



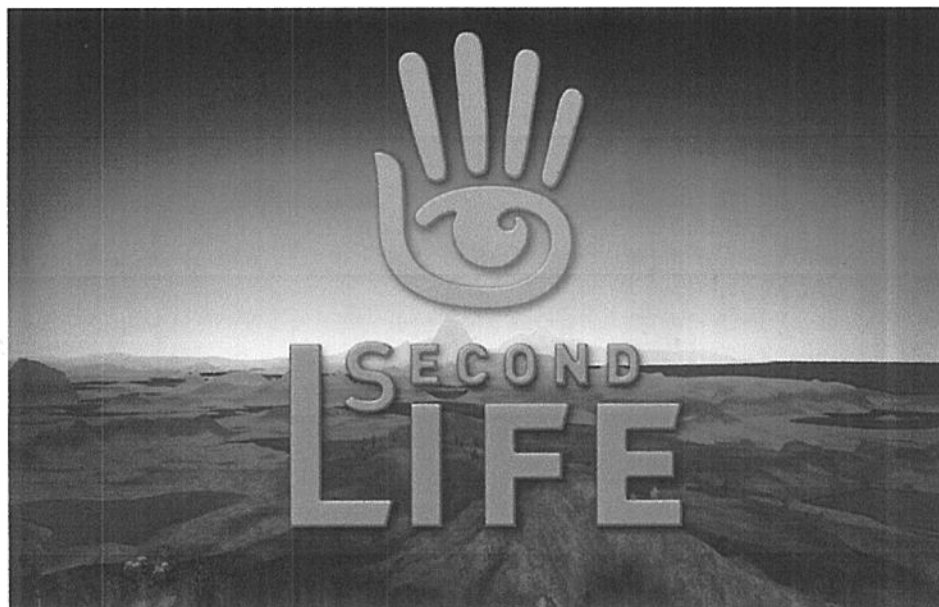
UNIVERSIDAD NACIONAL
DE MAR DEL PLATA

Universidad Nacional de Mar del Plata

Facultad de Psicología

Plan de Trabajo de la Investigación de Pregrado.

Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que mayores de edad otorgan a los intercambios sociales en la comunidad virtual "Second Life"



Supervisor: Dra. Minnicelli, Mercedes

Alumnos:

- **Cortese, Sonia Sabrina. Mat. 5695/02**
- **Graziano, Silvia Mónica. Mat. 5763/02**

Fecha de entrega: 28/06/2010



Nº CLASIFICACION:	ADQUISICION:
4-13 c	Pase
	Nº INVENTARIO:
	2206

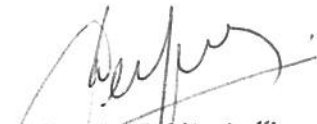
“Este informe final corresponde al requisito curricular de investigación y como tal es propiedad exclusiva de las alumnas Cortese, Sonia Sabrina (mat. 5695/02) y Graziano, Silvia Mónica (mat. 5763/02) de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata y no puede ser publicado en un todo o en sus partes o resumirse, sin el previo consentimiento escrito de los autores”



**Aprobación del Supervisor. En calidad de
declaración Jurada:**

I". El que suscribe manifiesta que el presente informe final ha sido elaborado por los alumnos: Cortese, Sonia Sabrina (mat. 5695/02) y Graziano, Silvia Mónica (mat. 5763/02) conforme a los objetivos y el plan de trabajo oportunamente pautado, aprobando en consecuencia la totalidad de sus contenidos, a los 28 días del mes de junio de 2010.

II. Firma, aclaración y sello del Supervisor


Mercedes S. Minnicelli
Doctora en Psicología
Licenciada en Psicología
M.P. 45797



Informe de evaluación del Supervisor

El informe de las alumnas Cortese, Sonia Sabrina (mat. 5695/02) y Graziano, Silvia Mónica (mat. 5763/02) refleja el minucioso trabajo de análisis realizado para el cumplimiento de los objetivos presentados en el anteproyecto.

Vale mencionar la excelente disposición que han mantenido en todo el transcurso de su tarea, para habilitar interrogantes, revisar cuestiones metodológicas y sostener la rigurosidad propia a un proceso de investigación cualitativo respecto de un objeto de estudio novedoso.

Desde mi punto de vista, el trabajo realizado se encuentra en condiciones óptimas para su defensa oral.




Dra. Mercedes Minnicelli

Mercedes S. Minnicelli
Doctora en Psicología
Licenciada en Psicología
M.P. 45797

Presentación ante la Comisión Asesora

- I. "Atento al cumplimiento de los requisitos prescriptos en las normas vigentes, en el día de la fecha se procede a dar aprobación al Trabajo de Investigación presentado por las alumnas Cortese, Sonia Sabrina (mat. 5695/02) y Graziano, Silvia Mónica (mat. 5763/02)
- II. Firma y aclaración de los integrantes de la Comisión Asesora
- III. Fecha de aprobación 10 de Septiembre 2010


CLAUDIA ARAS


TERESA TUNNICEVI

PLAN DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DE LA
INVESTIGACIÓN DE PREGRADO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

Apellido y nombre de los alumnos:

Cortese, Sonia Sabrina Mat. 5695/02

Graziano, Silvia Mónica Mat. 5763/02

Cátedra o seminario de radicación:

Área de ámbitos de trabajo psicológico. Residencias en Psicología Jurídica.

Supervisor: Minnicelli, Mercedes

Grupo de Investigación: Psicología y Moralidad.

Proyecto Mayor: “Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes entre 8 y 18 años otorgan a los intercambios virtuales (facilitados por las comunicaciones en red de internet)”.

Título del proyecto:

Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que mayores de edad otorgan a los intercambios sociales en la comunidad virtual “Second Life”

Descripción resumida del proyecto:

Este proyecto surge a partir del interés despertado por la información encontrada en internet acerca de las comunidades virtuales. Debido al escaso abordaje de esta temática y considerando los efectos subjetivos de estas nuevas tecnologías y espacios virtuales, consideramos necesario el abordaje desde una perspectiva psicológica. El trabajo se enmarca dentro del proyecto “Estudio Exploratorio descriptivo cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes entre 8 y 18 años otorgan a los intercambios sociales (facilitados por las comunicaciones en red de internet)”. El objetivo del estudio es habilitar una nueva vía de indagación a partir de describir y analizar las narrativas que los mayores de edad producen desde su experiencia con el simulador “Second Life”. Para este fin se analizarán

foros de discusión producidos a partir del juego por parte de jugadores del simulador.

Palabras clave:

Comunidad virtual – construcciones narrativas – procesos subjetivos – juego virtual multiplayer – redes vinculares

Motivo y antecedentes

Este trabajo se enmarca dentro del proyecto “Estudio Exploratorio descriptivo cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes entre 8 y 18 años otorgan a los intercambios virtuales (facilitados por las comunicaciones en red de internet)” que se desarrolla dentro del grupo de investigación Psicología y Moralidad de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata.

Surge a partir del interés despertado por la información encontrada en internet acerca de las llamadas “Comunidades Virtuales”.

Cada día se incrementa el número de usuarios que utilizan estas nuevas formas de comunicación producto de los avances tecnológicos actuales. Decidimos abordar el simulador Second Life dado que en el recuento bibliográfico no hallamos investigaciones sobre el mismo y consideramos necesario el abordaje desde el campo de la psicología para conocer las implicancias que el uso del mismo genera en los sujetos. Consideramos que como futuros profesionales es fundamental conocer los efectos subjetivos del uso de las tecnologías en las distintas actividades humanas y las formas de intercambios sociales que se presentan en dichas “comunidades virtuales”.

Antecedentes directos de estos juegos son los juegos de rol cuya característica particular es la de partir de intercambios verbales que posibilitan que la acción de los jugadores se despliegue en el campo de la dramatización y actuación de los personajes. Asumiendo los distintos roles con la consigna de mantener separados

al sujeto y al personaje cuya acción se despliega en un mundo imaginario donde prima la palabra.

Los avances tecnológicos en materia de informática han permitido trasladar este concepto a plataformas virtuales y la posibilidad de los intercambios en red amplió el campo para que los jugadores pudieran encontrarse dentro del espacio virtual creando comunidades virtuales.

El jugador dentro de Second Life tiene acceso a distintos espacios virtuales denominados "islas", donde se despliegan distintas actividades. La "segunda vida" posee un sistema económico con una moneda propia que se adquiere a cambio de dinero circulante en el mundo "real" o mediante el trabajo dentro del mundo "virtual". El sistema económico es abierto y permite intercambios hacia ambos lados creando una indiscriminación entre lo material y lo virtual. SL no plantea un objetivo a cumplir, sin embargo existen reglas para todos los jugadores como por ejemplo un sistema filiatorio determinado para poder ingresar al juego y un sistema legal que regula las interacciones. Dentro del juego cada sujeto posee su representación virtual a la que se denomina "avatar", el avatar es el "personaje creado", el cual pasa a tener un nombre y apellido es recreado por el jugador y permite la interacción en primera persona.

Todo esto nos lleva a preguntarnos ¿Cuáles son los motivos que impulsan a participar a los sujetos en el juego? ¿Qué procesos subjetivos se despliegan en el escenario virtual de "SL"? ¿Se puede hablar de una "segunda identidad" o personaje y persona se encuentran indiscriminados? ¿Se pueden considerar a "Second Life" como un juego virtual? ¿Cuál es la modalidad de los lazos sociales establecidos en una comunidad virtual?

Objetivo General

- Describir y analizar las construcciones narrativas que mayores de edad producen desde su experiencia con el simulador "Second Life"

Objetivos Específicos

- Identificar y analizar en las construcciones narrativas:
 - Las significaciones que les otorgan a los escenarios simbólicos que “Second Life” posibilita.
 - Las relaciones que se establecen entre “avatar” (personaje) y sujeto.
 - Las significaciones que se le otorgan a las redes vinculares dentro de la comunidad virtual de “Second Life”

Métodos y Técnicas

Dado el estado actual del conocimiento acerca de la temática de comunidades virtuales consideramos la aplicación de una metodología exploratoria cualitativa-descriptiva para el abordaje este proyecto.

Durante la exploración preliminar del juego no fue posible encontrar jugadores en la ciudad de Mar del Plata, motivo por el cual el análisis de casos a través de entrevistas fue desestimado como técnica de recolección de datos. Como alternativa de análisis se decidió abordar como objeto de estudio a los foros de discusión del simulador, identificando las narrativas construidas entre los jugadores en el espacio virtual.

En concordancia con los objetivos y la metodología propuesta, las técnicas a emplear serán las siguientes:

Análisis de las narrativas construidas en el espacio virtual de los foros. La selección de los foros de discusión seguirá los siguientes criterios:

- Que aborden exclusivamente temáticas vinculadas con “Second Life” y cuyos participantes sean “residentes”¹.
- Que las temáticas discutidas se relacionen con los objetivos planteados en el presente.
- Que las discusiones permanezcan abiertas para poder realizar un seguimiento de las mismas por un período de dos meses.

¹ Los residentes son usuarios en Second Life cuya apariencia es su avatar. Fuente: wikipedia.

Cronograma de trabajo

Año 2008 - 2009	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Búsqueda de información bibliográfica	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		
Búsqueda de foros de acuerdo a lo planteado en los objetivos.	x	x										
Análisis de narrativas			x	x	x							
Procesamiento de la información			x	x	x	x	x					
Construcción del marco teórico						x	x	x	x			
Presentación del trabajo final											x	

Bibliografía

- Agamben, Giorgio (2004). "Infancia e historia". Buenos Aires, Edit. AH, 3ª. Edición.
- Andre, K., Perrin S., Monroe, J. (1990). "Stormbringer. Michael Moorcock. Juego de rol de fantasía en los mundos de Elric". Editorial Chaosium.
- Bourdieu, Pierre. (1996). "Sobre la televisión". Barcelona. Editorial Anagrama
- Foucault, Michelle (1990). "Tecnologías del yo". Barcelona. Editorial Paidós Ibérica S.A.
- Levin Estevan. (2006). "¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo". Buenos Aires. Ediciones Nueva Visión.
- Lipovetsky, Gilles. (2003). "La era del vacío". Editorial Anagrama. Barcelona.
- Minnicelli, M. Aiello, C. Laffranconi, S. Guillín, R. Rothstein, G. Tenaglia, D.(2006), "Juegos virtuales: ¿Metáfora de la infancia actual?" Informe de investigación. I Congreso Nacional y II Congreso Regional de Psicología. Facultad de Psicología UNR
- Moreno, Inés. (2005), "El juego y los juegos". Buenos Aires, Edit. Lumen Hvmánitas.
- Romano, Eduardo M. (2000). "La cultura digital". Buenos Aires. Lugar Editorial.
- Silva, Haydée. Recuperado el 09/12/2008.
 - "El juego de Eleusis. Presentación y propuestas de aplicación pedagógica material disponible en: <http://silva8a.googlepages.com/Eleusis.pdf>
 - "Juego y Metáfora". Material disponible en: <http://silva8a.googlepages.com/INAH.pdf>
 - "Paradigmas y niveles del juego". Material disponible en <http://silva8a.googlepages.com/ParadigNJ.pdf>
- Winnicott, Donald W. (2007). "Realidad y juego". Buenos Aires, Edit. Gedisa.



- Wikipedia. Second Life. Recuperado el 09/12/2008. Material disponible en internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Second_life#Residentes_y_avatares.


