido por *nebadon2025* el 1 de enero de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=-ulK9hsQ3qY>.
138. *Imagin@rium*. Subido por *Marina Bellini* el 16 de febrero de 2015: <https://www.youtube.com/watch?v=8rDmE-esUrY>.

139. *Immersiva- (Second life Machinita)*. Subido por *rockerfaerie* el 2 de abril de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=Lz4Bbqa7sX0>.
140. *In The Store Eye*. Subido por *salama2000* el 21 de febrero de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=yGbio2skQJ>.
141. *Inauguración Isla del Emprendedor*. Subido por *IslaDelEmprendedor* el 30 de septiembre de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=2DZQIhaNzbc>.
142. *Intel Software in Second Life*. Subido por *Millionsofus* el 13 de julio de 2007: <http://www.youtube.com/watch?v=iWfIJWacZrA>.
143. *Italian Art.: Convey depth through lightness by Gleman Jun*. Subido por *Glemanjun* el 9 de junio de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=9PpyI9decFk>.
144. *Jisoku*. Subido por *nadirskolem* el 6 de febrero de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=WyHxFofwENM>.
145. *Kolor Studio - 2008 VR Art Installations of Patrick Faith*. Subido por *patrickfaithart* el 9 de octubre de 2008: http://www.youtube.com/watch?v=5PJJ0ieJi_k.
146. *Le musée d'art contemporain et d'art moderne - ile Moya*. Subido por *telemoya* el 5 de agosto de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=8OW5cckUgFY>.
147. *le Pont des Arts*. Subido por *Karro Lean* el 24 de abril de 2011: <http://www.youtube.com/watch?v=-UaIVxbFOXo>.
148. *Life in a Bowl by Cica Ghost*. Subido por *yumixland* el 11 de mayo de 2015: <https://www.youtube.com/watch?v=OPg0isgamMc>.
149. *LifeChurch.tv Second Life Campus Tour*. Subido por *LifeChurchTv* el 5 de febrero de 2008: http://www.youtube.com/watch?v=1MB4Gwg0k_U.
150. *M.C. Escher's "Stars" in Second Life*. Subido por *wizzygynoid*, el 5 de agosto de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=CN2q6hveZTc>.
151. *M.C. Escher's "Stars" in Second Life*. Subido por *wizzygynoid*, el 5 de agosto de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=CN2q6hveZTc>.
152. *MachinimUWA II - Art of the Artists*. Subido por *BradleyDorchester's channel* el 20 de septiembre de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=q3HzHUNREno>.
153. *MachinimUWA: Art of the Artist (UWA Contest Entry)*. Subido por *FallFilms* el 22 de septiembre de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=B0XbX9b6Qs0>.
154. *Nightmare by Hela Lennie @ Nitroglobus Gallery*. Subido por *Nitro Globus* el 5 de noviembre de 2014: <https://www.youtube.com/watch?v=olFvmcBG1Pw>.
155. *Ramiro Luis Torres for FITEIRO CULTURAL SL*. Subido por *FITEIROCULTURAL* el 2 de octubre de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=eMY8Sfc9mU0>.

156. *Rechenzentrum — Projektor/IBM*. Subido por *rhubodub* el 18 de mayo de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=SbUUKZZ-dw>.
157. *Reebok in Second Life*. Subido por *riversrunred* el 13 de febrero de 2007: <http://www.youtube.com/watch?v=8-K5IDPcw1I>.
158. *RMB CITY-A Secondlife City Planning*. Subido por *ChinaTracy* el 3 de septiembre de 2007: <http://www.youtube.com/watch?v=9MhfATPZA0g>.
159. *Ruptura by ASD*. Subido el 18 de agosto de 2009 por *DaDEMOSCENE*: <http://www.youtube.com/watch?v=80BilwITBes>.
160. *SECOND LIFE - CHERNOBYL PHOTOGRAPHIC EXHIBITION "NO MAN'S LAND"*. Subido por *PROFILESophiaYates* el 27 de mayo de 2009: http://www.youtube.com/watch?v=_DvuiF-ula8.
161. *Second Life - EXPO en Galeria Mexico - Mario2 Helstein*. Subido por *FerNet* el 30 de mayo de 2015: <https://www.youtube.com/watch?v=c2FxkvOb41c>.
162. *Second Life - MACBETH ISLAND FLYTHROUGH*. Subido por *Gary Hayes* el 23 de diciembre de 2008: <https://www.youtube.com/watch?v=8QNxe2gePEQ>.
163. *Second Life - Spencer Art Museum*. Subido por *Rumple Von Stiltskin* el 11 de Agosto de 2012: <https://www.youtube.com/watch?v=IVDa6-2mUME>.
164. *Second Life LEA Sims - The Linden Endowment of the Arts 2012*. Subido por *PROFILESophiaYates* el 25 de enero de 2013: <https://www.youtube.com/watch?v=fpbluL747tQ>.
165. *Second Life Machinima for the Tart Pop Art Gallery in SL*. Subido por *CinestirFilms* el 8 de junio de 2009: <https://www.youtube.com/watch?v=7ffsavLXTCA>.
166. *Second Life Travels: VeGeTaL PLaNiT and Drowsy*. Subido por *veemonthedemonking* el 26 de enero de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=CX5Szl3ZldI>.
167. *Second Life. 'The Persian Palace*. Subido por *Scottishguyusa*, el 31 de diciembre de 2007: <http://www.youtube.com/watch?v=aZpUFjaX-uw>.
168. *Second Life: Artemisia, Island of Artists*. Subido por *ClementiaMerlin* el 3 de marzo de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=lzLzb1DNU38>.
169. *Second Life: DB BAILEYS VIRTUAL OFFICE SIM- CETUS*. Subido por *PROFILESSophiaYates* el 1 de marzo de 2010: http://www.youtube.com/watch?v=QcwUYL_SCjA.
170. *Second Reality by Future Crew - MS DOS PC (1993)*. Subido por *sacraleses* el 29 de mayo de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=4KFCA750JdM>.
171. *SIGGRAPH SPACETIME Exhibit in Second Life*. Subido por *AnthonyFontana* el 11 de agosto de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=Gw6wSNihXHI>.
172. *Smithsonian Latino Virtual Museum Day of the Dead Festival*. Subido por *LVMBOT* el 7 de octubre de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=i0z0eAM-R8s>.

