





¿Estás ahí? Representación y co-presencia en mundos virtuales

María Magdalena López de Anda

RESUMEN

La interacción social en mundos virtuales se experimenta por medio de prácticas que requieren formas de representación digital de quienes participan en ellas. A partir de una observación sistemática en el entorno virtual Second Life (SL), se pretende contribuir a la comprensión de algunas relaciones entre los recursos a través de los cuales los usuarios se muestran a los demás y favorecen una percepción de co-presencia. Se identifican y caracterizan siete formas de relación entre co-presencia y representación. Estas siete categorías dan cuenta de condiciones técnicas del entorno y de estrategias de los participantes para responder a determinadas dinámicas de interacción, haciendo uso de recursos de manejo temporal (ritmos de participación) y espacial (co-presencia diversificada). En conclusión, las formas de encuentro a la distancia amplían la sensación de ubicuidad de los sujetos y representan competencias clave de nuevas formas de socialidad reticular y *multiescénica*.

Palabras clave: comunicación mediada por computadora (CMC), representación, co-presencia, Second Life, mundos virtuales.

ABSTRACT

Social interaction in virtual worlds is experienced through practices that require digital representation forms of those who participate in them. Through an ethnographic observation in the virtual environment Second Life, we would contribute to the understanding of some relationships between the resources through the users are shown to others and encourage a sense of co-presence. We identify and characterize seven categories of relationship between co-presence and representation. These categories show us technical conditions proper to the environment, and interaction strategies of the participants in two axes: temporary resources management (participation rates) and spatial occupied (co-presence diversified). Finally, the strategies of on line co-presence enlarge the human ubiquity sense. These are core skills for the new reticular and multi scenic social forms.

Keywords: Computer Mediated Communication CMC, Virtual Worlds, representation, co-presence, Second Life.

María Magdalena López de Anda::
Departamento de Estudios Socioculturales, ITESO, Jalisco, México.
magdalena@iteso.mx

Recepción: noviembre de 2014
Aceptación: marzo de 2015

Foto: Saeed Khan, AFP. Sidney, junio de 2014

1. Introducción

Headrick (2000)¹ señala que el término alemán *Zeitgeist*, o el espíritu de la época, fue utilizado, en la cultura del siglo XVIII para caracterizar el interés de la “gente educada” en aplicar el conocimiento y la razón a la política y los negocios (2000, p. 12). Si hoy nos preguntamos cuál es el espíritu de nuestro tiempo, seguramente la respuesta será un listado más o menos amplio de términos y caracterizaciones, entre los que se incluyen *interacción* y *reticularidad*.

Hoy en día la interacción humana está caracterizada por la aparición de una estructura *multicapa* de co-presencia. Esta consiste en múltiples formas de co-localización humana que posibilitan múltiples modos de interacción humana [...] Debajo de esta estructura *multicapa* de co-presencia, los individuos están disponibles para interactuar con otros según diversos modos de contacto (Zhao, 2003, p. 446).

La habilidad y el interés de muchos –no de todos²– por estar en contacto con otros se visibiliza a través de prácticas de comunicación multiescenario (del celular al chat y a la conversación cara a cara) en las que los participantes se relacionan con diversos sistemas sociotécnicos y hacen gala de multiplicidad de estrategias que a menudo les permiten sostener atención simultánea o, al menos, ganar tiempo de espera entre sus interlocutores.

Estas nuevas prácticas son referidas por Scolari (2008) con el término *hipermediación*:

Con hipermediación, nos referimos a procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí [...]. Las hipermediaciones apuntan hacia la confluencia de los mensajes, la reconfiguración de los géneros y la aparición de nuevos sistemas

semióticos caracterizados por la interactividad y las estructuras reticulares (2008, pp. 114-115).

A nuestro juicio, el concepto de *hipermediación* coloca un eje clave para el análisis de la comunicación posmasiva: la consideración explícita del entorno relacional y diverso en el que se generan, transforman y sedimentan formas de producción de sentido. Lo *relacional* es una cualidad de la plataforma tecnológica debido a sus interconexiones, pero también de la experiencia del sujeto que transita en su hacer comunicativo por diferentes lenguajes, géneros y plataformas. A partir de este supuesto, nos interesa avanzar en la comprensión de cómo las formas de representarse y de estar en un entorno específico, el mundo virtual denominado Second Life, se relacionan con las dinámicas de participación que posibilitan la interacción reticular.

El propósito de este artículo es dar cuenta de la diversidad de estrategias de representación con las que los usuarios de Second Life logran crear la sensación de co-presencia. El artículo se estructura en cinco apartados: introducción, desarrollo de conceptos clave para la intelección de la propuesta, vitrina metodológica, análisis y conclusiones.

Para comprender la noción de co-presencia³ recurrimos a Goffman (1963), Giddens (1984), Taylor (2002) y Boellstorf (2008), quienes expresan como rasgos constitutivos del concepto las coordenadas espaciotemporales y la sensación de percibir/ser percibidos. Respecto a la noción de *representación* nos apoyamos en Charles Peirce (1986), quien en su obra *La ciencia de la semiótica* propone tres categorías para expresar la relación entre lo que se presenta y aquello que representa: simbólica, indicial e icónica. En este artículo nos centramos en la última categoría, objetivada en la representación corpórea denominada *avatar*. A partir del trabajo etnográfico realizado a lo largo de casi cuatro años, se identifican y caracterizan siete formas de relación entre el despliegue de un *avatar* y la participación, activa o no, del sujeto que lo comanda.

1::

Los textos citados en español de obras en inglés son traducidos por la autora de este artículo.

2::

Este artículo se centra en un sector particular de la población: aquel que participa en mundos virtuales, específicamente en Second Life. Se trata de un trabajo selectivo en el cual, no obstante se dice *el entorno* o *las prácticas* con expresiones generalizadoras, también se reconoce que hay condiciones heterogéneas, marginaciones, tensiones políticas, ideológicas, económicas que pugnan por transformar o sedimentar dichas diferencias.

3::

La palabra *co-presencia* es un vocablo compuesto que no está registrado en el *Diccionario* de la Real Academia Española, pero sí es de uso común en los textos académicos que abordan la temática. Se optó por escribirla con guion intermedio para enfatizar el prefijo *co-* que refiere al 'con', 'en compañía de' (*cum*, en latín).

2. Tres conceptos clave: mundos virtuales, representación y co-presencia

Mundos virtuales

Por primera vez, la humanidad no tiene uno, sino muchos mundos en los cuales vivir.
Castronova (2005, p. 70)

Coincidimos con el planteamiento de Boellstorff (2008) cuando indica que, desde mucho tiempo atrás, los seres humanos han generado sus “mundos aparte” con manifestaciones como el teatro o los parques de diversiones. Esta acepción de *mundo* aparece con gran frecuencia para referirse a contextos sociales a gran escala con componentes visuales e interactivos, en cierta forma semejante a *ambiente* o *entorno*. La palabra *mundo* implica una peligrosa metáfora naturalista, porque puede entenderse como una entidad que se ha formado sin la agencia humana y que es *autocontenida*. Por esta razón algunos estudiosos han decidido no hablar de *mundos* sino de *worlding*, concepto más o menos equivalente a *hecho en el mundo* o *de naturaleza humana* (Boellstorff, 2008, p. 18).⁴

Según el *Diccionario* de la Real Academia Española, la palabra *virtual* proviene del término en latín *virtus*, que alude a la fuerza, pero también a la voluntad para realizar algo, aunque no se realice. Esta noción asocia *virtual* a *potencial* y nos presenta una vía de explicación para entender cómo las imágenes, los escenarios, los sonidos y las interacciones que encontramos en Internet son referentes que potencian una experiencia fuertemente relacionada con buena parte de nuestra vivencia analógica. Por ejemplo, la ilustración de un pastel enviada por correo electrónico para felicitar a un amigo no es el pastel mismo, pero cumple con la función de aludir al festejo.