Firma del Supervisor

Mercedes S. Minnicelli
Doctora en Psicología
Licenciada en Psicología
M.P. 45737



Firma del Co-supervisor
Silvia Graziano
DNI 9.7634437


Firma de los alumnos
CORTESE, SONIA SABIA
DNI: 28720752

PI/Área de investigación *Supervisores* *Mg. P. Aulis* *9.VII.09*
 

Resultado de la evaluación (Aprobado/Rehacer)

Aprobado

Fecha: *13/03/09* 

INFORME FINAL

Índice

I.	Introducción	2
	▪ Interrogantes Iniciales	3
	▪ Aspectos Metodológicos.	6
II.	Glosario	13
III.	Análisis de los foros	18
	▪ ¿SL un juego o una segunda vida?	18
	▪ El porqué de tu nick	33
	▪ ¿Qué serías capaz de hacer...?	41
	▪ ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?	61
	▪ Sexo virtual.	75
	▪ Análisis del blog de uno de los residentes: Aleixandre Biedermann	91
	▪ Actividad económica en Second Life	96
IV.	Conclusión	98
V.	Reflexión final	108
VI.	Bibliografía	109
VII.	Anexo	112

Introducción

En este informe final nos proponemos describir y analizar las construcciones narrativas que mayores de edad producen desde su experiencia con el simulador Second Life.

Internet permite una nueva modalidad vincular creando o reconstruyendo lazos sociales que se fueron perdiendo en el cara a cara, en la vida en comunidad, afectando a la subjetividad. Consideramos que a pesar de no ser un objetivo principal de esta investigación es necesario el análisis de la esfera social que generó un repliegamiento hacia lo virtual como una nueva forma de vincularse y pensar de qué manera afecta esto a cada sujeto y el intercambio cultural que se produce a través de internet.

Second Life es un simulador con estructura de tres dimensiones que a diferencia de otros juegos virtuales está dirigido a participantes mayores de 18 años dado que esta es una condición de ingreso al mismo. Es un escenario virtual que les permite a los sujetos desplegar sus fantasías, asumir distintos personajes incluso hasta cambiar de avatar (personaje) y representar otras especies o diferentes géneros. Les permite mostrarse de manera similar a como lo hacen en lo que llaman RL (Real Life) o como les gustaría ser.

Nos preguntamos cuales serán los efectos subjetivos que Second Life produce en los jugadores mayores de edad y las significaciones que estos otorgan a los juegos virtuales que permite el intercambio en red. Consideramos importante analizar los procesos subjetivos que se despliegan en este escenario virtual y las distintas modalidades vinculares que se establecen en el mismo.

Interrogantes Iniciales

Este proyecto surgió a partir del interés de investigar acerca de las llamadas comunidades virtuales. La búsqueda de bibliografía permitió constatar la existencia de referencias acerca de lo virtual, sin embargo la temática de las comunidades virtuales no estaba tratada específicamente al momento de inicio de la investigación, lo cual creemos responde al carácter contemporáneo y emergente de las tecnologías que lo posibilitan y la masificación de su uso. A lo largo de la realización del proyecto pudimos ir relevando información sobre esta temática.

Nuestros interrogantes comenzaron a partir de conocer el nombre del juego, en castellano, "Segunda Vida", en palabras de uno de los usuarios:

"Las dos cosas que diferencian a SL de un juego online son básicamente estas:

1. No existe un objetivo. No es necesario como objetivo ganar dinero, matar al enemigo, rescatar

a una princesa ni nada parecido, ni siquiera "triunfar en la vida". Cada uno hace lo que le da la gana, como en la vida real.

2. Todo lo que hay dentro de SL (exceptuando claro está el terreno) ha sido construido por sus residentes".

El interés por el tema surgió a partir de relevar información acerca de las nuevas formas de comunicación online y las llamadas "comunidades virtuales". La investigación comenzó en el momento de registrarnos y crear una cuenta para poder acceder al simulador. A partir de allí conocimos las reglas que establece el simulador, observamos el proceso de creación de un avatar y la interacción que se produce en el espacio virtual, lo que llevó a preguntarnos cuales son las significaciones que los sujetos le otorgan a Second Life, a sus reglas, a la relación que se establece entre el sujeto y el avatar y al tipo de vínculo que existe entre los participantes.

A partir de esta experiencia nos preguntamos ¿Es "Second Life" una segunda vida o un juego? ¿Qué diferencia establecen los jugadores entre lo que denominan "Real Life" y "Second Life"? ¿Qué significación dan los participantes a esta "segunda vida"? Acerca del uso que hacen los jugadores de este escenario virtual ¿Realmente Second Life no tiene un objetivo? Y de ser así ¿Puede ser considerado un juego? ¿Qué

tipo de vínculos se pueden establecer entre los participantes y que significación le otorgan a los mismos?

Aspectos Metodológicos

A partir del objetivo general del proyecto nos planteamos la construcción de una metodología adecuada para el análisis de las narrativas, decidimos utilizar una metodología exploratoria cualitativa dada las características del tema a abordar.

En un primer momento ingresamos con una cuenta y comenzamos a explorar el escenario propuesto para el simulador. En ese momento como un usuario más comenzamos a hablar por “chat” con otros jugadores tratando de indagar respecto de la dinámica propia del escenario, las motivaciones de los jugadores, las relaciones que establecían con otros participantes, cuantas horas dedicaban a conectarse, que actividades realizaban, entre otras. Esto permitió que pudiéramos entablar un diálogo en el que nos relataran lo que hacían dentro de Second Life aunque también abría el diálogo sobre su hacer “fuera” del mismo.

Dado que este momento fue exploratorio no dejamos registro textual de los intercambios, sin embargo este momento de la investigación nos permitió organizar el plan de trabajo oportunamente presentado.

En un segundo momento, buscamos informantes claves esperando poder realizarles entrevistas. Ante nuestra sorpresa no hallamos jugadores “manifiestos” en la ciudad de Mar del Plata. Había un grupo identificado como de nuestra ciudad

pero ya estaba agotado y sus jugadores habían abandonado el juego con excepción de uno de ellos, que actualmente reside en la ciudad de Buenos Aires, con quién pudimos contactarnos por chat e incluso personalmente.

En diálogo con él reiteramos las preguntas a lo cual respondió: *“el motivo por el cual entré al juego fue por mi trabajo, y también por curiosidad claro. Soy diseñador y las imágenes en 3D, la forma en que está diseñado el juego me interesó, después empecé a conocer gente y eso hizo que me quede. No le dedico mucho tiempo, solo unas 2 o 3 horas por día, aunque ahora por motivos laborales tengo que dedicarle menos tiempo, pero antes estaba muchas horas ahí.... entré cuando aun vivía en Mar del Plata y al ir a Buenos Aires a trabajar pude conocer a muchos amigos de Second Life, con algunos me hablo mas por mensajito ahora...solo entro a charlar y divertirme, pero hay gente que le dedica mucho tiempo incluso trabaja, conocí algunas personas que estaban desocupadas y ahora están viviendo de SL, incluso un chico que tocaba el saxo en la calle hoy es músico acá, y está horas conectado, pero debe ganar muy bien para vivir de esto”*. Durante la entrevista nos confirmo que él también había estado buscando jugadores de Mar del Plata, pero que no había podido encontrar a nadie a pesar de las horas que estaba conectado recorriendo el juego e interactuando con las personas.

En un tercer momento se decidió que el material de análisis al cual se podía acceder se encontraba en los foros. Un foro es un espacio virtual en el que se establecen discusiones entre los miembros participantes acerca de una temática en concreto. Son en tiempo real y a no ser que sean específicamente borrados, perduran para posteriores consultas.

Para ordenar metodológicamente el análisis se estableció que se analizarían las discusiones que permanecieran abiertas por un período de dos meses, para constatar la existencia o no de nuevas respuestas. Tomamos foros ya iniciados (abiertos) que fueron elegidos por el criterio de que trataran sobre la temática del juego y que sus participantes fueran residentes del simulador Second Life. Fueron seleccionados algunos temas por la temática abordada que nos permitió rescatar información relacionada con los objetivos planteados en este informe.

Los foros seleccionados pertenecen a la página web www.mundosl.com, la misma es un portal dedicado a contenidos relacionados con el mundo virtual de SL dentro de la cual existe una sección denominada "foros" donde se entablan discusiones entre los participantes.

En la página principal de la sección de foros encontramos un índice de temas generales. Es posible observar el título de la página y una sección donde se encuentran videos tutoriales. A continuación están las opciones



para ingresar (si uno es un usuario registrado), registrarse (para crear cuentas para nuevos usuarios) y las "FAQ", en inglés frequently asked questions, es decir, las preguntas frecuentes. Un ordenamiento que atraviesa todas las categorías implica el título de las mismas, la cantidad de temas posteados, el número de mensajes y la información referida al último mensaje (por quién fue enviado y en qué fecha). Un segundo ordenamiento divide las temáticas dando en su título el contenido de las mismas, dentro de cada una se observa un tercer modo de ordenar la información en tópicos, dentro de los cuales pueden abrirse nuevas discusiones; debajo de cada título se observa una breve descripción sobre lo que puede ser tratado en esa sección.

En las páginas donde se encuentran las discusiones del foro observamos el mismo ordenamiento en la parte superior que en la página principal, debajo de éste se observa una sección para publicidad ausente en la página principal. A continuación el título de la discusión con la opción de responder al tema si es que este se encuentra abierto, además de un filtro que permite realizar una búsqueda dentro del tema. A la derecha se observa la cantidad de mensajes y la página en la que uno se encuentra. A continuación comienza la discusión entre los participantes; la dinámica del foro implica el planteo de una cuestión por parte de uno de los integrantes a la que los demás pueden responder. Cada mensaje muestra el título de la

discusión, el nombre del autor del post y la fecha y hora en la que fue enviado el mensaje; a la derecha se observa una imagen que representa al autor de la respuesta y una clasificación interna del foro que responde al criterio de la cantidad de mensajes que ha enviado dicha persona en el mismo, la clasificación se completa con estrellas que cambian según la clasificación de la persona en cuestión. Debajo se observa la cantidad de mensajes enviados por esa persona y después la fecha de registro de la misma en el foro.

Se ha observado dentro de los foros que han sido analizados que la imagen que representa al autor de la respuesta es en general la imagen del avatar que utilizan dentro del simulador, así como el nombre es también el que corresponde al nombre del avatar.

La utilización de foros creados por los mismos jugadores y el seguimiento de temas de debate que surgen a partir de las experiencias dentro del simulador tienen la particularidad de permitir observar la construcción de un significado común entre los participantes acerca de Second Life.

Vale mencionar que llegada la instancia del foro no participamos con nuestra intervención ni preguntas sino que nos circunscribimos a relevar las respuestas.

El tratamiento de las respuestas relevadas en los foros fue el siguiente:

1. ¿El por qué de tu Nick?
2. SL ¿un juego o una segunda vida?
3. Que serías capaz de hacer...
4. ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?
5. Sexo virtual.

Aquí encontramos que permanentemente se trata de definir qué es Second Life, que es un avatar, que relación se mantiene entre la vida real y la segunda vida, como si fuera necesario a los propios jugadores definirse en un escenario que los inquieta; coincidiendo con aquello que también nos interesó.

Todos los foros tuvieron la particularidad de estar abiertos al momento de ser seleccionados y fue realizado un seguimiento de las discusiones planteadas por un período de dos meses. Se pasará a especificar la fecha en la cual se publicó en cada foro, en el orden establecido arriba, desde el primer hasta el último mensaje al momento de relevar la información:

1. 01/08 al 04/08
2. 03/07 al 08/07
3. 05/08 al 05/09
4. 12/06 al 08/08
5. 06/08 al 07/08

El hecho de estar abiertos los foros significa la posibilidad de escribir nuevos mensajes en cualquier momento.

En el informe nos remitiremos a Second Life caracterizándolo como un juego o un simulador de manera indistinta, sin embargo esta cuestión es uno de los interrogantes que guía nuestro proyecto e intentaremos clarificarlo a partir del análisis realizado.

Utilizaremos la abreviatura SL para remitirnos al simulador Second Life y RL corresponderá a "Real Life" lo que hace referencia a la vida cotidiana de los sujetos. Estas abreviaturas son las usadas por los participantes en los foros analizados.

A partir del análisis de los foros en el presente trabajo se creó un glosario con la necesidad de definir términos de uso frecuente de los usuarios de Second Life.

Glosario:

Apariencia newbie: Apariencia básica humana de los avatares que otorga el simulador al comienzo del juego, de género masculino y/o femenino.

Avatar: Personaje en 3D al cual accede cada persona al entrar al juego. Se asocia a un usuario para su identificación, pasa a tener nombre y apellido, es recreado por cada jugador y permite la interacción en primera persona. Tienen un amplio rango de atributos físicos, ropas e incluso pueden llegar a adoptar diferentes apariencias a la humana (animales, robot, etc.) hasta pueden llegar a reproducir la imagen del usuario a la cual representan.

Banners: Formato publicitario en Internet el cual consiste en incluir una pieza publicitaria dentro de una pagina web. El objetivo es atraer tráfico hacia el sitio web del anunciante que paga por su inclusión.

Comunidades virtuales: Comunidad cuyos vínculos, interacciones y relaciones tienen lugar en un espacio virtual como Internet. Los individuos pueden mantener relaciones de carácter social y/o económico y tienden a sentirse

simbólicamente unidos a la comunidad, creándose una sensación de pertenencia.

Se asienta sobre dos pilares fundamentales: la comunicación y la disposición de relación entre miembros con intereses comunes.

Cuenta básica o "free": Al crear una cuenta en SL se puede elegir entre una cuenta gratuita o una Premium (paga). Con una cuenta free solo se puede recorrer el mundo virtual, interactuar con otros habitantes y construir objetos para vender en los denominados Sandbox o caja de arena.

Cuenta Premium: Es una cuenta paga que a diferencia de la cuenta básica o "free", se obtienen todos los servicios de SL: se le otorgan 1000 Lindens (moneda de SL) y un terreno para construir una casa, además se podrá comprar, invertir en la bolsa, hacer negocios y trabajar. Se abona con tarjeta de crédito una vez al mes, cada tres meses o una vez al año de manera opcional.

Foro: Aplicación web que da soporte a discusiones en línea. Los usuarios insertan, leen, intercambiar opiniones y/o comentarios acerca de temas de interés común. Son en tiempo real y a no ser que sea específicamente borrado, los mensajes perduran para posteriores consultas.