173. Sony BMG. Subido por *capgeminispain* el 1 de octubre de 2007.
<http://www.youtube.com/watch?v=cW1r4zzuC1M&feature=related>.
174. Sony ericsson @ second life. Subido por *seattledirk* el 14 de marzo de 2007: http://www.youtube.com/watch?v=53kBCbv4_so
175. Sparkys (Second Life Machinima). Subido por *Erythro Asimov* el 28 de abril de 2015: <https://www.youtube.com/watch?v=KXh1eaE62-A>.
176. Spontz - Don't Deceive Me. Subido por *TheDemo Tube* el 12 de septiembre de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=vP5Q2S6PAnk>.
177. Sts-03: aeon flux by synesthetics . Subido por *toolboxbrown* el 16 de agosto de 2007: <http://www.youtube.com/watch?v=OsLwgYSH6-k>.
178. Susa Bubble: The Art of Rose Borchovski. Subido por *Larkworthy Antfarm* el 10 de agosto de 2009: <http://vimeo.com/6028429>.
179. The Evolution of Vision by ASD. Subido por *CrossingTheFieryPath* el 17 de septiembre de 2007: <http://www.youtube.com/watch?v=C89BOqqpA5M>.
180. The inevitability of Fate - Second Life. Subido por *Matheus Khalim* el 9 de febrero de 2013: <https://www.youtube.com/watch?v=hnhN0mnVQ4M>.
181. The Museum of The Globe in KAZE SIM. Subido por *kyotacomcom* el 3 de mayo de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=TQFuz6TX8CQ>.
182. The Port Caves - flythru of work in progress. Subido por *annabethrobinson*, el 7 de diciembre de 2008:
<http://www.youtube.com/watch?v=0et4Xj3hi-g>.
183. Torn Fields - Machinima of the First World War Poetry Digital Archive in Second Life. Subido por *Academic IT, Oxford University IT Services*, el 17 de marzo de 2010: <https://www.youtube.com/watch?v=iQlbfvcZv8c>.
184. Tour of Spencer Art Museum Island. Subido por *SpencerArtKU* el 20 de agosto de 2009: <http://www.youtube.com/watch?v=mlQHPR6uf90>.
185. Toy's Art Gallery. Subido por *jjccccel* 1 de octubre de 2014:
<https://www.youtube.com/watch?v=nDrzDsQW6Zc>.
186. Trendwhore by Still. Subido por *NOSYS* el 24 de agosto de 2010:
<http://www.youtube.com/watch?v=KQhnoMo-KU4>.
187. U2 in SL Live Concert in Second Life (2008.3.29). Subido por *Hcho01* el 31 de marzo de 2008: <http://www.youtube.com/watch?v=K4LE6VBAPd8>.
188. UWA Art of the Artists: A Closer Look. Subido por *Pia Klaar* el 9 de septiembre de 2010: <http://www.youtube.com/watch?v=kE-SuGbx7yE> .
189. WELCOME TO LOCUS – SECONDLIFE. Subido por *sliennedunord* el 25 de enero de 2011: <http://www.youtube.com/watch?v=uDE98yd7gXQ>.
190. Working at Fellini Oniricon in Second Life. Subido por *Livio Mondini* el 10 de octubre de 2012: https://www.youtube.com/watch?v=VkZ_KNVtNyE.