El concepto de *mundo virtual* forma parte de una larga sucesión de aproximaciones interesadas en nombrarlo y definirlo. Castronova (2005) señala que es “un espacio físico generado por computadora donde puedes compartir experiencias con otras personas al mismo

tiempo” (2005, p. 19). Klastrup, por su parte, lo considera “una persistente representación que contiene la posibilidad de comunicación síncrona entre usuarios, y entre usuarios y el mundo, con una estructura de espacio diseñado como un universo navegable” (Klastrup, 2002, p. 27). Los mundos virtuales pueden caracterizarse como espaciales, contiguos, explorables, persistentes; además, presentan *corporalizaciones* de los usuarios, son habitables, con participación consecuente y poblados (Pearce, 2009b, p. 19).

El dualismo *real* versus *virtual* permanece como tensión analítica en buena parte de los conceptos mencionados. Se trata de una forma de relación/separación presente en otros conceptos: *cuerpo* versus *mente*, *objeto* versus *esencia*, *significante* versus *significado*, *analógico* versus *digital* (Fornäs, Kajsa, Martina y Jenny, 2002, p. 29). Lo virtual es expresado como oposición a lo llamado *mundo real*, *vida real*, *primera vida*, *mundo analógico* o *mundo físico*. Se trata de una dicotomía “tramposa” en muchos sentidos: porque suele confinar lo virtual a lo digital, particularmente a las actividades desarrolladas a través de Internet, y porque dificulta la comprensión de las mediaciones asociadas a la interacción *multiescénica*.

Al referirnos a la Internet, afirmamos que imágenes, sonidos, textos, gráficas e hipervínculos que se encuentran dispuestos en el entorno digital en cualquier presentación —desde un simple listado hasta la sofisticación de un espacio que se puede recorrer y habitar— son referentes con grados distintos de tangibilidad, productos y vehículos de diversidad de prácticas informativas, comerciales, educativas, de entretenimiento y, por supuesto, de comunicación. Estas prácticas se suceden gracias a la agencia humana y forman parte de la vida de quienes intervienen en ellas, con impactos diferenciados en diversas dimensiones: económica (una transacción por eBay, la compra de un boleto de avión, etcétera), socioemocional (cultivar una amistad en línea), cognitiva (co-construir la definición de un proyecto a través de un *wiki*), legal (autorizar la distribución y reproducción de

4:: Boellstorff reflexiona sobre la naturalización de la idea de *mundo* a partir del libro *Cyberspace* (1991), editado por Michel Benedikt, quien a su vez retoma la noción de *mundos*, en plural, a partir de Popper: mundo objetivo, mundo real y mundo de las estructuras públicas (Benedikt, 1991, pp. 119-124).

5:: La explicación ha de ser mucho más compleja y considerar los “nuevos” referentes creados en la experiencia mediada y a partir de ella. Como explicaremos más adelante, no se trata de un traslado de la experiencia análoga a la digital, sino de mecanismos simbólicos dinámicos e interrelacionados que se constituyen por las prácticas de los sujetos dentro de ecosistemas de comunicación.

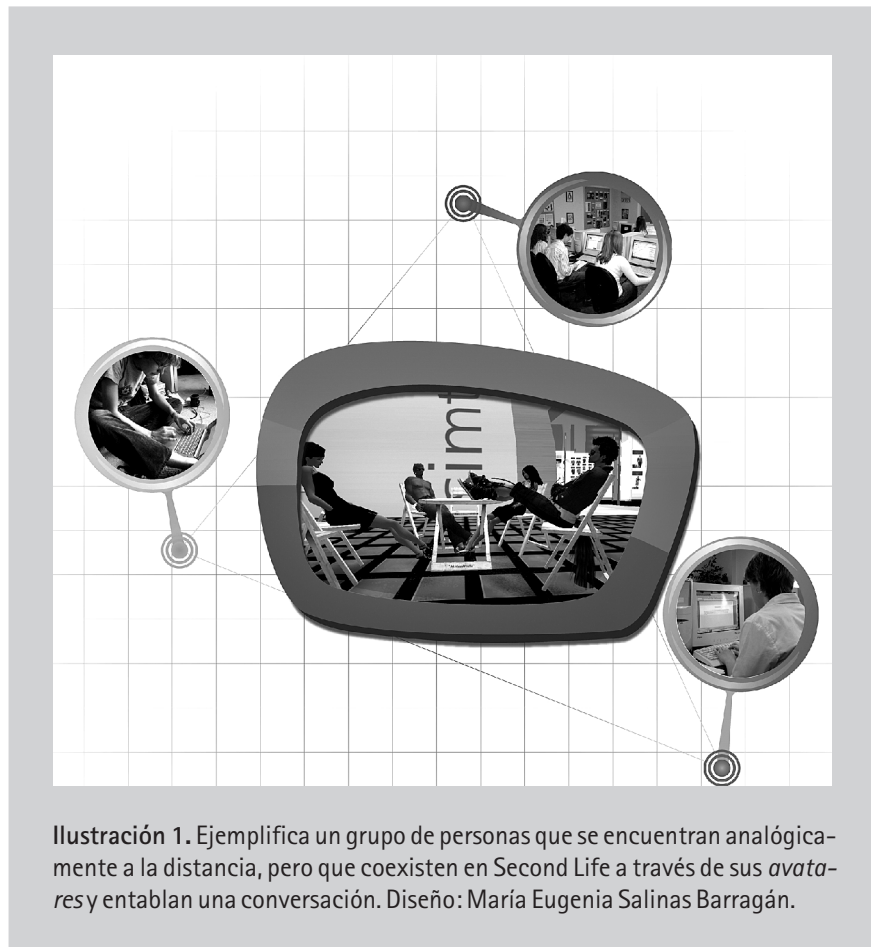


Ilustración 1. Ejemplifica un grupo de personas que se encuentran analógicamente a la distancia, pero que coexisten en Second Life a través de sus avatares y entablan una conversación. Diseño: María Eugenia Salinas Barragán.

materiales con licenciamiento Creative Commons), por mencionar algunas.

En consecuencia, consideramos que, al referirse a mundos virtuales (a pesar de las limitaciones asociadas al concepto), resulta estéril la división entre *real* y *no real*. Para fines analíticos, proponemos la distinción *analógico/digital* o *cara a cara/mediado*, como parte de un ecosistema que constituye nuestra percepción y conformación de lo social.

Second Life

La virtualidad es una matriz no material de signos en palabras e imágenes. Es una sustancia o medio en el que nosotros podemos esculpir o sugerir el sentido en la sociedad.
Taekke (2002, p. 36)

Aunque el título de este artículo utiliza el concepto genérico mundos virtuales,⁶ nos referimos específicamente a prácticas de comunicación situadas en Second Life (SL), un mundo virtual tridimensional, persistente y co-creado por usuarios (*user-created 3d virtual world community*), desarrollado en 2003 por la empresa Linden.

Se trata de un entorno digital en el que miles de personas interactúan entre sí y con el mundo/ambiente/sistema a través de un nombre de usuario y de un personaje⁷ tridimensional conocido como *avatar* que cumple la función de significant que encarna al usuario detrás de la pantalla y le posibilita ciertas formas de interacción con otros avatares y con el entorno (Castronova, 2003, p. 4).

Para el 30 abril del 2015, Second Life contaba con más de 41 millones de cuentas de usuario; esta cifra no necesariamente implica 41 millones de personas distintas, pues un mismo usuario puede tener varias cuentas.