IM: Mensajería instantánea (conocida en inglés como IM) es una forma de comunicación en tiempo real entre dos o más

personas basadas en texto, el cual es enviado a través de dispositivos conectados a una red como internet.

Islas: Denominación que se le da al espacio virtual creado por el publicador del juego, simulando un área definida de tierra rodeada por agua. En las islas privadas los jugadores, al ser propietarios pagando una cierta suma de linden, pueden crear diferentes objetos (casas, discos, universidades, etc.) y representar determinados lugares, regiones, países. La isla es la base para que a partir de ahí el jugador puede crear y/o manipular cualquier aspecto del "mundo virtual". Existen también islas públicas en donde los jugadores pueden acceder a visitar e interactuar con otros residentes y solo en ciertas zonas pueden crear algunos objetos móviles, pero no edificaciones.

Kekos: Término utilizado por los jugadores para denominar a los avatares.

Linden: Moneda oficial de la comunidad virtual, también denominado Linden dólar (\$L o linden). Uno de los atractivos de second life es la posibilidad de crear objetos e intercambiarlos en un mercado abierto y libre que tiene como moneda local al linden dólar. Esta moneda es intercambiable al mundo real, por lo que muchos residentes convierten a SL en un sustento para la vida real.

MMORPG: Siglas del ingles "Massively Multiplayer Online Role-Playing Games". Son video juegos de rol que

permite a un gran número de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet e interactuar entre ellos.

Mundo Gor: Es una serie de veintiséis novelas de John Norman, seudónimo de John Lange, doctor en filosofía y profesor en la Universidad de Columbia en Nueva York. La novela cuenta acerca del mundo Gor, que es un planeta ficticio, en el lado opuesto del sol de nuestro planeta tierra, en el que viven una serie de pueblos que se organizan en ciudades-estado, tutelados por los Reyes Sacerdotes, los cuales tienen unos enemigos ancestrales que son los Kurii. Tanto los Kurii como los Reyes Sacerdotes vienen a la tierra y secuestran a las personas que utilizan para sus propios fines y los esclavizan. Los ciudadanos de Gor son amos y sus mujeres Kajiras, esclavas entrenadas y enseñadas para satisfacer sexualmente a su amo y a todo ciudadano libre que así lo desee. Las panteras son mujeres que se han revelado en contra de la esclavitud y viven por fuera de las grandes ciudades. Se pueden encontrar otros personajes como: guerreros, proscriptos, nómadas, asesinos, conquistadores, cautivas, cazadores, intrusos, tribus, bestias, exploradores, pícaros, etc. Las novelas nunca han contenido imágenes en su interior. Entre sus seguidores se pueden encontrar gente que lo usan en un sentido exclusivamente lúdico, usan al mundo de Gor como centro de juegos de rol.

Off Topic: Tema no relacionado con la discusión central planteada en un foro.

RL: Abreviatura utilizada por los residentes para referirse a la vida real o real life.

Sandbox (arenero): También denominado cajón de arena, es una parcela de tierra destinada a la práctica de la construcción para aquellos residentes que poseen una cuenta gratuita.

Sim: Término utilizado por los jugadores como sinónimo de avatar.

Simulador virtual: Permite la simulación de un sistema, reproduciendo su comportamiento. Reproducen sensaciones que en realidad que no esta sucediendo.

Skin: (Piel) Apariencia gráfica modificable de un software que en el caso de Second Life se refiere al avatar.

SL: Abreviatura que se utiliza para referirse al simulador Second Life.

ANÁLISIS DE LOS FOROS

*¿SL un juego o una segunda vida?*¹

Las diferentes respuestas encontradas nos brindan material para analizar las significaciones que los jugadores les otorgan a los escenarios simbólicos que Second Life posibilita.

Transcribimos de manera textual las narrativas encontradas en los foros. En este punto hacemos referencia al trabajo de Silvia Laffranconi en el cual se establece la hipótesis de que existe una diferencia en el uso del lenguaje entre niños y jóvenes, expone:

Se intentará establecer una diferencia que a simple vista parece producirse, en la que mientras los primeros parecen establecer modificaciones en el lenguaje con el afán de agilizar la comunicación - transgrediendo así las reglas establecidas por una autoridad que pierde fuerza en el espacio virtual -, los segundos aún conservan algunas características del lenguaje escrito del cual no quieren o no necesitan desprenderse”².

Consideramos que en líneas generales los participantes del foro se encuentran dentro de la segunda categoría dada las características del grupo etéreo, sin embargo en ocasiones se permiten jugar con las palabras y su modo de escritura sin

¹Basado en el análisis del *Foro N°2*

² Laffranconi, Silvia (2009) “El uso del chat en adolescentes y jóvenes” Informe interno del grupo en trámite de publicación.

consideración ni sanción de reglas ortográficas, como por ejemplo en el uso de la expresión “weno”.

Observamos en las narrativas la aparición de términos específicos como “keko”³ que parecen corresponder al discurso propio de la comunidad a la que pertenecen.

El foro objeto de análisis lo inicia un jugador el cual, antes de plantear la pregunta que abre la discusión, manifiesta lo que ha visto y/o comprendido de Second Life. A su parecer SL es una continuación de los programas de mensajería instantánea (IM) con la diferencia de que se puede configurar un personaje, con rasgos visuales definidos a gusto de la persona.

“Sí bien parece que no entiendo o no he comprendido el espíritu de SL, ya que ha mi parecer esto es una continuación de los programas de mensajería instantánea (a partir de aquí IM), (teclear y hacer amigos), solo que con la diferencia de que te puedes crear un personaje, con unos rasgos visuales definidos a tu gusto” (el subrayado es nuestro)

En este punto nos llama la atención el uso por parte del jugador del verbo “crear” para referirse a la configuración del avatar. Pensamos que puede decirse que el avatar está

³ Término utilizado por los participantes de la comunidad para referirse al avatar.

configurado en el caso de los usuarios que lo diseñan sobre la base de gráficos preformados y propuestos por la plataforma.

El simulador permite la creación de un avatar con un diseño propio el cual puede ser similar o no a la apariencia física del usuario, también se producen diseños de avatares a los que llaman "skins"⁴ con los que pueden comerciar ofreciéndolos para la compra a otros usuarios. Esta última posibilidad sólo tiene vigencia para las cuentas Premium, es decir, cuentas pagas ya que sólo estas pueden producir objetos permanentes. Existen espacios llamados "sandbox" (cajas de arena en castellano) en los que aquellos usuarios que poseen una cuenta gratuita pueden realizar diseños que tienen una duración limitada.

El usuario que comienza narrando en el foro al igual que otros usuarios, coinciden en considerar a SL como un juego y no como una segunda vida:

"Lo de la segunda vida la verdad que no lo entiendo, si Irene Muni en el anterior hilo (1 DD mi mismo III) describe un montón de cosas que se pueden hacer en SL, yo comparto la idea de Pincel50, que esto no es mas que un juego, ya que por muchas cosas que puedas hacer, yo

⁴ Un *skin* (*piel* en inglés), también llamado *theme* o *tema*, es una serie de elementos gráficos que, al aplicarse sobre un determinado software, modifican su apariencia externa. (fuente: wikipedia)

solo veo pixels y puntos de luz, eso si creados por gente que puede expresar o manifestar algunos de sus sentimientos mas internos (los pintores y artistas del siglo XXI)".

En la siguiente narrativa la idea de juego aparece vinculada al concepto de juego sin reglas, no existiría una manera mejor o peor de "jugar" SL. La actividad lúdica estaría relacionada con la posibilidad de ejecutar una actividad gratificante.

J. B. Pontalis en el prólogo del libro de D. Winnicott "Realidad y Juego" llama la atención sobre la existencia de dos conceptos en el idioma inglés para caracterizar el juego, "play" vinculado a la manera en que en esta narrativa se describe SL y "game" donde existirían reglas pautadas de antemano para los jugadores; aunque afirma que esta diferencia puede ser amortiguada

"(...) la ausencia de reglas explícitas y reconocidas no implica obligatoriamente la ausencia de toda regla, por más que esta escape a menudo a la atención del observador o incluso del mismo jugador".

Esta cuestión acerca de la existencia y del reconocimiento de las reglas dentro del escenario del simulador es una guía en nuestra investigación.

"...hay gente que no se cambiaría de ropa nunca en público en SL, y gente que sí; ¿quién "juega" mejor a SL?, pues ni uno ni otro, a cada cual le va bien "jugar" de un modo distinto. ¿Qué le ves

de raro a la gente esa de la playa? Hay gente que "juega" a descansar. ¿Y qué tiene eso de malo? Yo ponía a dormir a mis muñecas, y me ponía a comer con ellas. ¿Y?"

La mayoría de las respuestas que continúan, están dirigidas al jugador que inicia el foro el cual dice querer encontrar el sentido a SL a lo cual le responden muchos que SL no tiene un sentido, sino el sentido que cada uno le quiera otorgar, lo cual puede ser considerado como algo vivencial. El criterio de respeto irrestricto de lo individual se halla presente en las respuestas:

"... ¿Un juego? ¿Un chat? Todo podría ser, depende de los ojos que lo miran y de la persona que lo vive. Para mí, va mucho más allá que un juego y/o un chat, y más allá de una segunda vida (creo que segunda vida sólo lo sería si añadiera tiempo a la real, al menos en mi caso). Es un todo que, por suerte, permite que cada cuál lo viva y sienta a su manera, lo único que necesitamos entonces es respetar la visión de los demás y no dejar que nos pisoteen la nuestra, pues todo es válido, aunque haya quién quiera hacer creer a los demás que lo único válido es lo que él/ella hace".

"como se te ha repetido hasta la saciedad en las respuestas que provocan tus preguntas (a las que por cierto, nunca das respuestas),

descúbrelo por ti mismo. Lo que a mí me gusta de SL es seguro que no es lo que le gusta a Irene, o a Jocgart o a FlatLine o a Alon o a los otros miles de residentes que entran a este mundo virtual. Puede que en alguna cosa coincidamos, pero es imposible que tengamos los mismos gustos y opiniones en todo. Por eso estas respuestas son enriquecedoras”

“...SL no tiene UN sentido (como no sea el de estar a gusto y no joder a otros). SL tiene el sentido que tú quieras darle”

“¿Una prolongación de la mensajería instantánea? Pues sí y no. Para algunos sí y para otros no... ¿Juego o segunda vida? Pues otra vez sí y no jjajaja El que lo quiera tomar como un juego genial. El que lo quiera tomar como una segunda vida (o tercera, o cuarta. . . en SL puedes tener varias), pues como una segunda vida. Y el que quiera otra cosa pues otra cosa. ¿Qué más da? Que cada cual use SL como le venga en gana: si uno quiere limitarse al 1% de las posibilidades que ofrece SL, allá él; y si otro quiere otra cosa, allá él”.

En la narrativa anterior parecería que el significar SL como una “segunda vida” o como algo “más” que un juego dependería de poder utilizar al máximo las posibilidades del escenario, podría pensarse a partir de lo afirmado por este

sujeto que quién valora al simulador como un juego se encuentra limitado en la posibilidad de su uso.

Suponemos a partir de estas narrativas que definir SL como un juego depende del tipo de jugador, en este sentido consideramos que una diferencia importante la constituye el ser usuario de una cuenta Premium, ya que estos participan de un modo activo en la economía, y tal vez en las actividades sociales que se realizan en el simulador, a diferencia de una cuenta gratuita en la que quizás la función lúdica esté más evidenciada.

En esta discusión observamos narrativas que permiten reflexionar sobre la diferencia entre RL y SL. Encontramos quienes la establecen de manera clara, considerándola como una opción más dentro de las posibilidades que se pueden encontrar en RL, como un elemento anti estrés, quizás por que, a diferencia de nuestra vida cotidiana, se puede uno desconectar en determinadas situaciones:

“SL es solo SL. Puedes desconectarlo y ponerte a ver la tele, leer un libro, pasar la fregona por el baño o telegonear a un amigo. No pasa nada”

“En RL muchas veces tenemos que aguantar situaciones que no nos gustan, lo bueno de SL es que esto no sucede, con cambiar de ubicación o desconectar. . . listos!”

“No hace falta filosofar tanto sobre SL, es una alternativa a algunas cosas, no debe quitar salir con los amigos, de viaje con la familia, o el contemplar una bonita puesta de sol”.

“Yo prefiero la RL sobre la SL, pero la SL me sirve de elemento anti-estres para cada día y así me ahorro una pasta en psiquiatra, por mucho que pague por la ADSL”.

A partir de estas respuestas parece ser que SL se distingue del mundo material por la posibilidad de experimentar situaciones gratificantes, dado que, de lo contrario, existe siempre la posibilidad de desconectar el juego, motivo por el cual lo pensamos como una vivencia satisfactoria. Esto nos lleva a preguntarnos si SL es vivenciado solo de esta manera.

Este sujeto utiliza un criterio práctico para delimitar los escenarios real y virtual. Las actividades que pueden realizarse en uno y otro son las que permiten establecer la diferencia.

La realidad estaría del lado de lo que puede realizarse en el mundo material quedando reservada la virtualidad para aquellas acciones que sólo pueden ejecutarse en la pantalla. Pensamos que esto responde a una tendencia a asimilar el concepto de realidad a la idea de materialidad, sensibilidad y posibilidad de realización concreta. Pensamos que

esta posibilidad de diferenciar ambos escenarios a partir de un criterio como el expuesto permite facilitar la delimitación y no confundir SL y RL.

“estamos si ante una realidad, cuando conversas, haces negocios, te tomas tu tiempo, realidad virtual cuando haces cosas increíbles, como volar y que una casa te quepa en el bolsillo, eso es solo lo que he descubierto hay muchas cosas más que puedes hacer”.

Hay quien opina que hay un error en la formulación de la pregunta que abre el tema ya que no debería hablarse de SL y RL por separado, sino que SL debe considerarse como una parte de RL:

“El primer error es que hablemos de SL y RL. Y es un error manifiesto. ¿Por qué os complicáis? ¿Acaso no es más sencillo pensar que SL es una parte del total que llamamos RL? Pensadlo. Además es la forma que YO elijo para conceptualizar todo esto”.

