

# **Cibercultura, Cibersociedad y Ciberaprendizaje. Second Life y la propuesta de la Unidad de Virtualización Académica (UVA) de la USMP**

Antonio ALMONACID MORALES (aalmonacid@usmpvirtual.edu.pe)

Frank CASAS SULCA (fcasas@usmpvirtual.edu.pe)

Unidad de Virtualización Académica de la Universidad de San Martín de Porres, Perú

## **Introducción**

El siguiente es un breve -pero importante- ensayo sobre las posibilidades de interacción en los metaversos o mundos virtuales. La premisa -en primera instancia- es primaria, pero permitirá el desarrollo de nuevos alcances y nuevas visiones de pensamiento y acción.

El presente artículo se divide en tres partes. En la primera parte se expondrá la situacionalidad histórica de los sistemas de información y sistemas de comunicación dentro de la complejidad de los sistemas sociales. En una segunda parte se desarrollarán los alcances sistémicos y computacionales de los metaversos como posibilidad de estructura de comunidad virtual. Por último, pero no al final, se concatenarán las teorías expuestas diagramándola dentro de la propuesta que viene realizando la Unidad de Virtualización Académica (UVA) con el Proyecto USMP en Second Life. Empecemos.

### **1. De la informacionalidad sistémica a la comunidad comunicacional.**

Desde una observación comunicológica es posible que la visión del mundo en el cual vivimos, sea la de un mundo de pocos cambios pero importantes cambios. Un primer cambio fue aquella donde se pasó de una **comunidad de la información** a una **sociedad de la información**.

Una comunidad de la información es aquella cuyo tiempo (sin espacio) es muy parecida a la prehistoria. Esta es la comunidad de las grandes y alejadas culturas con sistemas verticales de información. En suma, es una cosmología cerrada donde el poder era absoluto.

La sociedad de la información es la sociedad de los grandes cambios y de las grandes revoluciones humanas y tecnológicas. La sociedad de la información abre el cierre místico de la comunidad de la información; pero hay una cosa muy importante, la humanidad no está preparada para una sociedad de la información. Con millones de bit por doquier, ésta información se vuelve peligrosa hasta llegar al monopolio. Es verdad que ya no existe la autarquía plenipotenciaria, pero si abundan los círculos elitistas de poder informacional.

En la actualidad, este tipo de sociedad, todavía subsiste como el padre del sistema social. La información es poder y el poder puede ser político y económico. Hay políticas de gobierno que pueden ser un factor importante para la economía de las sociedades, pero también hay fundamentalismos económicos en las perspectivas políticas y sociales. Las diferencias son muchas, pero ambas nacieron para criticar o alabar a la sociedad de la información.

El segundo gran cambio fue el pase (incompleto) de la **sociedad de la información** a la **sociedad de la comunicación**. Este pase significó la desintegración del sistema: “*entropía sistémica*.”

Este es el momento de la interacción pura. El nacimiento de la posibilidad de comunicación es gigante. Sin interacción es imposible la comunicación y viceversa, este es el momento del cambio estructural del sistema social, la interacción es constante. Ahora lo social ya no es sólo vertical sino también horizontal, del respeto por lo homogéneo. El hombre busca defender sus derechos, exige al gobierno el bienestar social, exige respeto y si no encuentra respuestas se lanza hacia los movimientos sociales o lo que algunos llaman ingobernabilidad.

Finalmente se encuentra la **comunidad de la comunicación**. La sociedad de la comunicación cosecha buenos frutos y rescata el núcleo de la interactividad. Este núcleo de procesos interactivos es el encuentro común de intereses sociales. La ecología compleja de la comunicación hace posible la formación de esta estructura societal. Desde un punto de vista computacional podemos mirar a esta sociedad como una gran red social donde todos comparten las mismas cosas. Ésta se puede observar como un gran mundo heterogéneo dividido (no partido) en diferentes grupos homogéneos.

Lo que viene es complejo pero interesante. Lo que parecía la apertura de hipótesis filosóficas (pensamiento complejo) ahora es posible percibirlo y visualizarlo: La construcción de escenarios virtuales posibilitan la creación de redes de espacio común.

## 2. Orígenes del metaverso

En 1992, el novelista Neal Stephenson publicó su novela “Snow Crash”, una visión distópica de un futuro cercano en los Estados Unidos dominados por mafias y cadenas de comida rápida. La riqueza se reparte entre corporaciones y clases altas condenando a la mayor parte de los ciudadanos a llevar unas vidas miserables.

Como evasión, las personas se conectan al Metaverso, un espacio virtual tridimensional accesible mediante terminales públicas. En este mundo digital, las personas son representadas por avatares o representaciones digitales del “yo”, ya que la interacción es en primera persona. En “Snow Crash”, el Metaverso no es un juego sino una gran alternativa una vida real con todas sus consecuencias.