El flujo diario de conexión simultánea oscila entre los 40 y 50 mil usuarios, conteo que contrasta con los alrededor de 60 a 80 mil usuarios que ingresaban de forma simultánea en 2011.

Una hipótesis plausible sobre esta disminución es la migración de usuarios a otros espacios de encuentro a la distancia que ofrecen mejores condiciones de accesibilidad a través de móviles (por ejemplo, Facebook).

6::

Con base en experiencias previas, como usuarios e investigadores de los entornos virtuales Ragnarok, Sims, WOW, consideramos que los mecanismos de relación entre co-presencia y representación son coincidentes.

7::

El cuerpo tiene tres funciones sociales básicas: ordenar, saber quién es quién y dar información no verbal durante la interacción (Taekke, 2002, pp. 41-42). Las primeras dos funciones pueden ser atendidas también en la comunicación verbal oral y escrita.

Co-presencia

La reconfiguración de la co-presencia es el centro en el que se enraizan las preguntas y los cuestionamientos de la movilidad virtual. Castells, Ardévol, Linchuan, y Araba (2007)

Utilizamos el concepto *presencia* referido al acto de estar y *co-presencia* para indicar que se está con otro(s). Giddens enfatiza el *estar*, en cuanto verbo, al considerar la co-presencia en términos de práctica entendida como “la inserción de una acción dentro de relaciones espacio-temporales” (Giddens, 1984, p. 104).

La noción de presencia es fundada en la relación de tiempo y espacio: [...] el anclaje de la presencia no solo consiste en la práctica encarnada, sino en la encarnación de la práctica social (Taylor, 2002, p. 42).

La co-presencia está asociada a prácticas de comunicación sincrona donde se comparte el aquí y ahora. El *aquí* puede ser digital (la sala de conversación o chat, un centro comercial dentro de Second Life, la plaza Prontera en Ragnarok Online⁸), independientemente de los contextos analógicos desde los que participan quienes están detrás del monitor (Ilustración 1).

Goffman (1963) describe las condiciones “totales” de co-presencia en términos de “personas que deberán tener la sensación de estar lo suficientemente cerca como para ser percibidas en lo que están haciendo, incluida su vivencia de los demás” (Goffman, 1963, p. 17). Goffman abona a la reflexión de uno de los factores más relevantes de la co-presencia: la sensación de percibir y ser percibidos, la cual no solo comprende el hecho en sí de estar con otro, sino también el de experimentar y proyectar la sensación de estarlo.

Representación

En un primer acercamiento, el término *representación* tiene un carácter dual⁹ que implica la relación entre objeto (lo que se representa) y *representamen* (con qué se representa). Sin embargo, como expone Peirce (1986, p. 92), se trata de una simbiosis triádica entre objeto, *representamen* e interpretante (quien relaciona al *representamen* con el objeto).

En *Collected papers* (1931-1966) y *La ciencia de la semiótica* (1986, p. 45), Peirce señala que la relación entre objeto y representamen puede ser icónica, indicial o simbólica.¹⁰ En la relación icónica el *representamen* es similar al objeto; en la indicial, el *representamen* y el objeto entablan una relación causal; en la simbólica, el *representamen* es relacionado con el objeto por pura convención (Andersen y Nowak, 2002, pp. 191-192).

En este sentido, nos interesa resaltar tres aspectos en torno a la representación: experiencia, espacio e interacción.

Representación y experiencia

Yo creo que la realidad virtual es experiencia. Ravetz (1998, p. 118)

La experiencia puede ser entendida como el momento de la semiosis en el cual el interpretante percibe y establece la relación entre objeto y representamen. Para Margaret Wertheim (1999), las representaciones religiosas que hablan de *otros mundos* son equivalentes a la realidad virtual. La autora describe, por ejemplo, las pinturas de Giotto en la capilla de los Scrovegni como “un equivalente medieval de realidad virtual: imágenes sólidas con apariencia tridimensional que hacen que quienes las observan sientan como si estuvieran frente a figuras reales en lugares reales” (1999, pp. 77-78). Las reflexiones de Wertheim aportan a la comprensión de experiencias de percepción e interpretación de representaciones capaces de sumergir a quien las observa en la credibilidad de un *mundo otro*. La centralidad de la experiencia sensorial en los mundos virtuales y su capacidad de provocar inmersión resulta de su carácter espacial, multimediático y persistente.

Representación y espacio

El ciberespacio es una instancia paradigmática del poder del lenguaje para *hacer mundos*. Wertheim (1999, p. 303)

La representación está vinculada al concepto de *espacio*, pues sin él “no podemos pensar o mirar la pluralidad, el tamaño y la simultaneidad, el conteo y la agrupación, la posición y la disposición” (Benedikt,

8::

Ragnarok Online (RO) es un *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) basado en el cómic coreano del mismo nombre. Es considerado el primer juego en línea coreano que ha logrado éxito en los Estados Unidos. Su nombre proviene de la mitología nórdica y significa 'el destino de los dioses'. El juego está ambientado en la Edad Media. Prontera es una de las plazas donde se reúnen usuarios latinos de Ragnarok.

9::

Esta dualidad se presenta en otras acepciones del término; por ejemplo: *representación legal* (está representando a su cliente) o *representación artística* (la pintura representa la vida medieval).

10::

Para evaluar la confiabilidad de las señales, Amotz Zahavi (1993) postula el principio de desventaja: “para cada mensaje existe una señal óptima, que es la que mejor amplifica la asimetría entre un emisor sincero y un engañador” (p. 289). Este autor establece dos tipos de señales: las *evaluadas*, que son confiables por tener una relación directa con el asunto que refieren (los cuernos de un venado como señal de su fuerza), y las *convencionales*, cuya relación con el significado propuesto no es directa. Según esta clasificación, las señales evaluadas de Zahavi tendrían equivalencia con las indiciales de Peirce, y las convencionales con las simbólicas.

2008, p. 2). En este sentido, el espacio se convierte en una categoría de información que hace posible que la representación exista, a la vez que el espacio es objeto de representaciones metareferenciales; por ejemplo: un conjunto de gráficos tridimensionales en Second Life que se asemejan, en forma y distribución, a algunos edificios de la ciudad de Las Vegas.

Para Qvortrup (2002), el ciberespacio es una representación no del espacio *per se*, sino de la experiencia de espacio. Afirma que cuando construimos ciberespacios nunca construimos mundos paralelos con sus propias ontologías, sino representaciones de nuestra experiencia espacial (Qvortrup, 2002). Esta distinción es clave para reflexionar sobre los procesos selectivos implicados en las decisiones de concepción y producción de espacios digitales.

La dimensión espacial de los entornos virtuales condiciona la forma en que los usuarios, a través de sus *avatares*, se relacionan con dicho entorno, pero también con los *avatares* de los otros participantes detrás de la pantalla, al permitir que se vean o se oculten (detrás de una estructura arquitectónica u objeto que se interponga entre sus posiciones), que se puedan acercar y coexistir en un entorno de representación “apto” para cada tipo de actividad (por ejemplo, en la ilustración 1 se observa que los *avatares* están sentados “cómodamente” alrededor de una mesa, representación que en su conjunto –escenario y *avatares*– evoca una situación propicia para conversar).

Representación e interacción

El propósito para la creación de lugares en un entorno virtual es que sean usados para la comunicación. Bodumn y Kjems (2002, p. 81)

La representación de los usuarios¹¹ es condición de posibilidad para que se realice la interacción social en mundos virtuales, pues debe existir *algo* que sea reconocido por otros y a lo que se *anclen* las acciones.