A partir de esta narrativa, y lo considerado en el punto anterior, podemos pensar que lo virtual y lo material constituyen dos escenarios distintos de la vida de los sujetos y que ambos le pertenecen.

Con respecto a la relación que se establece entre la persona y el avatar, en este foro se pueden destacar dos

respuestas, una en la cual se expone que a través de la creación de un personaje se puede expresar parte de rasgos de la personalidad “real” del participante:

“te puedes crear un personaje, con unos rasgos visuales definidos a tu gusto, y que pueden expresar si quieres algo de tu personalidad real”.

Y otra en la cual no se encuentra una diferenciación entre el “yo” y el “avatar” en la descripción del mismo, es decir, el yo y el avatar se reflejan en primera persona

“cuando me vi a mí misma con un vestido de leopardo bailando en medio de la pista. Y como me sentía incómoda me senté tranquilamente en una mesa a charlar con un amigo, hasta que Atlante sacó las guitarras y entonces ya me desmelené a gusto”

Observamos una diferencia fundamental de posición entre estas dos narrativas. En la primera se establece cierta distancia entre el yo del sujeto y el objeto-personaje pero mantiene relación con el mismo, en la segunda hay una pérdida de la distancia en esta relación que se observa a partir del uso de la primera persona. Estas narrativas nos llevan a preguntarnos acerca de la significación de la relación del yo del sujeto y el avatar. ¿Será que la conformación de un personaje, al igual que en el teatro, hace que el sujeto se apropie del papel perdiendo cierta distancia mientras dura la escenificación? ¿La

posibilidad de construir una identidad en el escenario del simulador facilita la suspensión de la identidad personal de los participantes?

Las diferentes respuestas también nos permite analizar las significaciones que les otorgan a las relaciones vinculares que se establecen dentro de la comunidad virtual SL. Algunos consideran enriquecedor establecer relaciones con personas de diferentes países y no así para relacionarse con gente que se encuentra geográficamente cerca.

Podemos pensar que para estos participantes la interacción material constituye una característica necesaria para el sostenimiento de los vínculos, que puede ser suspendida con la única condición de la existencia un impedimento para llevarla a cabo. Los vínculos en SL quedarían reservados para un enriquecimiento personal e intercambio cultural.

“Con respecto ha hacer amigos, probablemente me criticareis en exceso por decir esto, pero nunca he entendido, como gente que vive en el mismo lugar (en un radio de 20km) prefiere hacer amigos por IM, y no poder relacionarse con las personas de su entorno en la vida real. Si bien es cierto que para hacer amigos de cualquier parte del mundo y compartir experiencias tanto la IM como el SL es fenomenal, ya que te hablan y compartes cosas



de un entorno que desconoces y puedes enriquecerte como persona”.

“...puedes conversar con otra persona como si la tuvieras en frente tuyo, interactuar e ir a muchos lugares juntos, estando a miles de kmtrs de distancia en RL, he conocido mucha gente y he llegado a conseguir amigos, (obvio si empiezas a usar SL para conversar con tus amigos de la vuelta de la esquina de tu casa es ilógico no!.) empiezas no solo a conversar temas de RL sino también temas de SL, un día conocí a una argentina otro a un español y así, hasta tengo una amiga que me ayuda a traducirme el inglés el cual se poco...”

Y quien opina a partir de esta respuesta que no encuentra diferencia entre establecer relaciones vinculares dentro y fuera de SL, cercanos geográficamente o no. Consideran amigos a las personas independientemente de haberlas conocido por SL o RL, llegando a verlas personalmente o no:

“Dice homain no entender porqué hacer amigos geográficamente cercanos en SL. Tan lícito es hacerlos en una discoteca maloliente, de esas que se te pegan los pies en el líquido indefinible de los baños con el agua cortada. . . como hacerlos en SL. Es, exactamente, lo mismo. Lo que no impide que a partir de SL, llegues a un

conocimiento carnal con alguna persona. Del mismo modo que no impide llevarte a un ligue de discoteca al asiento trasero de tu coche. Insisto. No veo la diferencia. Y me preocupa la necesidad de buscarla”.

“Y cómo decís, mis amigos son amigos independientemente de cómo les haya conocido, bien es cierto que a cada cuál le veré sólo en ciertos sitios, ámbitos, pero les considero amigos igual”.

Y hay quien si bien consideran amigos a los establecidos en RL y SL, los diferencia por los temas y cosas que comparte aunque lo expresa en términos confusos, dificultando encontrar esa diferencia antes mencionada:

“¿Hacer amigos? Pues sí y no. Unos los hacen, otros no, y otros según les dé y según les vayan las cosas. Eso sí, yo distinguiría entre mis "amigos" de SL y mis "amigos" de RL. La mayoría de mis amigos en SL son sólo gente con la que comparto aspectos de SL, comentamos algo de la vida, y ya. Con algunos, muy pocos, he terminado teniendo relación por Skype o por correo. Y sólo con uno he llegado a encontrarme en la vida real. Está claro que la relación con los amigos de RL es otra cosa. Pero es que no tengo por qué elegir: me caben los amigos de

RL, los de SL, los del foro, los de la uni, los de los sitios en que me muevo. . . Cabe todo”.

A pesar de la diferencia de opiniones encontradas en estas narrativas acerca de criterios para establecer relaciones vinculares, rescatamos la importancia de la creación y mantenimiento de las mismas para sostener la experiencia dentro del simulador.

Debemos rescatar que utilizan términos iguales a los usados a los encuentros presenciales, lo cual dificulta diferenciar cuando se refieren a SL o RL:

“a Irene le diré que me hizo mucha ilusión encontrármela esa única vez. . . espero que se repita en alguna otra ocasión. . . ¿por ejemplo el lunes? ¿a qué hora será la cremá de la falla?”

“Anoche yo estuve hora y pico con Eiko Ivory (a la que había conocido anteayer en la fiesta de SL) porque habíamos quedado en pasarnos información sobre atracciones en SL. Vimos alguna, visitamos dos pasajes del terror, estuvimos patinando, visitamos uno de los pocos túneles reales de SL, charlamos de varias cosas, reflexionamos sobre la cuestión de la altura de los avatares, y quedamos citadas para una próxima guerra de almohadas”

En este foro los participantes intentan conciliar sobre uno de los puntos polémicos de SL, el significarlo como una

“segunda vida” o como un juego. Parece que la significación del escenario está relacionada con las actividades que se realizan en él. Si de un juego se tratara parece ser que éste estaría caracterizado por una actividad lúdica placentera sin objetivos ni reglas pactadas de antemano. Esta condición es la que permite plantear a varios de los sujetos que este escenario excedería a las características de un juego, permitiendo intercambios culturales, sociales y económicos posibilitados por la constitución de una comunidad entre sus residentes.

Otra de las cuestiones que aparece en este debate es el diferenciar SL de los programas de mensajería, si bien SL también es un medio de comunicación creemos que lo que lo diferencia es la espacialidad y la temporalidad. A partir de esto nos preguntamos cómo se produce la constitución del espacio en el escenario del simulador.

Observamos también en relación al vínculo sujeto/avatar la existencia de distintas posiciones que se reflejan en la capacidad de establecer una relación y una diferencia entre estos dos. A pesar de las distintas posturas pensamos que la posibilidad de construir un personaje a través del avatar facilita la suspensión de la identidad propia mientras dura la puesta en escena.

El porqué de tu nick⁵

El primer foro seleccionado comienza con la pregunta del “porqué de tu nick”, a partir de la experiencia del jugador que inicia el tema; este plantea que intenta esconderse detrás de un nick que diciendo algo de él no diga quién es.

El debate permite analizar las distintas asociaciones entre el nombre elegido y el nombre personal de los jugadores, respondiendo a uno de los objetivos acerca de las relaciones que se establecen entre el sujeto y el avatar.

Entre las distintas relaciones encontramos varios residentes que realizan asociaciones explícitas entre su nombre y/o algún aspecto de su vida personal y el nick elegido para ingresar *al juego*.

“Weno mi nick creo que es obvio ¿No? Al menos dentro de si lo adivinan fácil. . . jaja Sí, es mi nombre de rl, y no es el que uso para otras cosas de internet, me lo puse porque no sabía de qué iba si cuando entre, así que me puse algo parecido a rl, al igual q el apellido q se parece también a mi segundo apellido de rl”

“Pues el por qué de mi nick, es bastante sencillo, meryjoe se me ocurrió poner así por mi nombre en rl”

⁵ Basado en el análisis del *Foro Nº 1*

Asimismo observamos que algunos jugadores al momento de elegir su nick realizan asociaciones con alguna característica que los represente sin delatar su identidad.

"Desde hace muchísimo tiempo, desde los 80's, intento esconderme detrás de nicks que si bien digan algo de mí, no digan quien soy"

"Hasta pocas veces había necesitado nick y si entraba en un chat o en un juego online siempre lo hacía con nick masculino 🙈 para evitar gente incordiante"

Uno de los jugadores elije como nick un término japonés que no denota género lo cual puede ser una característica de no demostrar cuál es su identidad, sin embargo continúa la exposición refiriéndose a sí misma en femenino:

"La primera parte es japonés "corazón de guerrero" (la palabra senshi en japonés no tiene genero/sexo pero se aplica a hombres y mujeres por igual) El apellido market pues lo elegí porque significa mercado y estaba aburrida de mirar en la puta lista infinita entre la que te dan a elegir"

En el momento de registrarse sólo puede elegirse el nombre del personaje, en cuanto al apellido este puede ser seleccionado de una lista predeterminada. Se observa que en la construcción del nombre se realizan asociaciones a partir de los nombres reales de los jugadores o sus gustos y preferencias

mientras que el apellido se elige para combinarlo con el nombre elegido o como se verá más adelante para crear un juego de palabras en el caso de un jugador llamado "Lastengoa Miles".

Encontramos varios residentes que hacen uso de personajes de mitología o leyenda a la hora de definir el nombre para el avatar.

"Morgana fue la hermana del Rey Arturo, sacerdotisa de Avalon y discípula de Merlín. Me gusta, que le vamos a hacer. . ."

"Ketk es el dios del viento, en la mitología nórdica, representa la innovación y el cambio permanente, su meta es la astucia bien dosificada, su mes es el agosto en el horóscopo celta".

También encontramos quienes utilizan nombres de personajes reales y ficticios.

"Pensé en una cantante que se llamaba Nivea, que era música hip hop y me gusto bastante".

"Sidharta es una simplificación de "Siddharta", a saber, o el nombre del príncipe indio que se convirtió en Buda, o el personaje de la novela del mismo nombre de Hermann Hesse".

En algunos casos los participantes adjudican a la suerte o a la casualidad el origen de su nick. Esto parece observarse generalmente para la elección del apellido.

“El apellido lo use a la suerte, me gusto el de Akina, asi que ya se kedo en Nivea Akina”

“El apellido realmente lo cogí porque era cortito y sencillo siendo algo así como un poco a suerte”.

Se puede observar en la construcción de los nombres que muchos de los residentes condensan diversos significados en él.

*“La primera A es de Armanda. Armanda porque cuando era pequeña me puse ese sobrenombre a la hora de escribir y ese nombre es justo el de un personaje del libro “El lobo estepario”. Y Loke de Loki, bueno, ¿quién no lo conoce? Dios pícaro escandinavo, guapo, pelirrojo, caprichoso. . . (lo adoro *. *) Bisnovat lo elegí porque me gustan los que suenan un poco a ruso. También quería que mi nombre sonará fuerte y quedará bien”*

“Para mí tiene bastantes significados y es una mezcla de palabras y demás. . . .

· Joc, en catalán, significa juego.

· Buscaba un nick que sonara a boggart, ese ser mitológico que se ha hecho famoso gracias a los libros de Harry Potter.

· También algo que sonara a Humphrey Bogart



· En RL me llamo Juanca, es decir J. C. JoC. . . . todo eso.

· Incluye la palabra 'art' (arte en inglés y en catalán). Me encanta la historia del arte, y el arte en general ^^

· Jcgart tiene cierta similitud con la palabra "joglar". Juglar en castellano. No hace falta explicar más.

En fin, quería reflejar muchas cosas en mi nick, y estas son unas cuantas. . ."

La elección del nombre es el primer paso para la construcción de la identidad dentro de SL, esto establece una primera implicación subjetiva dado que queriendo deliberadamente mostrarse u ocultarse se realizan asociaciones con la personalidad mostrando la proyección de aspectos de esta.

Dentro de la discusión observamos tres casos singulares que parecen quedar por fuera de las categorías anteriores. El primero se trata de un jugador que atribuye diferentes significaciones a su nick generando la participación y opinión de los otros jugadores y que luego aclara que la creación del nick en un primer momento fue para abrir una cuenta de correo electrónico con lo que todas estas asociaciones fueron creadas posteriormente.

"Egocéntrico: Yo"

"Curiosamente, es nombre de doncella.

Aquella por la cual Zeus se enamoró".

"Tenemos a Júpiter, y una de sus lunas es lo".

"Lo de IO, fue una elección de hará ya unos 15 o 16 años. Con una cuenta de correo que creo recordar era io@ole. com (...) Ya ahí un día un amigo me preguntó: "Y lo de IO que es". Y no supe que decirle. Así que empecé a cabilar. También está relacionado con el número 10, de símil grafía, que para mí es mi número por muchas razones".

En el segundo caso el nombre fue elegido por otra persona (no por el jugador) a quien se denomina "dominante", suponemos que este vínculo se refleja en el nombre elegido.

"Cuando entré en SL lo hice de la mano de un Dominante y él eligió mi nombre. En japonés, "perra" es AMA y, claro, no procedía llamar a una sumisa "Ama"; así que eligió su masculino, INA, que significa "perro". . .".

Suponemos que esto responde a una posición de ella frente a este otro llamado "dominante". A pesar de esta sumisión que muestra al tomar una actitud pasiva a la hora de elegir su nombre, esto no deja de ser una elección. Nos preguntamos si el nombre condiciona la posición y la interacción dentro del simulador y cuáles pueden ser los efectos de esta elección.