Second Life (SL) es un mundo virtual lanzado en el año 2003 vía internet a través de [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com). Este fue desarrollado, desde sus inicios, por la empresa Linden Research Inc., llamado comúnmente Linden Lab; y empezó a generar la atención del mundo real a gran escala desde el año 2006.

Las palabras de Philip Rosedale Fundador y CEO de Linden Lab son bastante elocuentes: Second Life es “un país que crece día a día. Un país ligeramente anárquico y actualmente muy determinado por el dinero, y al mismo tiempo un entorno con tremendas posibilidades y una nueva vía de interacción entre las personas”.

El acceso a SL es gratuito, sólo hay que crear una cuenta con un nombre y un apellido de una lista predeterminada, y un correo electrónico. En SL el movimiento se realiza con una apariencia virtual, denominada comúnmente avatar. Ésta puede ser totalmente fiel a la persona real o una imagen completamente diferente. Los cambios básicos del avatar (complexión, forma del cuerpo, colores), son bastante sencillos de realizar, para el resto de aplicaciones se necesitan algunos conocimientos de diseño en 3D.

SL no es un desarrollo reciente, ni una idea nueva. En realidad, hay más de una docena de mundos virtuales pero SL es el primer entorno envolvente en 3D que cuenta con un apoyo masivo de los usuarios y empresas de diferentes áreas. Empresas, instituciones públicas y personas de todo tipo han visto un mundo que pueden compartir, un mundo que permite utilizarlo tanto de forma conjunta como de forma individualizada. Un mundo bastante real.

El desarrollo e-learning en Second Life nos puede ayudar con algunas experiencias formativas, permitiéndonos plantear nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, incluso más allá de las ideas de "simulaciones", porque la simulación no es más que una de las posibles formas de trabajar con Second Life.

El active learning, el cual se contrapone a una lectura pasiva o una clase magistral en la que sólo se escucha y se toman apuntes pero no se practica nada, no se experimenta, no se juega ni se manipulan conceptos. En el active learning se permite al estudiante poder probar, equivocarse y sorprenderse. En una palabra la meta en SL es implicarse y -por supuesto- divertirse, haciéndolo entretenido mientras se actúa.; el juego y las formas de trabajo participativo que permiten "hacer" son esenciales en situaciones de aprendizaje.

Esta posibilidad de "hacer" en SL tiene implicaciones muy relevantes en los procesos de aprendizaje que van más allá de la simulación, Cory Ondrejka, director de tecnología de Linden Lab., lo explicaba así en una entrevista de Miller (2006) para la revista Escapism:

“En el mundo real puedes interesarte por la física, pero en nuestro mundo, si quieres, directamente puedes trabajar con átomos. Nosotros no confrontamos con la energía creativa de nuestros residentes, sino que dejamos que su imaginación sea el mayor motor”.

## USMP en Second Life

La universidad de San Martín de Porres (USMP) tiene como visión “ser la comunidad virtual académica de mayor alcance en Latinoamérica, utilizando las herramientas que proporcionan los mundos virtuales, aportando un nuevo enfoque de creatividad, interactividad pedagógica y aprendizajes múltiples”. Por tal razón, desde el año 2008 se viene implementando el Proyecto USMP en Second Life.

Fue en julio del 2009 donde la Unidad de Virtualización Académica (UVA) se hace cargo del proyecto mencionado, para poner en práctica todas las investigaciones realizadas en conceptos de tecnología de la educación.



El proyecto recién empieza pero es ambicioso: “Construir un campus virtual de la USMP”. El proyecto no es novedoso pero sí emprendedor. La Universidad de San Martín de Porres es la única universidad en el Perú que vienen trabajando activamente en Second Life. La virtualidad es una realidad y eso hay que aplicarlo en la educación.

En un primer momento la UVA plantea ejecutar el proceso de Admisión en la Facultad de Odontología. Para esto se ha agrupado a un nutrido grupo de estudiosos, especialistas e investigadores -de diferentes áreas académicas-

con el fin de explicar lo complejo de las estructuras virtuales y poder captar la atención de los posibles estudiantes de pregrado de la USMP.



El proyecto está avanzado en un cincuenta por ciento. La experiencia ha sido fascinante y por qué no alucinante. La cosmología interactiva y tecnológica sobrepasan los límites de lo planteado en un primer momento. Se ha aprendido muchos en estos últimos meses la capacidad para conocer, experimentar, comunicar y construir en Second Life, no son iguales a la de la vida real - aunque se asemejan. La realidad virtual tiene sus propios parámetros de vida y eso hay que respetarlo.

El semestre 2010-I traerá noticias novedosas para la USMP. Todos están invitados.