Quienes interactúan con otros a través de mundos virtuales suelen hacer uso de una variedad de recursos más allá de la manipulación de sus *avatares*; tal es el

caso de las conversaciones en audio o de las salas de intercambio de textos (chat). Así pues, las formas de estar presente no se agotan en la representación “localizada” del *avatar*, a través de la cual los usuarios pueden desplazarse e interactuar con el entorno.

Las representaciones de los participantes en Second Life presentan los tres tipos de relación identificados por Peirce:

1. Simbólica: el *nick name*¹² (nombre y apellido) que elige un usuario para *nacer* o ser residente de Second Life. El nombre es un *anclaje* fijo que relaciona al *avatar* con el usuario que le da vida y le sirve como clave de identificación para ingresar en el sistema. En Second Life, el nombre de usuario es único, irrepetible y se mantiene durante todo el tiempo que dicho residente permanece activo. El nombre se compone por entre 2 y 31 caracteres y puede combinar letras y números. El apellido forma parte de listados, que se actualizan periódicamente, de entre los que el usuario puede elegir, siempre y cuando no exista una combinatoria idéntica registrada.

2. Icónica: una vez elegido el nombre, es necesario configurar el diseño del personaje (*avatar*). La representación gráfica del *avatar* puede cambiarse posteriormente como si fuera un accesorio con cualquier tipo de apariencia (animal, monstruo, mueble, etcétera). Sin embargo, la mayoría de los participantes mantiene una apariencia humanizada¹³ que en ocasiones presenta rasgos parecidos a su corporalidad analógica. El *avatar* no solo puede cambiar en su apariencia, sino en sus habilidades y recursos. Esto nos coloca en el eje diacrónico de la relación usuario-*avatar*-entorno, porque mientras que algunas habilidades del *avatar* son recursos técnicos (por ejemplo, obtener el *script* o programación que ejecute la animación de que el *avatar* está bailando), otras son procesuales y dependientes del usuario (como el hacer uso oportuno del inventario de movimientos que se tienen disponibles).

3. Indicial: Second Life presenta un territorio digital extenso compuesto por islas en las que los residen-

11::

Si bien en este artículo nos referimos particularmente a la representación del usuario, no se puede dejar de lado la representación del resto de los elementos que, en conjunto, forman lo que Murray denomina “creación activa de la creencia” (Murray, 1997, p. 110) o, en términos de Czarneski (2008) y Pearce (2009a), “creación colectiva de la creencia”. Los usuarios “se interpelean entre sí, se convierten en parte del espacio de los otros, comparten rituales y representaciones que conforman su experiencia de socialidad” (Nielsen, 2002, p. 175).

12::

Según Cortázar (1998, pp. 137-138), hay ocho tipos de nombres de usuario: 1. el nombre de la persona (Juan, Pedro, María, Rosa); 2. características sexuales (Sátiro, Chicacaliente, Pollagrande, Lesbica, Sexy, AngelSexo); 3. características físicas (Piemona, Moreno, Rubio, Ojos verdes); 4. características de personalidad (Rudo, Macho, Cariñoso); 5. la edad o el año de nacimiento (Mujer23, Roland063); 6. el nombre de personajes famosos (Sting, Bart, Goku, MonaLisa, Madonna); 7. origen geográfico (Chilena, Mexicano, Bilbaino, Cubana), y 8. una invención (Nus-E, Maltes, GarTe, Xann, Neca).

13::

Nowak y Rauh (2002) realizaron un estudio con 255 participantes, a los que se mostraron *avatares* estáticos y se les solicitó que dijeran cuál seleccionarían para interactuar. El estudio arrojó los siguientes resultados: los *avatares* antropomorfos son percibidos como más confiables y atractivos; la mayoría de los usuarios prefirió seleccionar *avatares* que coincidieran con su, y en general los *avatares* femeninos fueron considerados más atractivos.



Ilustración 2. Impresión de pantalla de una interacción en Unihispana (agosto de 2008). Muestra la representación simbólica (nombre de usuarios sobre la cabeza de los avatares) y el chat, en la esquina superior izquierda, la icónica (avatares) y la indicial (posición de los avatares en el mapa en la esquina superior derecha).*

tes (usuarios) pueden desplazarse e incluso teletransportarse (*tele porting*, TP). Esto hace necesario contar con recursos para encontrar a la gente, por ello se utilizan puntos que representan la ubicación de los avatares en un mapa. Cada punto es un *representamen* que mantiene una relación indicial con el objeto, *avatar*.

Los mapas tienen distintas escalas de visualización, y los puntos que representan a cada *avatar* permiten identificar la densidad de usuarios por área. La ubicación en el mapa es un tipo de información que la plataforma de Second Life genera automáticamente¹⁴ (Ilustración 2).

3. Metodología

El presente artículo forma parte de una investigación más amplia en torno a prácticas de comunicación en Second Life realizada de junio del 2006 a enero del 2010. Pese a que la investigación en su conjunto se vale de diversos métodos para la obtención de datos, los hallazgos que se presentan aquí son producto principalmente de observación en línea, tanto participativa (a través de dos avatares, uno a la vez) como no participativa (observando *on* y *off-line* a cinco usuarios distintos detrás del monitor, siempre de forma individual). La mayor parte de las interacciones observadas se realiza-

ron en comunidades de habla hispana dentro de Second Life, como Unihispana, Reforma y Virtual Spain.

Sesgo. Como si tomamos una fotografía y ajustamos el foco para dejar en primer plano las constantes que nos muestran los mecanismos de relación entre representación y co-presencia, dejamos fuera de encuadre el contexto en el que se sitúan las prácticas y los sujetos mismos. Dejamos a un lado el análisis diacrónico de las prácticas y su inserción en dinámicas sociales más amplias. Estas no son renuncias que parten del marco teórico, pues, como señala Peirce, el sujeto (sus contextos y relaciones de poder) es central para la *semiosis* y esta se transforma a lo largo del tiempo, de aquí la importancia del análisis diacrónico. Se trata de recorres que apelan a la factibilidad para abordar con cierta profundidad el tema en la brevedad de un artículo. Veremos, como en toda fotografía, un momento y un espacio capturados. Un recorte que se inscribe en la mirada, aunque siempre selectiva y limitada, de un proyecto de investigación más amplio.

4. Análisis

“El rápido desarrollo actual de una vasta matriz de técnicas gráficas por computadora es parte de un barrido en la configuración de las relaciones entre un sujeto observador y modos de representación” (Crary citado

* Las ilustraciones 2 al 5 corresponden a impresiones de pantalla realizadas por María Magdalena López de Anda a través de dos avatares distintos: Madelein Masala (ilustraciones 3, 4 y 5) y Shaluu Franizzi (ilustración 2). En sus versiones originales las impresiones de pantalla estaban a color, pero se viraron a escala de grises para *dixit*.

14:: Lengel (2009) tiene un estudio interesante respecto a la información que proporcionan los sistemas “en automático” y el impacto de dichos datos en los procesos de construcción de sentido.

TABLA 1
Relación co-presencia (usuario) y representación (*avatar*)

Usuario	Avatar	Situación
Sí	Sí	Sincronía
No	Sí	NPC (no hay co-presencia real)
Suspendido	Sí	AFK
Sí	Parcialmente	LAG
Sí	Sin interacción	Chat privado: conversación con residentes que pueden estar en otros lugares de SL o con los que se comparte el radio, pero se quiere tener una conversación privada
No	Sí	<i>Ghost</i> o fantasma
Uno	Varias representaciones	<i>Alter</i>

15::
El total de funcionalidades podría resumirse en la representación para sí, para con el entorno y para los otros, pues contempla todas las formas de información e interacción a las que el *avatar* podría adscribirse.