El tercero es el caso, ya mencionado anteriormente, de un jugador que elige su nombre a partir del apellido, creando un

juego de palabras entre ambos, motivado por la imposibilidad de elegir libremente este último.

“En mi afán de encontrar un nick simpático me lo pusieron a huevo los señores lindes 🤔. ¿Qué no puedo elegir el apellido? Pues le pongo un nombre que le pegue bien y ya está. Después de barajar algunos me decidí por este”.

Dado que el apellido se elige en base a una lista predeterminada observamos comentarios de los jugadores que establecen vínculos de parentesco con residentes que se apellidan igual. Esto nos lleva a preguntarnos qué tipo de lazo social se establece entre jugadores que comparten un mismo apellido, si a partir de esto se puede constituir un sistema filial.

“La semana pasada conocí a una hermana mía hahahahaha”

“Cuando entré a SL, me dio por aprender a construir y aparecí en la torre Ivory. . . uff que flipe!! si tengo familia rica aquí dentro!! Jajajaa”

Observamos ciertos comentarios que nos permiten pensar la significación que otorgan al escenario y a la dramática que en él se despliega y la significación y valoración que adquieren los objetos que pertenecen al simulador.

“(…) pero lo cierto es que las dos veces que hemos coincidido me pareciste un avatar muy guapo”.

“Joc, a ver si quedamos un día in world los cuatro, (sara y tu y meryjoe y yo) y charlamos un rato y nos conocemos”.

“Doster, será un placer 😊Incluso podemos quedar en casa, así la conocéis y conocéis también el barrio, que tal vez os interese”

“Y eso es todo, nos vemos esta noche”.

Pudimos observar que en la elección del nombre del avatar se evidencia una primera implicación subjetiva, ya que como dijimos anteriormente queriendo de una manera deliberada mostrarse u ocultarse se realizan asociaciones con la personalidad de los sujetos. A partir de lo analizado en este foro nos preguntamos si esta significación que le otorgan a los nombres está relacionada con la construcción de los guiones a partir de los cuales se plantea la interacción con otros.

Destacamos que en el escenario del simulador los residentes se identifican y se reconocen a partir del nombre y la imagen elegidos para su avatar suspendiendo en este punto la identidad personal. Ésta característica excede al escenario del simulador operando también en los foros.

*¿Qué serías capaz de hacer...?*⁶

En el tercer foro se plantea la cuestión de “¿Qué serías capaz de hacer...?” relacionada con lo que los residentes estarían dispuestos a hacer en el mundo virtual por amor. Dentro de la discusión se amplía la pregunta hacia lo que serías capaz de hacer en general dentro del simulador.

En el planteo original la participante que abre el hilo propone cinco alternativas para responder a su pregunta:

- Relación convencional: de pareja, familia, casa, etc.
- Relación no convencional: personas del mismo sexo, varias parejas.
- Relación de sumisión/obediencia, adoración
- Relaciones transgresoras, fantasías
- Varias o ninguna de las anteriores tipos de relación, otros distintos...

Asimismo se discute sobre un juego de rol que tiene lugar dentro de SL. El mismo se llama “Gor” y propone a sus jugadores establecer vínculos de sumisión y dominio. Pensamos que la tercera opción sugerida por la participante tiene su origen en las relaciones que se establecen en este juego de rol.

⁶ Basado en el análisis del *Foro N°3*

En las respuestas podemos encontrar distintos niveles de conciencia sobre las normas y los límites que coaccionan al sujeto. Algunos proponen que Second Life es un escenario en el que no existirían las normas que coaccionan al sujeto en la vida real, afirmando que los límites se establecen en base a las elecciones personales respetando las de quienes los acompañan en la creación de guiones o ficciones. ¿Podemos pensar en este punto que esta característica de construir la legalidad en conjunto con los miembros permite la constitución de una comunidad?:

“no hay límites. ¿Qué seríamos capaces de hacer? Aquí cada cual vive como mejor le gusta. Y no digo que no a ninguno de los puntos, todo puede ser”

“los límites en SL los ponemos nosotros...”

“los límites los pone uno, así que no existen límites, se puede interactuar con la persona que tengas al lado cualquier ficción, simplemente hay que ver donde se pone los límites la otra parte. Sólo hay que jugar si al fin para eso es esto”.

“y me refiero a gor, como puedo referirme a una actividad cualquiera, en la que siempre el dueño del avatar pone los límites”

Aparece la idea de que este escenario opera como desconexión de la vida material y “vía de escape” por medio de

una ficción que permite la “felicidad” y la expresión de los sentimientos de una manera que califican de más auténtica. Esto parece estar posibilitado por la vivencia de legalidad autónoma dentro de SL. Suponemos que también está relacionado con el anonimato y la posibilidad de “desconectar” el simulador.

Sin embargo, a partir de estas reflexiones se nos plantea como interrogante el alcance del anonimato, es decir, si a partir de establecer normas en conjunto y constituirse como comunidad, la representación de cada sujeto tal vez comience a operar como su “imagen” dentro de la escena del simulador. Nos preguntamos si esto puede pensarse a partir de la construcción de los personajes en el teatro y, como dijimos anteriormente, a partir de la suspensión de la identidad personal en el momento de la puesta en escena del despliegue de fantasías.

“este mundo para much@s de nosotros puede ser una libertad absoluta y en cierto modo también crea una felicidad o una vía de escape, de desconexión de nuestra RL”.

“esto es SL y por lo tanto se pueden hacer cosas que seguramente en RL ni se nos pasaría por la cabeza, que cuando hablamos de sentimientos SL nos permite vivirlos más intensamente ya que podemos prescindir de convenciones y normas socio-culturales”

“quizás este medio de la red, nos dé pie a fantasear o a dejar salir más de nosotros, (este punto no lo tengo aun claro) ya que no nos ponemos tantas barreras sociales o incluso éticas a la hora de dejar que los sentimientos salgan. Lo que sí he sacado en claro es que aquí, en el mundo virtual, no tenemos las trabas que se nos pueden presentar fuera”.

En algunas de las narrativas se detecta un reconocimiento de la influencia de las legalidades que pertenecen al mundo material sobre las experiencias en el simulador. Notamos en estas afirmaciones conciencia de que los límites del sujeto y sus determinantes sociales y culturales se ponen en juego en este escenario.

“hay posibilidades que para mí son impensables o inviables en realidad, y que inworld, quizás porque las normas morales se adaptan a otro medio, o porque liberas una faceta de tu personalidad escondida, se destapan y posibilitan su ejecución”.

“me encanta sentir... hasta la médula, apasionadamente. Y sí, haría cualquier cosa. De hecho, estoy haciendo cosas en SL que jamás habría imaginado hacer en RL, ni haría a día de hoy tampoco; prisionera de convencionalismos, educación, urbanidad y sometida al sistema que nos impone RL. Esa es la magia y el encanto de

SL. Me desnudo, me destapo... aunque, siempre queda ese pequeño resquicio de RL que nos "impide", seamos realistas, desnudarnos del todo".

A diferencia de las otras narrativas en donde atribuyen las normas o límites al propio individuo, en esta podemos encontrar un reconocimiento de una legalidad que atraviesa los dos escenarios y que las normas de RL son las que condicionan las experiencias de los sujetos dentro del simulador.

"también existen condicionantes que limitan nuestra libertad que pueden estar en nuestra RL o dentro de este mundo, ya que la situación de nuestras vida real y virtual también pesan en nuestras elecciones. Digo esto por propia experiencia, ya que he tenido que ponerme al borde de elegir entre los dos mundos y a pesar de queme encanta vivir y sobre todo compartir esta magia, mi avatar ha tenido que ser el sacrificado"

La discusión acerca de los límites lleva implícita la discusión sobre que es Second Life. Distintas definiciones son propuestas entre los participantes.

Hemos podido observar que es recurrente la afirmación de que lo que es SL depende de la experiencia de cada uno de los residentes en particular, lo que mostraría dificultades para

establecer una definición elaborada de consenso entre los participantes. Podríamos pensar que pareciera que la discusión que provoca SL es respecto de los límites entre experiencias reales y ficticias, sin distinción cuando se trata de ellas en términos de vivencias; distinguiéndolas a través del avatar, es decir, podría ser el avatar el que permite establecer el límite y no enloquecer como en la narrativa en la que aparece la idea de que el avatar tuvo que ser el sacrificado. El avatar operaría como objeto de fantasías generando confusión cuando este objeto no se delimita:

“depende de la filosofía que tengamos cada uno de esto, así viviremos nuestra sl, ¿no?”

“es simple y llanamente una experiencia divertida. Al menos así lo tomo yo”

“como en sl hay casi de todo, la variedad de sitios es también la variedad en opciones de que cada cual tenga el juego que quiera, así como libre”

“aquí cada cual vive sl como mejor le gusta”

“no somos capaces de saber que somos capaces de hacer en SL”

“Esta es sólo la forma en que yo veo sl, o más bien como quiero vivir mi sl porque es como más divertido me resulta, no digo que sea la única ni la de la mayoría porque de hecho creo que hay

una opinión de sí por cada persona que entra y todas me parecen respetables”

En la narrativa siguiente aparece nuevamente la concepción de SL como un escenario de intercambios sociales y culturales.

“en SL hablo con italianos, con americanos, con gente de todo tipo y país, aprendo cosas de sus culturas, interactuamos, intercambiamos puntos de vista, practico idiomas sin ir a una academia (...)”

Hay quienes opinan que la flexibilidad de los límites está dada por la posibilidad de utilizar una representación y personificar de esta manera sus deseos y fantasías, esto se encuentra relacionado con el apartado anterior, nos interesa destacar el lugar de los personajes-objetos que se configuran. Entre estas respuestas podemos ver quienes aportan un guión biográfico a las escenas respecto de quienes crean nuevos guiones para su experiencia en el simulador.

Entre los primeros:

“yo, como Pepys, estoy totalmente “integrada” en mi personaje. Soy la prota absoluta de mis historias. Y me encanta”

“muchos de estos sentimientos que se despiertan a través de unos muñequitos, los mueve la persona, digamos que los kekos son

una representación de nosotros mismos, unos dobles nuestros, con lo cual podemos sentir, reír, llorar, divertirnos etc... (...) es imprevisible cada día, el momento, la situación o como se irá desarrollando esa escena en SL”.

“Los sentimientos en SL por sí mismos no existen. Second Life es una parte de la realidad, de nuestra realidad, sin autonomía ni entidad propia (...) Nanak, la pobre, es un grupito de primis más o menos monos dirigidos por la mente pensante que está detrás”

Entre los segundos:

“parto de que para mí sl es como un libro que escribo con una protagonista que moldelo yo y que tiene muchas cosas de mí, sí, pero no soy yo (...) la diferencia para mí es que en el sl escribo yo la historia, con una flexibilidad impresionante porque al interactuar con otros, nada es previsible y además hay mucha riqueza de sensaciones porque nos ofrece muchas más posibilidades, elegir nuestro físico, nuestra vestimenta, hasta la hora del día que queremos que sea! Y por supuesto podemos elegir que rumbo tomar porque si no me gusta, lo cambio a mi gusto o simplemente paso página/cierro sl y tan tranquila... cosa que en rl no se puede hacer”

“el anonimato que de alguna manera confiere esta plataforma nos permite realizar muchas fantasías... además... la posibilidad de utilizar varios avatares según el tipo de fantasía añade más flexibilidad al tema”

“cada uno hace lo que quiere, todo en plan novelesco... ¡qué sería de nosotros sin soñar! (...) el problema es cuando eso afecta a la vida de uno, cuando te lo tomas en serio, cuando traspasa la barrera de la ficción y lo novelesco.

“creo que se trata de volver a “ser como niños”, de jugar y de pasarlo bien”

Para algunos participantes la personificación no es tal, encontramos que afirman que no existe distancia entre el avatar y el sujeto, siendo que en el entorno virtual se muestran como son o como les gustaría ser. En este sentido parece que lo que experimenta el sujeto en ese momento atraviesa ambos escenarios, afirman que las sensaciones tienen un carácter fuerte, a pesar de que los lazos se construyen en el escenario de la virtualidad es el sujeto el que los sostiene. Parecería ser que este escenario no sólo se reserva a experiencias gratificantes:

“las sensaciones y los sentimientos que se establecen con otras personas son muy fuertes, tanto los buenos como los no tan buenos: reímos, hacemos amigos, nos enamoramos,

pero también se pasa mal alguna que otra vez y hasta se llora (sí, jeje, algún disgustillo he tenido también) y es normal, puesto que somos nosotros mismos los que estamos interactuando, con nuestro carácter y nuestro estado de ánimo en ese momento”

“somos nuestros “otros yo”, a veces nos mostramos como tal como somos, a veces como nos gustaría ser...”

“los kekos somos nosotros, aunque a veces nos comportemos como nos gustaría, aunque a veces hagamos cosas que nos gustaría hacer en RL, somos nosotros (...) las sensaciones que se sienten en SL son fuertes, atraen y es muy difícil abstraerse de ellas”

“en cuanto al comportamiento de los avatares, yo pienso que al final, aunque hagamos cosas que normalmente no hacemos en RL, nos comportamos como en RL, es decir que al final nuestro carácter sale a la luz y también nuestros deseos más ocultos”.

“creo que he vivido casi todas las situaciones posibles dentro de este mundo virtual, al igual que busqué una religión. He buscado aquí conocer un poco más al ser humano”

Asimismo otros plantean que como consecuencia de la experiencia virtual han realizado cambios en su personalidad. Que esta experiencia vivencial les permitió “descubrir” facetas de su personalidad.

El escenario de SL puede compararse con el teatro el cual permite fantasear, identificarse con un personaje, experimentar sentimientos diversos, siendo consciente de que es una “ficción”, donde se permite ensayo y error debido a que no sienten que hay una consecuencia directa y que, a pesar de su finalización (o su desconexión), ésta genera una impronta en el sujeto.