16::
Otras formas de sincronía digital también requieren de la co-presencia visual de un *representamen* (nombre de usuario), como condición para colocar y distinguir las interacciones; tal es el caso de las salas de conversación o chat. Otras herramientas para comunicación sincrónica, como Skype o Ventrilo, si bien requieren la aparición del nombre de usuario en la interfaz, utilizan los intercambios sonoros o audiovisuales del usuario detrás de la pantalla como eje prioritario de interacción, dejando al *representamen* simbólico como un elemento de "arranque" que permite la conectividad entre nodos.

17::
El reloj ubicado en la interfaz de Second Life muestra el horario del Pacífico, que corresponde al de las oficinas de la empresa Linden, pero es posible configurar otros husos horarios.

18::
Los nombres se modificaron para respetar la privacidad de los participantes.

en Boellstorff, 2008, p. 94). Las formas de leer, de ver y ser visto, de escucharse y ser escuchado tienen matices propios en el entorno digital, cuyas imágenes se circunscriben a los límites de una pantalla y a la vez se relativizan en escala, posición, punto de vista y cercanía, *zoom in* (acercarse) y *zoom out* (alejarse).

Como se mencionó, en Second Life se encuentran representaciones de carácter indicial, simbólico e icónico. Son estas últimas las que nos interesa abordar, pues los *avatares* están inscritos en discusiones sobre el cuerpo, que, como explica Fortunati (2005), ha sido frecuentemente considerado como "tecnología primitiva" (p. 54). Este aspecto presenta varias derivaciones de análisis en la relación entre cuerpo y tecnología: el cuerpo como metáfora para el desarrollo tecnológico (*avatares*, androides, etcétera), el cuerpo y nuestro sistema cognitivo como relación/medida para la posibilidad de uso del desarrollo tecnológico (interfaz como extensión) y las transformaciones del cuerpo derivadas del uso de la tecnología (por ejemplo, el síndrome del túnel carpiano por el uso del ratón).

Thalmann(s/f, pp. 3-4) indica que los *avatares* tienen la funcionalidad para:

1. Percibir y ser percibidos (la observación puede deslocalizarse del avatar, ser subjetiva y responder

a los movimientos de cámara que permite Second Life).

2. Localizar y ser localizados (identificar dónde se encuentran él y los demás).
3. Identificar (reconocer a otra persona, es decir, al usuario detrás del monitor).
4. Explorar el entorno (desplazarse por él).
5. Ver otras acciones (incluso qué es lo que el avatar está haciendo a través de sus gestos).
6. Representarse a sí mismos como habitantes del entorno y dar a conocer su estatus a otros participantes.
7. Expresarse, interactuar con el entorno y con otros avatares.

De estas funciones que no son excluyentes¹⁵ tomamos para nuestro análisis la de "representarse a sí mismos y dar a conocer su estatus a otros participantes", para caracterizarla en siete situaciones posibles de relación entre la co-presencia de usuarios y sus *avatares* (Tabla 1).

4.1. Sincronía (sí usuario, sí *avatar*)

Esta forma de sincronía¹⁶ en entornos virtuales requiere que los participantes estén interactuando dentro de un espacio delimitado visualmente y en el mismo momento (aunque la ubicación geográfica de sus contextos analógicos de interacción sea distante, así como sus



Ilustración 3. Impresión de pantalla de una invitación a festejar el primer año de una residente en Second Life. La invitación presenta fecha y horario. Una vez que se acepta, manda el hipervínculo para teletransportarse al lugar del festejo.



Ilustración 4. Impresión de pantalla de una excursión del 13 de agosto de 2009. Muestra a un participante cuyo avatar es la ilustración de un grupo de peces, mientras los avatares del resto de los participantes tienen apariencia humanizada, visten ropa para nadar y se desplazan por recorrido directo a través del escenario.

husos horarios). Para lograr esta co-presencia digital es necesario seguir algunas convenciones, como citar a los participantes en un domicilio y horario específico; por ejemplo: “Nos vemos a las 10 am SLT [de Second Life Time¹⁷] en el Sandbox” (Ilustración 3).

Mostramos el fragmento de dos segundos de conversación por escrito (también había audio) entre un grupo de seis personas¹⁸ que estaban de excursión el 13 de agosto del 2009, visitando a través de sus avatares distintos sitios en Second Life:

- [14:31] MM: ¿nos vamos?
- [14:31] NB: creo que es mejor ir ya
- [14:31] JN: vamos
- [14:31] MM: tu nombre es muy complicado ¿alguna abreviación?
- [14:31] LM: tiramos para el destino
- [14:31] CV: chu
- [14:31] NB: para vosotros es temprano
- [14:31] MM: sí, me veo muy tropical :-)
- [14:31] NB: pero en España
- [14:31] NB: es ya algo tarde
- [14:31] sofa: Press PageUp/PageDown to change animation

- [14:31] MM: gracias Cthulhu
- [14:31] CV: gracias a ti
- [14:31] LM: [v]enga nos vemos
- [14:31] MM: ok chu
- [14:32] MM: v[á]monos
- [14:32] CV: hago TP [teletransportación] ahora

El texto permite observar que los participantes invitan, preguntan o aceptan trasladarse de lugar. El fragmento citado corresponde a una dinámica participación síncrona en la que los avatares se desplazaron en grupo hacia distintos lugares. Durante las casi tres horas que duró la excursión, se mantuvieron la representación y la co-presencia¹⁹ en diversos escenarios (Ilustración 4).

La excursión citada ejemplifica que, pese a la existencia de intercambios de texto y audio, la coexistencia de avatares es un eje de la experiencia de ir de excursión, porque es condición para el desplazamiento y la exploración conjunta del entorno.

4.2. Non Player Character, NPC (no usuario, si avatar)

Los NPC son personajes automatizados que aparecen en un lugar fijo con instrucciones específicas para

19::
El desplazamiento se da a través de dos métodos: recorrido directo (el avatar camina, nada, vuela) o teletransportación (TP), en la que la representación visual (avatar) desaparece del entorno y reaparece en coordenadas distintas. La TP puede ser por invitación (si quieres acompañar a alguien en un lugar específico, esa persona debe enviarte una invitación para trasladarte al lugar donde se encuentra) o por ingreso del domicilio particular (tecleando las coordenadas). En el caso de las excursiones, el desplazamiento a lugares “remotos” se suele realizar a través de TP, mientras que los recorridos directos se utilizan para conocer los lugares y convivir (turismo digital).

20::
En algunos MMORPG, como Ragnarok On Line, los NPC están incluso clasificados por funciones; por ejemplo, las kafras ayudan a teletransportar a los avatares (a diferencia de Second Life, donde cualquier avatar puede teletransportarse).

responder a una determinada secuencia de interacción,²⁰ proporcionando opciones de navegación, servicios o información dentro del entorno. Forman parte de la credibilidad y el ambiente del lugar: indican adónde no se puede pasar, informan del tesoro perdido, etcétera. Por ejemplo, en la excursión citada se visitó un barco abandonado (escenario de aventura como el que podría encontrarse en algún parque temático). Este escenario contaba con varios NPC. Para un novato podría ser difícil distinguirlos de un *avatar*, porque visualmente son similares e incluso los NPC están programados para extraer la información del nombre de los *avatares* que se acercan a su área de influencia, esto es, aquella en la cual responden. Por ejemplo, cuando nuestro *avatar* se acercó a una puerta para abrirla, el NPC giró hacia el *avatar* y utilizando su *nick name* le prohibió el paso y le dijo: “*Madelein, this is a sacred room, you can not pass*”. Las instrucciones que en otros contextos de Second Life, como en un salón de clases, se presentan a través de un cartel, aquí se comunican a través de un personaje automatizado.

21::

En algunos MMORPG, como Ragnarok On Line, los NPC están incluso clasificados por funciones; por ejemplo, las *kafras* ayudan a teletransportar a los *avatares* (a diferencia de Second Life, donde cualquier *avatar* puede teletransportarse).

22::

Sterling (1994) señala que las conversaciones telefónicas podrían ser consideradas las primeras formas de ciberespacio, entendido como un lugar de encuentro entre personas a distancia. La suspensión y el restablecimiento de interacción decididos —no técnicos— pueden ser identificados como un símil del AFK (“espera un momento, voy a abrir la puerta”).

23::

Coincidimos con Turkle (1995), quien señala que “las ventanas son una poderosa metáfora para pensarnos a nosotros mismos como un sistema múltiple distribuido” (Turkle, 1995, p. 184).

24::

En ocasiones, algunos usuarios de Second Life mantienen abierto el *voice* o herramienta de intercambio de audios, para sostener una conversación mientras responden por escrito a algún otro escenario de interacción, como enviar un correo electrónico.

Los NPC pueden utilizarse para representar una actividad particular de un usuario, cuando este no participa en el ambiente virtual. Su credibilidad, es decir, su capacidad de hacerse pasar por un *avatar* habitado, radica en que tenga un cuerpo humano, estados intencionales, acciones autoimpulsadas, expresión de emociones, lenguaje natural y rasgos persistentes (Lankoski y Björk, 2007).

4.3. *Away from keyboard*, AFK (usuario suspendido, si *avatar*)

AFK es una sigla utilizada en mundos virtuales para indicar que el usuario deja temporalmente la interacción, sin salir del sistema.²¹ También es referida como *real life* (RL), cuando la suspensión se atribuye a una actividad fuera de línea; por ejemplo, en plena conversación alguien escribe RL (con ello, sabemos que atenderá algo fuera de la computadora); a su regreso se le suele dar la bienvenida con las siglas WB (*welcome back*).

Más que dejar el teclado, AFK significa suspender la interacción social²² a través del *avatar*. En ocasiones los usuarios suspenden su interacción en Second Life para responder a otras actividades en línea, como podría ser subir una foto a Facebook o responder su Messenger; por ello, en sentido estricto, no dejan el teclado, sino su participación en un escenario específico de interacción, y pasan de una ventana a otra.²³

La particularidad de las herramientas de comunicación (audio, texto e imagen) ofrecidas por Second Life permite que cuando alguien realiza un AFK pueda regresar, leer lo conversado a través del chat e integrarse con mayor facilidad a la conversación (aunque no tenga registro de los intercambios sonoros²⁴ o visuales a través del *avatar*).

Existen reglas estructurales dentro de Second Life que median el AFK; por ejemplo, si se deja de ingresar información al sistema (movimiento del cursor o ingresar alguna letra a través del teclado), a los tres minutos el sistema *baja* automáticamente la cabeza del *avatar* y coloca un letrero que dice *away*; si la ausencia continúa alrededor de quince minutos más, se genera un *logout* (la plataforma saca del sistema al usuario).

Boellstorff (2008) relata el uso con fines económicos del AFK y lo ejemplifica con el *camping*, que se realiza cuando un usuario entra a determinado lugar en Second Life y ejecuta programas de movimiento automatizado (por ejemplo, pone a bailar a su *avatar* dentro de una discoteca), lo que permite que, mientras el usuario hace otras cosas dentro o fuera de línea, su *avatar* contribuya a incrementar el tránsito de usuarios de ese sitio. El negocio consiste en que la empresa Linden otorga cierta cantidad de *linden dollars* (la moneda de SL) a los propietarios de terrenos con alto número de usuarios.

El AFK presenta variantes de tiempo y situaciones de suspensión; sin embargo, en todos los casos permite



Ilustración 5. Impresión de pantalla. Boda. 10 de octubre de 2008

constatar etnográficamente la separación entre *avatar* y usuario. Coincidimos con Boellstorff (2008) en que el AFK se extiende hacia ambos lados de la frontera entre estar dentro y fuera de línea.

4.3. *Lag Behind*, LAG (sí usuario, *avatar incompleto*)

También conocido como *Delay*, LAG es la simplificación del término en inglés *lag behind*, que significa 'rezagarse'. Se presenta cuando en una telecomunicación hay un retraso. En Second Life, la causa principal es la memoria electrónica saturada por la cantidad de objetos y programación que coexisten en un mismo espacio.

El LAG se manifiesta de manera progresiva de acuerdo al cargado en *capas* de información: primero el paisaje, después los *avatares* y finalmente los objetos y acciones. El LAG estable —que en realidad es una inestabilidad del sistema— se produce cuando la saturación de información impide calcular los polígonos de todas las imágenes y las acciones de programación (*script*) asignadas. Ello genera que los *avatares* se vean *a medias*. El LAG es un problema eminentemente técnico y documentado que forma parte de las limitaciones de un espacio representado digitalmente²⁵ y se elimina desactivando brillos, animaciones, texturas, y reingresando al sistema para *liberar la memoria*.

En una boda (ilustración 5) celebrada el 10 octubre del 2008, se observa que el vestido de la novia y otros elementos no pueden cargarse debido a la gran cantidad de polígonos que contienen. Esta situación revela un LAG donde los *avatares* no se despliegan de forma óptima (hay deficiencia en la calidad gráfica de la representación), pero los usuarios sí pueden interactuar.

4.5. *Chat privado* (sí usuario, *avatar sin interacción*)

Los mundos virtuales consisten principalmente en fragmentos incoherentes vinculados entre sí en algún tipo de estructura lógica. Bodumny y Kjemis (2002, p. 84)

La investigación sobre prácticas de comunicación en Second Life en la que se enmarca este artículo nos ha permitido identificar el papel prioritario de la comunicación a través del texto (chat público o privado). Al decir *chat público* nos referimos al conjunto de textos²⁶ con intercambios comunicativos que se muestran dentro de una ventana de la interfaz de usuario. Los textos desplegados corresponden a determinada área de influencia de los *avatares*, es decir, se muestran los mensajes de quienes están cerca;²⁷ de lo contrario sería insostenible la comunicación.

El chat privado posibilita el intercambio de textos con usuarios cuyos *avatares* se encuentran en posiciones

25::

Por ejemplo, algunos sitios avisan que "respaldarán la información del lugar", por lo que habrá LAG durante determinado tiempo. Esto indica que las limitaciones técnico-expresivas forman parte más o menos institucionalizada, aunque en permanente movimiento, de las dinámicas de socialización en el entorno.

26::

Los textos incluyen información técnica del estatus de los participantes o de las interacciones: compras, ingresos, salidas, funciones activadas. La ventana de chat puede presentarse visible o minimizarse.

27::

Existe la posibilidad de "gritar" una función para ampliar el radio de cobertura o la distancia relacional con los *avatares* a cuyos usuarios se les mostrará el texto enviado.

distantes en el espacio digital. Las prácticas de comunicación en chat privado permiten visibilizar tanto la disociación entre formas de representación de un mismo usuario dentro del sistema (chat público versus chat privado) como las estrategias de interacción multiescenario.

El chat privado es un tema sumamente interesante para analizar desde la perspectiva de los procesos de indización que permiten etiquetar, clasificar, buscar y acceder a determinado tipo de información. Así pues, algunos usuarios utilizan la indización para anticipar escenarios de interacción: mantienen al *avatar* en el escenario A, vinculado al chat público, pero indagan e interactúan en otros entornos a través del chat privado y, en ocasiones, optan por trasladar su *avatar* a alguno de esos escenarios anticipados, escenario B.

28::

Situación que presenta paralelismo con la película Avatar, en la que la mente del protagonista ocupa y anima un cuerpo elaborado sintéticamente.