“Hace más de un año que me muevo por SL y puedo asegurar que mis normas y límites han ido variando a lo largo de ese tiempo. Situaciones que en un principio me parecían impensables o que me resultaban muy extrañas, ahora...están ahí y las veo de otra forma. Lo que sí es cierto es que ya no se me ocurre decir “yo nunca haré...”

“Dentro de SL es una faceta más para experimentar, siempre, por supuesto, respetando mi RL (que para mí es fundamental). De hecho, nos desinhibimos mucho más y eso se refleja después, en RL. Es fantástico”

“se siente y se vive muy intensamente, me sirve para descubrir aspectos de mi personalidad que

de otra forma quizás no hubiera sabido que existían y cuando se hace tarde y toca ir a dormir, se cierra el pc y todo queda allí dentro”

“en Gor (y en SL en general) se descubren también cosas sobre uno mismo”

Sobre el establecimiento de relaciones vinculares dentro del entorno virtual hemos encontrado distintas opiniones entre los participantes. Están quienes afirman que es necesaria la presencia del otro para poder llevar adelante la experiencia en el simulador. Podemos pensar que la interacción con otro es un punto nodal que permite la significación del escenario. Dada la ausencia de objetivos y de un argumento planteado desde un comienzo, la reunión de residentes y la creación de argumentos propios en intercambios y debates con otros son necesarios para sostener la experiencia subjetiva en el tiempo.

Volviendo a la metáfora del teatro, parecería que el poder capitalizar estas experiencias también está relacionado con la creación de guiones en interacción con otros.

“todo se reduce a compartir tu experiencia SL con una persona especial para ti”

“se puede interactuar con la persona que tengas al lado cualquier ficción, simplemente hay que ver donde pone los límites la otra parte”.

“lo que creo que te anima de verdad a superar tus límites es encontrar a alguien especial que

nos rompa las barreras mentales, que nos estimule y nos de confianza”

“sólo decirte que te echaré mucho de menos, más que como mi compañero de exploración en tantas ocasiones sobre todo como mi amigo...”

Observamos la presencia de referencias a una nueva modalidad de vínculo que implica el relacionarse con avatares como representaciones de otros sujetos. En las respuestas destacamos lo dicho por uno de los participantes acerca de la necesidad de aprender a relacionarse a través de este nuevo modo de comunicación. Hace eco a la imagen del titiritero con su títere quién se vincula con otro titiritero de “títere a títere”.

“cuando conoces a alguien en SL lo que te atrae no es solo su avatar, sino lo que te cuenta y como te trata la persona que hay detrás”

“incluso se puede llegar a pasar más tiempo con esas personas que con ora más cercanas en RL, e incluso también conocer muy bien como es esa persona (avatar) más que a los que tenemos tan cerca en nuestra RL”.

Falta un punto importante, que nadie ha mencionado y es el de APRENDER, no sólo relacionarnos, aprender a relacionarnos con avatares (personas detrás) de todo tipo de culturas y condiciones, aprender a través de la

pantalla del ordenador, otras costumbres, culturas, formas de vida”.

Están quienes expresan la necesidad de reservar el amor para los vínculos que se establecen fuera del escenario virtual.

Estas narrativas nos plantean la idea de que el escenario de SL estaría reservado para las experiencias satisfactorias y el amor no solo conlleva gratificación sino también responsabilidad. Esto parece ser contradictorio con lo dicho anteriormente, suponemos que existe una idealización del escenario virtual como lo que gratifica y de la realidad material como lo que frustra.

Observamos que esta significación circula, en líneas generales, en las narrativas de los foros analizados, sin embargo en ciertas ocasiones y a raíz de preguntas puntuales se logra una integración y conciencia de la ambivalencia de ambos escenarios. Asimismo parecería leerse que el contacto físico es necesario para el amor lo cual representa una limitación en SL.

“otra cosa son los “sentimientos encontrados”, pasiones novelescas, y eso sí, grandes amigos a los que con certeza, no llegaré a conocer nunca en RL. : AMOR???? Ains... ya lo tengo en RL... y, para mí, eso son palabras mayores... pero, de

todo hay en la viña del Señor y cada uno lo ve a su manera... y lo vive a su manera también”

“la relación de pareja, familia, casa la tengo en RL. Aunque no descarto esa posibilidad, pero no me la he planteado dentro del mundo SL. Ciertamente es que hay muchos avatares que buscan una segunda familia en su SL vida (...) y, concretamente, en mi caso no busco ningún tipo de relación sentimental; aunque si surge, pues surge. Pero siempre habrá la limitación de SL, y fuera de ahí, dicha relación, como mucho, se convertiría en una bonita amistad”.

“Lo que sí he sacado en claro es que aquí, en el mundo virtual, no temo las trabas que se nos pueden presentar fuera.

No tenemos una familia a la que prestar atención, un piso que atender, o un día lluvioso que nos ataque los nervios”.

“me gusta la SL vida que llevo, de soltero, sin pareja y siempre de un lado para otro, sin ataduras y con amigos. Mi mejor amiga de SL es Soleillade, ella me enseñó a dar los primeros pasos, a adecuar mi imagen de newbie, a encontrar sitios bonitos, sitios donde poder ganar unos lindens, etc. Es decir me mostró las posibilidades. Entre medias lógicamente el “cariño” se acrecienta más hacia alguien que te

hace compañía, cuando tiene un rato se va contigo y no deja de darte amistad y entendimiento, a cambio de nada. Podría ser mi pareja en SL, para qué? Estamos juntos cuando podemos y si a alguno no le apetece o hace otra cosa, pues lo dice tranquilamente y sin problemas”

Pudimos observar en el transcurso de la discusión que los participantes plantean lo que consideran la diferencia entre el entorno virtual y el material como dos escenarios de su propia vida. Asimismo varios participantes destacan la importancia de RL sobre SL, suponemos que eso está relacionado con la conciencia de que la materialidad (del cuerpo y no sólo de la fantasía) es la condición para sostener su experiencia en el simulador:

“los sentimientos en SL por sí mismos no existen. Second Life es una parte de la realidad, de nuestra realidad, sin autonomía y sin entidad propia”

“si no me gusta, lo cambio a mi gusto o simplemente paso página/cierro sl y tan tranquila... cosa que en rl no se puede hacer”.

“yo también entre en gor por alguien y aunque me resisto a vivir en una ciudad me lo paso bien jugando a perseguir mercenarios. Creo que en RL nunca cogería un arma, pero allí disparo a

*dios y a su madre (...)
y cuando se hace tarde y toca ir a dormir, se
cierra el PC y todo queda allí dentro (lo siento,
vosotros también os quedais ahí)”*

*“te deseo lo mejor en tu RL!! (siempre es lo más
importante)”*

*“de elegir entre un mundo y otro RL siempre
tiene que ser prioritario”*

*“SL es parte de nuestra RL, pero RL no es parte
de SL, así que primero de todo RL que es más
importante y lo que “da vida” a todo lo demás”*

Observamos asimismo la presencia de respuestas donde se afirma que las relaciones que se establecen en el simulador son suplentes de la ausencia de estos vínculos en el escenario de la vida real. Dijimos anteriormente que suponemos que cuando el avatar no está delimitado se genera confusión. Esta narrativa ejemplifica esta afirmación:

*“en SL no haría nada por amor, porque mi avatar
no puede enamorarse. Yo, como persona, puedo
hacer lo que sea por la persona que amo, y si es
necesario el pino puente, o el triple salto mortal,
lo intentaría con todas mis fuerzas, pero dentro
de las posibilidades que plantea morgana me
incluyo en la 1 con limitaciones: tendría (tengo)
una relación convencional de pareja que no se
materializará, en principio, en RL, por diferentes*

circunstancias. Además tengo varios excelentes amigos conocidos en SL, pero con consecuencias en RL, porque hablamos por msn, tenemos nuestros teléfonos, nos mandamos sms, etc... e incluso con dos de ellos, pareja en rl, nos reuniremos próximamente"

Llama la atención la naturalización del uso del Messenger (msn) y el mensaje de texto (sms) lo cual parecería tener, a diferencia de SL, una materialidad.

Se puede observar un intento de delimitación lo cual parece aportar mayor confusión. Se puede pensar que el msn y el sms están incorporados a la vida diaria de los sujetos.

Debemos destacar que en nuestra sociedad actual la tecnología representada por el PC y el celular se sitúa en el plano de lo indispensable respecto al desarrollo profesional, laboral y al ocio.

A diferencia de SL, estos medios guardan cierta privacidad ya que se necesita de un contacto previo dado que se requiere el conocimiento del correo electrónico o número de teléfono para establecer una comunicación.

Tal vez esta dimensión de la palabra escrita en el Messenger y en los mensajes de texto permite relacionarlos con el mundo material.

Se proyecta en el personaje los temores a implicarse, aunque luego resulta que no implicarse es imposible:

(...) por mi parte en SL estoy con una persona, a quien quiero y respeto, aunque sé que nunca atravesará la barrera de la virtualidad (...) lo cierto es que las relaciones en SL son diferentes que en RL (...) de todos modos, yo por mi parte, estoy segura de que si en rl tuviera esa parcela de mi vida cubierta no necesitaría nada de/en SL. Simplemente la soledad en la que vivo hace que busque "suplentes". Aún así quiero mucho a mi chico-avatar, y creo que seremos grandes amigos en RL...

sigo pensando que lo que yo siento por mi avatar-chico no es amor... porque yo no quiero pasar esa puerta. No me conviene y yo soy una persona súper racional (...) nos unen unos lazos más fuertes de lo que se podría imaginar, pero esto no tendrá nunca reflejo en RL (ojalá se pudiera). Prefiero pensar así, porque si no sufro... y si entro en sl es para no sufrir"

La cuestión de que serías capaz de hacer trae aparejado el tema de los límites dentro del simulador y de este y lo que llaman la vida real. La existencia o no de reglas y su reconocimiento por parte de los participantes permite analizar la legalidad rectora en este escenario. En algunas narrativas observamos cierta ausencia de conciencia acerca de las reglas que se establecen más allá de la voluntad de los sujetos, la diferencia parecería radicar en que éstas se construyen a partir

del consenso de los participantes. Esto parece responder a las características propias de este escenario. El anonimato y la posibilidad de desconectar el simulador ante cualquier señal de angustia serían las garantías de aquello que califican como una "felicidad más auténtica" y una vivencia más "pura". Sin embargo en el transcurso del debate los mismos participantes reconocen que los condicionantes de la vida material no son ajenos a este escenario lo que nos hablaría de una integración de las realidades virtuales y materiales. Integración que en ciertos momentos parecería dificultarse dejando reservada la gratificación para la vida virtual y la frustración para la vida material a la que se significa como fuente de malestar.

Podemos pensar que esta cuestión de los límites se refleja también en la relación sujeto/avatar tal vez mientras mayor distancia se establezca entre estos, menor consideración por las imposiciones sociales y viceversa. Podemos pensar que en esta cuestión la mayor distancia podría ser pensada a partir de la construcción de personajes en la escena del teatro. La construcción de un guion y reglas implica la interacción con otros siendo esta necesaria para el sostenimiento de la experiencia que posibilita Second Life.

*¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?*⁷

En este foro se puede observar, en el intento de responder al interrogante planteado acerca de la posibilidad de conciliar la vida familiar con la segunda vida, que la experiencia en SL es conciliable con la vida diaria siempre que ésta no interfiera con los roles sociales esperables; cuando esto ocurre surge el conflicto⁸ y se instala la necesidad de elegir. Abordando estas cuestiones intentan definir nuevamente SL tocando temas planteados en los foros anteriores.

En las diferentes respuestas en este foro podemos encontrar aquellos que coinciden en considerar que no es posible o es muy complicado conciliar la vida familiar con lo que consideran la segunda vida, asimismo parece que este interrogante circula entre los miembros residentes de la comunidad virtual:

“Estoy convencido que más de un residente se ha hecho la misma pregunta y está buscando la soluciones optimas para poder compaginar la vida familiar con su actividad dentro de second life, y lo cierto es que seguramente es complicado”

⁷ Análisis basado en el *Foro N°4*

⁸ La coexistencia de conductas (motivaciones) contradictorias, incompatibles entre sí, configura un conflicto. Bleger. Psicología de la conducta.



Entre estas respuestas se encuentran quienes afirman que debieron dejar SL por la imposibilidad de compaginar “ambas vidas”, ya sea por falta de tiempo o por motivos familiares.

En este caso particular el conflicto se instala ante la demanda de un otro que impone un límite y fuerza una elección. Nos preguntamos si es esto lo que sucede en los casos en donde los jugadores parecen no poder establecer un límite a partir de su avatar, como planteamos en las discusiones analizadas anteriormente.

Si es la red social de los sujetos la que presta auxilio al momento de establecer este límite ¿qué sucedería en los casos en que los sujetos no cuentan con una red de contención?

“cierto es que en mi caso ha sido totalmente imposible compaginar ambas vidas, por lo tanto he tomado la decisión de abandonar second life. Esto no quiere decir que no sea posible, me dieron dos opciones, o second, o bueno ya os lo imagináis. . .”.

“Tengo dos niños 3 y 6 años, y apenas estaba con ellos, los niños crecen second life siempre estará hay. Y con mi mujer pasaba los mismo. . . tengo una primera vida realmente envidiable y no quiero perderla por tirarme horas y horas delante del ordenador. Creo que si no eres capaz de controlarte y estas enganchado, es decir, dejás

de hacer todas las cosas importantes que hacías antes con la gente que tienes alrededor y realmente te importa, no merece la pena y no es compatible second life con la primera vida”.