29::

En este caso es una meta representación, porque el avatar es a su vez un representamen del usuario. En otra acepción, el avatar primario es nombrado como alter por su similitud visual y de comportamiento con el usuario al que representa. Esta funcionalidad tiene fines que rebasan el ámbito de acción de Second Life (véase al respecto la nota titulada "Trabajadores de IBM inician mañana la primera huelga en 'Second Life' por recorte salarial", publicada en El País el 16 de septiembre del 2007, a propósito de la huelga de trabajadores de IBM en Second Life; en dicha nota se muestra el avatar del entonces vicepresidente de IBM, I. Wladawsky Berger).

30::

En la ciencia ficción hay diversidad de ejemplos de *alter*; las caricaturas Superman y Los Picapiedra tienen capítulos en los que Superman y Pedro "sufren" respectivamente la creación macabra de clones imperfectos suyos que están fuera de su control.

31::

Los grupos son etiquetas que indican si el *avatar* está inscrito a organizaciones; por ejemplo, "turista accidental".

4.6. *Ghost* (no usuario, sí *avatar*)

El *ghost* o fantasma, al igual que el LAG, es un problema técnico de retraso en la actualización de información. Ocurre cuando los usuarios hacen *logout* del sistema, pero su representación visual (el *avatar*) permanece en el escenario. Por lo tanto, si otros usuarios no leen en el chat la indicación de que el residente salió del sistema, es posible que traten de interactuar con un "cuerpo digital sin alma", un avatar sin usuario.

Los *ghosts* son un error técnico que cada vez es menos frecuente. Esta situación permite reflexionar acerca de que las formas de relación referidas en este artículo están sujetas a cambios derivados de transformaciones tanto en los equipamientos como en las prácticas.

4.7. *Alter* (un usuario, varias representaciones)

La Matrix —dice Morfeo [en la película]— es el yo residual, una proyección mental de nuestro yo digital. Kampmann (2002, p. 288)

La noción de *yo residual* de la película *Matrix* ejemplifica el desdoblamiento entre el sujeto y su representación digital.²⁸ En Second Life, dicha relación es prioritariamente de uno a uno, con algunos matices:

1. Un usuario (Rosita Pérez), con una cuenta o residente (Wilma Moroco) y un *avatar* (cuyo diseño se puede ajustar en cualquier momento, para lo que dispone de un *set* de estilos: morena, rubia, castaña).

2. Un usuario (Rosita Pérez), con diversas cuentas o residentes (por ejemplo, una para construir, otra que es un anciano). Cada cuenta tiene un nombre y un *avatar* propio.

3. Dos o más usuarios (Rosita, Esteban, Mónica) que se turnan el uso del *avatar* (Wilma Moroco).

Pero también es posible crear un *alter ego*, otro personaje asociado al *avatar*. La codependencia entre el elemento primario (*avatar*) y su representación²⁹ secundaria (*alter*) es inherente a la noción de *alter ego*.

El *alter* es utilizado con diversos propósitos:³⁰ por ejemplo, la simulación de un familiar codependiente ("camino con mi hijo") cuando un *avatar* adulto diseña a un *alter* bebé que representa a otro usuario sin posibilidad de interacción propia. Se puede distinguir a un *alter* porque tiene los mismos grupos³¹ que su "nativo" o *avatar* del cual depende.

Alter y *non player character* (NPC) comparten la misma limitación de interacción, pero se diferencian principalmente en que el *alter* tiene una relación directa con el *avatar* primario, mientras que el NPC podría ser considerado un accesorio sin propietario evidente.

El aspecto principal del *avatar* que hemos resaltado en este texto es su función como referente, necesaria para la interacción y creación del sentido de co-presencia.

Sin embargo, debe subrayarse que es a través del *avatar* que el usuario se coloca dentro del espacio, lo observa, explora e interviene. En suma, el *avatar* se constituye en el punto de vista prioritario del usuario (función que se desdibuja cuando la atención está centrada en el chat).

5. Conclusiones

Las formas de relación entre representación y co-presencia que caracterizamos tienen origen en dinámicas diferenciadas:

- Estrategias de interacción: sincronía, AFK y chat privado.
- Problemas tecnológicos: LAG y *ghost*.
- Dinámicas de sustitución o extensión: NPC y *alter*.

Aunque el origen y la función de cada uno de ellos son distintos, ambos (origen y función) forman parte del código³² en el que se desarrollan, y al que aportan, las prácticas de comunicación en Second Life.

Suspender la interacción para atender otras tareas (AFK), generar un personaje automatizado con apariencia de *avatar* (NPC), adicionar a nuestro *avatar* un objeto o personaje dependiente (*alter*) o dejar registro momentáneo visual del *avatar* cuando hemos salido del sistema (*ghost*) son formas de representación sin interacción presencial y síncrona. Excluyendo al *ghost*, que los usuarios no pueden controlar, las demás formas de relación nos muestran estrategias de representación con vaciamiento de interacción presencial y síncrona entre los participantes.

Los mecanismos para dar cuenta de la co-presencia en Second Life son variados. Sin embargo, la sensación de percibir y ser percibidos en nuestras prácticas y vivencias de los demás –Goffman (1963) las denomina *condiciones totales de co-presencia*– se logra prioritariamente por dos vías:

La primera, constituida por la representación icónica del *avatar*, permite expresar nuestro sentido del otro y el involucramiento en una actividad compartida a través de la articulación de movimientos de las representaciones corpóreas (nos juntamos a bailar), la proxémica (me acerco si me llamas) e incluso la gesticulación (si el usuario tiene repertorio y dominio técnico de *scripts*).

La segunda, la representación simbólica del chat (donde se realizan intercambios de texto como parte de una secuencia de interacción), permite identificar si hay otros que siguen el mismo hilo conversacional y responden en un período breve a los estímulos entre participantes.³³ A través de la expresión verbal somos capaces de exponer posturas y emocionalidades; afectamos a otros y somos afectados por ellos.³⁴

En un chat se pueden encontrar contenidos que aludan al total de lo que Jakobson (1960) define como funciones del lenguaje (emotiva, conativa, poética, referencial, metalingüística y fática). Quizá la verificación fática contribuye de manera más clara a la sensación de co-presencia, al hacer hincapié en asegurar que el otro me esté percibiendo.

Aproximarnos a las formas de representación desde Peirce permite poner de relieve al sujeto y sus contextos (tanto aquellos en los que se inscribe la forma simbólica como los que forman parte del marco de comprensión del sujeto). La triada objeto-*representamen*-interpretante ayuda a reflexionar sobre los planos *inter-* e *intra* subjetivos en la construcción de sentido.

La clasificación de formas de relación entre objeto y *representamen* destaca el grado de convención social que demandan las distintas representaciones. Esta es una clave de intelección para comprender por qué en ocasiones es difícil adentrarse en el código de ciertas plataformas cuyas reglas de sentido e interacción no forman parte de los referentes y procedimientos interiorizados por los sujetos que desean iniciarse en ellas.

Las estrategias de representación relatadas demandan distintas competencias. Generar un NPC o un *alter* implica dominar determinadas herramientas de programación y diseño asociadas a usuarios avanzados o con experiencia en dichas áreas. Sin embargo, suspender la interacción (AFK) es una actividad común que se presenta tanto en usuarios de primer ingreso como en

32::

En su obra *La estructura ausente*, Eco (1978) define el código como un conjunto de signos y las reglas que los rigen entre sí para darles sentido. Entendemos el código (o, mejor dicho, los códigos) como elementos estructurantes y estructurados por las prácticas.

33::

El chat no fue objeto de análisis en este artículo. Es un canal de comunicación que presenta retos metodológicos de aproximación. En él abrevan en períodos cortos diversidad de textos generados por los participantes y por el sistema, e incluye ventanas públicas y privadas que solo son rastreables en las cuentas de los que participan en ellas. Además, los textos no se comprenden al margen del resto de los componentes de la interacción (por ejemplo, los *avatars*).

34::

Aunque los intercambios orales quedaron fuera de nuestro análisis, coinciden con el chat en la construcción de sentido a partir de la palabra y su aportación a la experiencia de co-presencia.

los más experimentados; quizá la diferencia entre ellos estriba en cómo informan a sus pares que van a suspender, cómo se reincorporan y, luego, cómo retoman el hilo de la interacción.

El título de este artículo propone un juego semántico: en la pregunta, “¿estás ahí?”, se utiliza un adverbio de lugar, *ahí*, distinto al que se incluye en “¿estás aquí?”, que alude a la coincidencia de coordenadas espaciales. El *ahí* reconoce la presencia en un lugar que puede ser distinto al mío, pero que ofrece una forma referencial de proximidad que admite la posibilidad de vínculo. “¿Estás ahí?” significa “¿estás disponible?, ¿me puedes contestar?”.

La co-presencia a la distancia perfila formas variopintas de relación que inciden en el tejido social. El estudio de la comunicación mediada que posibilita estas formas de co-presencia debe evitar la simplificación, alejándose de afirmaciones categóricas y reduccionistas como “la comunicación mediada por computadora ofrece escaso sentido social y un valor limitado” (Walther, 2006, p. 1). Esta postura se ampara en la teoría de reducción de señales. Coincidimos con Gálvez (2004) cuando señala que “más que hablar de una pérdida de dimensiones o elementos en relación con la interacción presencial, para comprender tal devenir debemos hablar de una interacción que detenta [sic] sus propias peculiaridades, mecanismos de generación y mantenimiento de significados”(p. 55).

Las formas de representación y co-presencia en mundos virtuales constituyen un objeto en constante movimiento que nos reta a reformular acercamientos e hipótesis. Mencionamos tres ejemplos:

– A finales de 2011, se incorporaron mecanismos para gestionar la privacidad de las representaciones de los usuarios, en las siguientes modalidades: visibles para todos, únicamente para los residentes de Second Life o exclusivamente disponibles para las

cuentas de usuarios marcados como amigos. Dichos controles de visualización son equivalentes a poder ser invisible para otros con los que comparto coordenadas ciber-espacio-temporales. Así pues, el juego de mostrarse/ocultarse amplía los recursos para la comunicación *multiescénica* y genera nuevas formas de poder.

– En 2014, Second Life incorporó la posibilidad técnica de utilizar el equipo *Oculus Rift*, consistente en unos lentes de estereoscopia 3D que permiten la percepción tridimensional del entorno y pueden configurarse para explorarlo en forma subjetiva: las imágenes que se perciben responden a los movimientos de cabeza y mirada del usuario detrás del monitor, como si percibiera a través de los ojos del *avatar*. La inmersión se incrementa y se siguen observando las representaciones visuales de los otros usuarios (sus *avatars*), pero se impacta la experiencia de co-presencia al omitir la visualización de nuestra propia representación como parte de la interacción.

– En semiótica de interfaces, se suele decir que nos damos cuenta de que algo existe cuando no funciona; de allí la importancia de la disonancia. Para mayo del 2015, Second Life hace público el desarrollo de *scripts* de catálogo, es decir, asequibles para usuarios no expertos en programación. Estos *scripts* identifican la forma del *avatar* (hombre o mujer) y adaptan los valores de los objetos a dicha forma; por ejemplo, un *avatar* obeso podrá ingresar en un carro estrecho si la programación de dicho objeto utiliza estos *scripts* con valores adaptativos. Desde hace años, el principio *responsivo* se ha utilizado en los sitios web que han de estar disponibles para diversos tamaños y formatos de pantalla; sin embargo, esta modificación en las formas de representación en Second Life puede contribuir a desdibujar la diferencia, valor central de las representaciones que median las relaciones humanas.

Para finalizar este artículo, proponemos algunos temas como agenda de investigación a futuro:

- a. Analizar la relación entre representaciones simbólicas e indiciales y la co-presencia de usuarios (en este artículo nos hemos referido exclusivamente a las representaciones icónicas).
- b. Estudiar el papel del audio en la relación representación/co-presencia.
- c. Indagar cómo se relacionan los mecanismos de representación en entornos virtuales con estrategias más amplias de comunicación multiescenario, lo que implica el reconocimiento de otras prácticas de comunicación simultáneas.
- d. Averiguar cómo las representaciones inciden en el sentido que los participantes otorgan a sus prácticas.
- e. Reflexionar sobre la dimensión de poder implicada en la decisión de desplazarse del “estar visible para otros” al “estar disponible para otros”, en cuyos intersticios se inscribe nuestro reconocimiento del otro como interlocutor.

Los mundos virtuales como Second Life extienden la ubicuidad de los sujetos al posibilitar multirrepresentaciones de sí mismos, así como la participación en contextos diferenciados. La capacidad de disociar presencia y representación es clave en la naturaleza reticular de las interacciones que caracterizan la comunicación posmasiva. Estar con otros a la distancia es una opción. Con quién(es), cómo, dónde, cuándo y por qué hacerlo no es un asunto de plataformas, sino del más hondo sentido de nuestra socialidad, porque, como ha dicho Todorov (2007), “el descubrimiento del yo se alimenta del descubrimiento del otro” (p.181). ❖❖

Referencias

Andersen, P. B., y Nowak, P. (2002). Tangible Objects: Connecting

- Informational and Physical Space (pp. 190-214). L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds*. Londres: Springer.
- Benedikt, M. (2008). Cityspace, Cyberspace, and the Spatiology of Information. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1), 1-22.
- Benedikt, M. (Ed.) (1991). *Cyberspace*. Cambridge (EUA): MIT Press.
- Bodumn, L., y Kjems, E. (2002). Mapping Virtual Worlds. L. Qvortrup (Ed.), *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 75-92). Londres: Springer.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.
- Castells, M., Ardévol, M., Linchuan, J., y Araba, S. (2007). Future assemblies: theorizing mobilities and users. *New Media and Society*, 9(6), 1029-1036.
- Castronova, E. (2003). Theory of the avatar. CESIFO Working Papers. Recuperado de: http://www.cesifogroup.de/pls/guestci/download/CESifo%20Working%20Papers%202003/CESifo%20Working%20Papers%20February%202003%20/cesifo_wp863.pdf
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Cortazar, F. J. (1998). Ciberrelaciones: amistad, amor y sexo en los salones de chat. *Comunicación y Sociedad*, 34, 129-155.
- Crary, J. (1990). *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge (EUA): MIT Press.
- Czarnecki, K. (2008). Building Community as a Library in a 3D Environment. *Australasian Public Libraries and Information Services (APLIS)*, 21(1), 25-27. Recuperado de: <http://web.ebscohost.com/ehost/pdf?vid=8&hid=12&sid=b793179d-6ec2-4a27-a28c-9726195f6c9e%40sessionmgr2>
- Eco, U. (1978). *La estructura ausente: introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen.
- Fornäs, J., Kajsa, K., Martina, L., y Jenny, S. (2002). *In Digital Borderlands: Cultural Studies of Identity and Interactivity on the Internet*. Nueva York: Peter Lang.
- Fortunati, L. (2005). Is Body-to-body Communication still the Prototype? *The Information Society*, 21, 53-61. Doi: 10.1080/01972240590895919
- Gálvez, A. (2004). Análisis de la producción de sociabilidad en entornos virtuales. *Athena Digital*, 05(02). Recuperado de: <http://site.ebrary.com/lib/uisantafesp/Top?channelName=uisantafesp&epage=1&docID=10122146&f00=text&frm=>