Parece plantearse que el conflicto se expresa cuando se considera SL como algo más que un juego, afirman que a medida que se involucran cada vez más éste se “vuelve” adictivo, este es uno de los argumentos que implican que es complicado compaginar RL y SL. Más allá del atractivo que puede generar SL no consideramos que sea algo adictivo en sí mismo, sino que en esta posibilidad se deben tener en cuenta las características constitutivas de la personalidad de los jugadores:

“Por un lado es bastante complicado tomarse SL sólo como un entretenimiento vanal, como quien juega a la playstation, ya que según te vas involucrando en cosas, se hace más y más adictivo (aunque cabe la posibilidad de dedicarte sólo a bailar en discos y ligar, pero eso, aunque muchos de vosotros no os lo creáis XDD, no va mucho conmigo y, demás, también puede ser adictivo ;-).

Por otro lado, si te tomas SL como algo más que un juego, es COMPLICADISIMO compaginar RL y SL. El truco que plantea mi querida Gus de hacer cómplice a tu pareja. . . pues en fin. . .

*sólo unos pocos afortunados lo pueden hacer.
Yo no”.*

En algunos casos se puede observar una postura intermedia, parece que es posible conciliar “las dos vidas” siempre que el simulador sea tomado como un juego y si se establecen y respetan prioridades.

Parecería que al perder el carácter lúdico se perdería el límite necesario para poder sostener ambos escenarios, sin embargo esto parece contradictorio cuando uno de los puntos sobresalientes en este sentido es la constitución de un sistema económico dentro de la comunidad de SL.

En este punto pensamos que el que se diluyan los límites entre lo material y lo real permite el establecimiento de las relaciones comerciales dentro del escenario del simulador, ya que aquello que es gráfico comienza a adquirir una materialidad y una valoración simbólica y económica.

Nos preguntamos qué tipo de experiencia agrega a lo lúdico la inclusión de intercambios comerciales, que se suma y complementa a la experiencia del juego.

“Pues creo de como te tomes este "juego", si te lo tomas mas en serio, pues posiblemente no se podrá compaginar, pero si te lo tomas mas como una cosa para estar solo un rato, no veo ningún problema para ke se puedan llevar las 2 cosas para adelante”.

“Yo creo que si es posible compaginar ambas “Vidas” siempre y cuando no descuides lo que mas te importa, cada uno sabe medir sus prioridades”.

“creo que es posible compajinar ambas vidas eso sí, depende mucho de tus obligaciones, lo que esperes de cada una y lo que quieras dar. Si no lo consigues, sientate (desconecta SL un segundo que no se va) y reordena tus prioridades. . . es SL una de ellas? porque si, es una adicción, pero tan importante es para ti. . . tanto vale la pena como para descuidar tus relaciones. . . tu vida? Debe haber personas para las que lo sea, si es así adelante!! pero si llegas a la conclusión de que nada vale tanto la pena, tómate un descansito y replantéate “tus vidas”. . . en mi caso, creo que puedo permitirme tantas horas de adicción sin descuidar otros aspectos de mi RL, pero no se hasta cuando va a ser así, así que me preocupa el momento en que mis obligaciones me hagan decidir. . .”.

“Supongo que lo de compaginar RL y SL dependerá de cada cual, y su carácter, forma de ser, tiempo... A mí me gusta SL y en ese sentido estoy “enganchada”. Pero nunca he tenido problemas con mi RL: siempre he preferido mi

RL a SL, nunca he tenido problemas de colisión entre amas”.

En el caso de este sujeto observamos el establecimiento de un criterio práctico rígido para poder constituir el límite necesario para sostener la experiencia en el escenario virtual. En este caso podemos pensar que la rigidez denota algún proceso defensivo que permite al jugador sostener ambos escenarios delimitados.

“Mi límite siempre ha sido el hecho de que sólo me quedo delante del ordenador, si no tengo otra opción de estar fuera, siempre que me llame alguien de RL quedaré con el, aunque en ocasiones me apetezca más estar en SL. Esta decisión la tome ya hace tiempo, una vez comprobé que cuanto más tiempo pasas metido en 2L, más te enganchas, y por el contrario cuanto más tiempo pasas sin entrar, menos te cuesta seguir sin entrar.

De todos modos creo que esto es algo muy personal, hay quien no se enganchará nunca y hay quien se enganchará desde el primer minuto”.

Entre las respuestas se destaca las diferentes formas de definir y/o entender a SL ya sea como un medio de entretenimiento, como una afición, un juego, una actividad, un negocio, esto depende de las actividades que cada uno

desarrolle. En este punto parece considerarse lo mencionado anteriormente sobre la posibilidad de intercambios comerciales.

“...no olvidemos que SL es un medio de entretenimiento y no va la vida en ello, jugar en tu "ratito de ocio" no perjudica a nadie...”

“Creo que simplemente hay que tomarlo como una afición más, a la que dedicar unas horas a la semana como distracción; pero el centro de la vida de uno mismo debe quedar siempre afuera”.

“Yo personalmente creo que SL no debe ser un sustituto de la realidad, sino una ampliación de la misma. Es una forma de ocio, pero también de negocio y aprendizaje. Yo personalmente hago aquello que no puedo hacer en la vida real o que si hago pero me gustaría ampliar. Por ejemplo en SL puedo estudiar con un profesor, algo que no puedo hacer físicamente porque vivimos en sitios distintos. Y también puedo ampliar mi negocio real en SL”.

“Veo SL como una actividad (no sólo un juego) muuuuuy interesante para mí, pero nada más. La vida real es la vida real, y le da cien vueltas a SL”.

“No creo que SL deba ser considerado una segunda vida. Es, al fin y al cabo, otro de los miles de videojuegos que existen en el mundo.

¿Qué sentido tiene, pues, la pregunta planteada por Asturkon?"

En esta narrativa parece expresarse el conflicto propio a la disyuntiva moderna entre el mundo del juego o del entretenimiento y el mundo del trabajo. Nuevamente aparece este escenario del simulador como lugar donde los ideales pueden ser "realizados", donde es posible fantasear y permitirse ese escape de las obligaciones y responsabilidades de la vida cotidiana. También aparece nuevamente la necesidad de establecer límites que resguarden al sujeto y que permitan distinguir lo real y lo ficticio.

"...Admitámoslo, todos los que entramos en SL lo hacemos por las ansias de experimentar cosas nuevas y diferentes. SL es la esencia del carnaval, del disfraz, de ser quien no somos o quien no podemos ser, es una válvula de escape. Cada uno en su RL debe todos los días soltar litros y litros de mala leche acumulada en el quehacer diario, la familia, el curro, los amigos, todo produce strees. Todos tenemos alguna 'válvula de seguridad' que se debe disparar de vez en cuando. SL puede ser la mía o la de muchos, pero claro como todo en estas vidas SL versus RL, el exceso se paga..."

A raíz de la respuesta de considerar a SL como un juego hay quien plantea que esto excede lo puramente lúdico ya que

es una simulación de la vida real que no se asemeja a ningún videojuego y plantea cuales son las cosas que lo diferencian de un juego online aseverando que para poder captar estas facetas del simulador es necesario pasar el tiempo “suficiente”.

Suponemos que esto del tiempo suficiente remite a la necesidad de establecer vínculos dentro del simulador y pertenecer a la comunidad que se establece entre los residentes. Encontramos una diferencia entre la significación que le otorgan a ser residentes o jugadores ocasionales:

“En mi opinión, te equivocas de lleno, Lizbeth. No es un video juego como los miles que hay en el mundo. Es una simulación de la vida real, un espacio en el que las personas interactúan, crean, trabajan, conviven, aman, dan rienda suelta a su creatividad, a sus deseos, hacen lo que nunca harían en la RL. . . ¿Te suena todo esto a algún video juego conocido? Si piensas eso es que no has estado el tiempo suficiente en SL. . .”.

En la intervención que sigue se puede distinguir lo que es el escenario tecnológico virtual de las significaciones que le otorgan los jugadores, como una pantalla de proyección de las fantasías de cada uno en la que pueden animarse a desplegarlas en una trama personal con otros que le otorgan diferentes sentidos a las propias historias de vida creadas:



“Las 2 cosas que difieren a SL de un juego online son, básicamente, éstas:

1. No existe un objetivo. No es necesario, como objetivo, ganar dinero, matar al enemigo, rescatar a una princesa, ni nada parecido, ni siquiera "triunfar" en la vida. Cada uno hace lo que le da la gana, como en la vida real.

2. TODO lo que hay dentro de SL (exceptuando, claro está, el terreno), ha sido construido por sus residentes”

En esta respuesta se observa nuevamente la significación del escenario virtual a partir de la desconexión de las obligaciones rutinarias. Nuevamente observamos rigidez que podría denotar un proceso defensivo que le permita sostener su imagen y tal vez responda de alguna manera al cuestionamiento social que le plantean los otros que no participan en esta comunidad:

“Yo por ejemplo, los fines de semana me quedo todo el finde en SL, sin contar cuando duermo (que también estoy conectado xD). Mucha gente dice que estoy enganchado a SL y es falso. Yo no dejo de salir por estar en SL, yo no salgo, y como no salgo, estoy en SL.

Actualmente trabajo y hago un master, y muchos días me quedo después de clase con los del grupo para hablar del proyecto. Resumen: la mayoría de días salgo de casa a las 8:30 de la

mañana y llego a las 12 de la noche. Conclusión: el finde me lo paso en casa pq necesito quedarme horas y horas tumbado sin hacer nada. Antes de conocer SL me dedicaba a ver series. Ahora me dedico a SL y contento estoy de ello. Ya sea diseñando ropa, programando, pinchando en Underworld o simplemente hablando con la gente”.

Creemos necesario destacar dos respuestas que se diferencian de las antes mencionadas quedando por fuera de las categorías construidas. Una de ellas afirma que si bien tuvo que dejar el juego, el foro le permite seguir de alguna forma en contacto y tal vez sostener esta pertenencia a la comunidad:

“la verdad es que sigo echando muchísimo de menos el "juego", y la gente, por eso sigo en el foro, para tener algún tipo de contacto”.

La otra persona cree que el avance tecnológico permitirá que se pueda controlar una vida virtual a través de nuestro cerebro. Esto nos parece un argumento que expresa un intento de justificar la utilización de este escenario:

“Todo se basará en nuestro sistema nervioso central, y como bien se dice, la máquina se adaptará a nosotros y podremos tener una segunda vida virtual con las mismas capacidades que en el mundo real...”

“...el que gestiona, y estimula esos sentimientos, es el mismo cerebro, si tu ves a alguien, tus ojos envían esos datos al cerebro. Si algún día llega a existir esto, lo verás, cada vez el hombre tiene menos necesidades, dentro de poco hasta, el mismo amor a otra persona, nos lo podrá solucionar la tecnología. Esto es una simple teoría que se basa en el gran avance tecnológico de hoy en día, ya que muchas necesidades las hemos "saciado" mediante esto”.

Queremos destacar la necesidad de analizar aquello que tratan de expresar a través de los chistes que aparecen en este foro.

Hipotetizamos que éstos expresan el anhelo de permanecer conectados en este escenario donde aparentemente “todo” es gratificadorio:

“También esta la otra opción y es hacer cómplice a tu pareja y así os peleáis por el PC. . . jajajaja”

“A mi como a liberty, me es imposible compaginar ambas vidas, por lo que he decidido abandonar RL. . .”

“Potele, aquí entre nosotros. . . RL no existe. . . todos hemos oído hablar de ella, pero tu la has visto? Si, ya se que todos tenemos algún amigo que dice haber trabajado en esa RL, hay hasta

quien dice que tiene mujer e hijos. . . pero no nos engañemos, se trata de una leyenda urbana”.

En este foro se plantea si es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida. En los foros anteriores la significación se planteó y se discutió entre los miembros de la comunidad sin interferencia de los que no participan en este escenario. Esta cuestión introduce esta problemática ya que el conciliar estos implica las significaciones que a este escenario otorgan quienes no participan en él; pensamos que estos pueden funcionar como jueces o como un auxilio cuando los participantes no pueden delimitar por sí mismos ambos escenarios. Observamos en este punto ciertas actitudes rígidas que podrían evidenciar procesos defensivos para sostener la imagen de sí y el límite entre RL y SL que podrían estar respondiendo a la presencia de estos otros ajenos al simulador.

De esta manera el aparente límite que había sido construido por los participantes se corre hacia las demandas que les formulan su entorno familiar, social, laboral, económico, etc. Observamos que el conflicto se instala cuando no se puede sostener un rol social esperable al mismo tiempo que la participación en SL.

Los límites se vuelven más difusos y por este motivo se produce confusión cuando dejan de ser jugadores y pasan a ser residentes, cuando realizan actividades similares a las de la vida material, principalmente las que implican algún tipo de

materialización del escenario virtual. El ser residente implica la necesidad de permanecer más tiempo conectado y el establecimiento de relaciones que exceden lo puramente lúdico. Se plantea la disyuntiva propia de la modernidad entre el mundo del entretenimiento y del trabajo, mundos que tal vez en Second Life puedan coincidir ya que esta experiencia de ocio puede convertirse en una actividad comercial.

Consideramos necesario destacar que es posible inferir que lo virtual en sí mismo no tiene una naturaleza adictiva sino que depende de las características propias de la personalidad de quién lo utiliza. Sostenemos que es necesario comprender que estas nuevas formas de comunicación y vínculo atraviesan cada vez más nuestra experiencia cotidiana.



Sexo virtual⁹

En este foro se discute acerca de la significación de mantener relaciones sexuales dentro del escenario virtual del simulador en particular y por medios virtuales en general.

A partir de quién plantea el tema, se observa que la discusión gira en torno a la relación entre el sujeto y el avatar y al “sistema nervioso central” como fuente de excitaciones, asimismo se abre el tema hacia las relaciones vinculares que se establecen en Second Life y sus posibilidades.

El participante que comienza el foro manifiesta ser sociólogo y estar interesado en encontrarle el sentido a esta práctica. A partir de esto observamos el despliegue de ansiedades de tipo persecutorio que circulan durante todo el debate ya que los participantes afirman sentirse observados, analizados, cuestionados.

La sexualidad es una temática productora de ansiedad, el hecho de que este debate sea abierto por un profesional cuya actividad le permite analizar cuestiones sociales resulta un impacto, quizás esto es un condicionante para tratar la temática.

“Pero es que me parece lo mismo que ir a un foro de (por ejemplo) fútbol y preguntar a los

⁹ Basado en el análisis del Foro N°5

fanáticos de ese deporte de que sirve o que estimulación visual tiene ver un tiro de falta.

Supongo que todas esas preguntas que planteas en diferentes hilos de ese foro tienen una finalidad y es la de analizar a los usuarios de Second Life. Es decir, a nosotros.

No sé... te imagino sentado en una consulta y con una bata blanca”.

Se observa que el debate es tratado desviándose constantemente de la temática planteada. Tal vez los rodeos se deben al hecho de que la pregunta que se establece genera mucha ansiedad entre los participantes quienes no pueden sostener la discusión de un modo directo y recurren a temas secundarios, llamados “off topic”, y chistes constantes para poder establecer su punto de vista sobre esta cuestión.

De todas maneras se observa que esta es la forma en la que cada quién sienta su posición sobre el tema de discusión, suponemos que así pueden hacerlo sin que la ansiedad que genera este tópico les impida sostener el debate.

“Mateo... deberías poner una consultita y recibirnos uno por uno... así tendríamos más intimidad para tu estudio, porque, como sabrás, hablar de sexo también es algo bastante íntimo y muchas veces sacar estos temas en un foro solo sirve para hablar de generalidades, como se está haciendo. Porque el sexo es algo tan íntimo y tan

personal (tanto en RL como en SL) que sería de muy mal gusto profundizar más”.

“Por cierto, hoy preparé un postre con maracuyá (la fruta de la pasión) y mango, con un pastel/budín tremendamente rico... fue triunfal!! A ver si preparamos algo así en SL, lástima que no se pueda aún saborear virtualmente”

Se puede pensar que a partir de la estimulación visual y auditiva que ofrece el escenario de SL se estimula el sujeto detrás del PC, desplegando sus fantasías, al igual que, mirando una revista por ejemplo, donde el sujeto está implicado con su representación gráfica y expresa sus sentimientos y sensaciones a través del mismo.

“No creo que el cybersexo en SL sea muy diferente al que se mantiene en el resto de los chat o por vozIP. Que en realidad lo que actúa es la neurona, imaginación, autoexcitación y fantasía del que recibe esas palabras escritas o dichas. Lo que sí es cierto que la imagen en un entorno inmersivo pues quizás pueda tener el mismo efecto que un comic. Es decir, el chat la novela, la voz la radio y la pantalla la imagen”.

“el órgano sexual por excelencia en el cerebro y por lo tanto las vías y niveles de excitación son prácticamente infinitos. No me acuerdo en qué película los protagonistas tenían relaciones

sexuales sin tocarse y por medio de un casco de Realidad Virtual. ¿Llegaremos a eso?"

"no, en serio yo creo que sí llegaremos a eso. Si no hay otra forma alternativa de placer, se hará lo posible por conseguirla y mejorarla. O sea que si es posible, se hará".

"es cierto que la imaginación no tiene límites y por lo que respecta al sexo virtual, bueno... es lo que se hace en SL y en los chat, no? Encuentra la persona y el momento adecuados y el resto vendrá por sí solo"

"El sexo tanto en SL como en RL, para que sea bonito y efectivo hay que sentirlo. El sexo se siente en tu cerebro y se reenvía a todas las partes de tu cuerpo. ¿en SL no? es cuestión de sentirlo y desearlo, igual que cuando uno lo practica consigo mismo".

"De todos modos supongo que un gran número de gente que dice "no" al sexo en SL ya lo ha practicado y no le ha gustado o no le ve la gracia. Creo que es una experiencia más que hay que vivir y si luego no te va ese rollo, pues estupendo".

En la narrativa siguiente un participante amplía la temática e incita a sumar a la reflexión otros medios de comunicación donde también se practica el sexo virtual y a

plantear las diferencias acerca de la práctica de éste con amor y sin amor. Parecería que más allá de las categorías “real” y “virtual” a este participante le interesa remarcar la diferencia entre la práctica sexual con y sin amor. A partir de esta consigna comienza a opinar sobre la prostitución en el simulador

“Puesto que se le ha llamado “SEXO VIRTUAL”, tal vez se deberían incluir otros métodos de comunicación, no sólo SL. Y ya que salió el tema del amor también... dentro de sexo virtual hablaría de sexo virtual CON amor y sexo virtual SIN amor.

Profundizando más... que tal si habláramos de prostitución en Second Life? Muchos avatares (y he dicho avatares, no personas), femeninos, suelen prostituirse al principio de su vida SL para ganar unos lindens. Detrás del avatar a veces se esconden hombres buscando el sexo fácil y ganar “dinero” mientras se “disfruta” del juego.

En este punto nos llama la atención esta distancia que marca entre el sujeto y el avatar, suponemos que esto responde a la carga moral y los prejuicios en torno a determinadas prácticas como por ejemplo, en este caso, la prostitución.

Además es típico ver a newbies masculinos con la herramienta puesta y alegre, paseando desnudos por según que islas.

Personalmente no entré en SL por razones sexuales, pero sí que siendo newbie busqué "sex" en el buscador y aparecí en un sitio llamado "orgy room free sex", o algo así, donde vi a montones de avatares masculinos que se parecían a mí en mi apariencia newbie, pero que además iban desnudos... claro, no iba a ser menos, patapum, me bajé los pantalones. Pero no tenía aparatito para jugar, así que me los volví a subir y me fui raudo y veloz de ahí. También he ido a algún sitio de estos de "free sex" con algún alt recién creado, no para tener sexo, sino para partirme la caja. Es curioso ver como la gente le importa todo un bledo, ven a alguien encima de una alfombra con bolitas y sin un hola ni nada, alehop! Coña, al menos que avisen, que una cosa así en RL tiene que ser muy chungo.

Total... está claro que un alto porcentaje de la gente que entra en SL, y sobre todo hombres (tengan avatar masculino o femenino, eso da igual), entran por el sexo. Primero por el sexo gratuito en esas habitaciones que como un ingenuo visité... y si les gusta y les funciona, no tengáis dudas de que empezarán a prostituirse.

Que quede claro que no tengo nada en contra de que la gente se prostituya dentro de SL... es una

elección, no una necesidad. Y además quien no quiera que se teleporte o apague el ordenador y listo.

Eso sí... sigo quedándome con el sexo con amor (virtual y real)"

Es clara la demarcación de la diferencia entre aquellos que entran en busca de sexo y, aquellos que a partir de crear una relación con otra persona como pareja mantienen sexo dentro del simulador. Se observa por un lado quienes sólo entran a buscar sexo, generalmente varones, quienes no temen la práctica de la prostitución en este escenario. Por otro lado, en otras narrativas se pueden vislumbrar cuestionamientos morales sobre la práctica de la prostitución y sobre quienes lo llevan a cabo que se caracterizarían por buscar "dinero" y "placer".

Se plantea, a su vez, una diferencia de género; conservando para los varones las prácticas relacionadas con lo placentero mientras que las mujeres parecerían estar excluidas de las mismas.

Podemos pensar que esto es el reflejo dentro del escenario del simulador de convenciones sociales, por lo tanto nos planteamos que éste no está excluido de las normas tradicionales. Las normas sociales penetran e influyen en las interacciones que se realizan dentro de esta comunidad, en tanto reflejo de las ideas que los participantes sostienen.

“También hay otro tipo de personas, mayoritariamente mujeres, que hacen de su avatar una prolongación de su propio yo y rechazan el sexo con otros avatares en SL porque lo ven como una infidelidad a su pareja de RL. Me parece respetable también”.

“Algunas chicas cuando intentas entablar conversación, lo primero que dicen es que de relaciones sexuales nada, a lo que les contesto que ya somos dos, alguna vez he ido a sitios donde se montan orgias y demás, pero la verdad, ver a todo el mundo con el juguete mirando hacia cuenca no me atraía mucho”.

La discusión sobre el sexo lleva a plantearse acerca de los sentimientos que acompañan esa práctica.

“personalmente mantengo sexo virtual con amor real (y pronto será sexo real también).

Así que sexo virtual con amor sí es posible.

También hay quién está “enamorado” SL hablando y ese amor no sale de SL, si se mantiene sexo eso será también sexo virtual con amor virtual, no?”

A partir de la pregunta de este participante sobre la posibilidad de existencia de sentimientos virtuales se abre el debate sobre la naturaleza de los mismos.

Varios jugadores aseveran que no es posible y, en todo caso es una contradicción, sentir de una forma "virtual"; otros piensan que éstos serían fingidos y por lo tanto un juego o una pantomima.

Esto nos lleva a reconocer la implicación subjetiva, dado que parecería que cuando se habla de sexo no se discute su entidad ya que aparenta estar establecido el límite entre sexo virtual y sexo real, en cambio al hablar de sentimientos parece que es imposible establecer esta disociación. Los sentimientos están acompañados de una vivencia de realidad independiente del escenario donde se desplieguen.

"Es posible el sexo con amor virtual? Existe un sentimiento amoroso virtual? En que se parece al real?"

"¿tú eres capaz de tener sentimientos virtuales? eso me parecen términos opuestos (como "inteligencia militar" o "clamoroso silencio") Un sentimiento es un sentimiento. . . no veo como puede ser virtual"

"¿Cómo se puede tener un sentimiento en SL que no trascienda a RL? Es imposible diferenciar tanto una cosa de la otra. AL fin y al cabo somos nosotros, los del mundo real, los que cedemos nuestra alma a los avatares. Somos nosotros mismos. Y en muchos aspectos en SL somos incluso más reales, más nosotros, pues

carecemos de un montón de limitaciones que nos establece el mundo real”

“creo que yo aun no estoy tan curtido. No entiendo cómo se puede estar enamorado sólo en SL. No es amor real. Es como parte de un juego... de una pantomima, no? O es un sentimiento diferente? Cómo una amistad especial que trasciende lo normal en SL pero que en tu vida real no tiene cabida?”

“será un sentimiento fingido. . . De todos modos, dependerá de cómo se tome cada uno SL”

En estas narrativas observamos una distancia entre sujeto y avatar, tienen en común el manifestar que no practican sexo virtual, incluso se evidencian prejuicios y cuestionamientos hacia las personas que sí lo hacen.

Inferimos que esto expresa una necesidad de separarse y diferenciarse de los segundos. Algunos manifiestan que esto les produce gracia o que no le encuentran el sentido.

Al hablar de sexo virtual se da por entendido que no existe el encuentro concreto con el otro, en esta práctica la excitación ocurre por lo que se lee, escucha o mira, llegando a niveles que podrían generar una actividad masturbatoria; este tema implica cuestionamientos morales y sociales facilitando actitudes defensivas.

“Todo eso depende de cada persona, y de cada mente.

El sexo por el sexo, sobre todo cibernético, me parece realmente lamentable. Pero como para todo hay una edad, una madurez (mental) y unas prioridades, fijaciones u obsesiones, supongo que habrá gente para todo también”.

“si te sirve de consuelo a mí tampoco me llama la atención. Siempre me he sentido un bicho raro porque el sexo en SL no me parece excitante, cuando la mayoría de la gente parece que le encanta. Pero claro, para gustos están los colores. Tranquilo, no creo que sea una cuestión de hombría, jeje”

“No sé, supongo que es cuestión de gustos, pero no lo comparto”

“Supongo que algunas personas tenemos más dificultad que otras en sentir estas cosas a través de palabras escritas y muñequitos que se mueven. Encontrar a la persona adecuada no es mi problema, pero supongo que tomármelo en serio y meterme en el papel sí. De todas formas, donde esté RL. . .”

“una de mis amigas en SL trabaja como Escort, no voy a decir su nombre ya que no quiero comprometerla. Pero ella, según me explica lo hace porque mira, es divertido y le permite ganar

lindes para conseguir un objetivo en sl en el que necesita mucha inversión. Pero es perfectamente capaz de escribir lo que el otro espera leer y tener la mente pensando en el programa de la lavadora o en lo que ha de hacer para cenar. Luego conozco gente que hasta se excita a niveles escandalosos en rl con una sesión de sexo virtual en sl. Así que supongo que hay gente para todo. A mi personalmente me produce más hilaridad que otra cosa”.

En esta narrativa no se observa como en las anteriores cuestionamientos morales, aún así afirman no encontrarle el sentido a la práctica del sexo virtual a menos que esto pudiera estar acompañado de alguna satisfacción corporal.

“respecto al hilo, nunca le he visto el objeto a que mi keko mantenga relaciones sexuales aquí dentro, a no ser que yo lo coja de la mano y le haga compañía”.

En esta narrativa se evidencia nuevamente este concepto de comunidad que es uno de los sentidos otorgados a este escenario. El pasar tiempo dentro de SL y pertenecer a un grupo que significa las actividades que allí se desarrollan permite legitimar estas últimas. Podemos pensar que cuando este ocurre los sujetos se implican y SL y RL se constituyen como dos escenarios de su realidad. Deja evidenciada la idea de que cada uno pueda vivenciar SL según su criterio, pero nos

preguntamos, si es el sujeto el que siente en cualquiera de los escenarios en los cuales desarrolle sus actividades, ¿es posible que se pueda establecer un límite absoluto entre SL y RL?

“y yo también me pregunto... si como me ha parecido entender, tú entras poco en SL... ¿Cómo esperas comprender lo que se siente allí dentro?”

Por supuesto que somos nosotros mismos dentro y fuera, y sentimos porque somos personas y como tales tenemos esa capacidad. Después queda a criterio de cada uno mezclar SL y RL, en función de la situación personal, familiar o simplemente que le venga en ganas a uno”

Creemos que este participante afirma que cuestionar el sexo virtual implica cuestionar todas las actividades desarrolladas dentro del simulador. Interpretamos a partir de esto que estaría de acuerdo con aquellos que opinan que en SL cada sujeto es libre de elegir que hacer incluyendo el sexo.

“Hay mucha gente que se estimula visualmente con este sexo de SL. Comprensible. Pero ¿qué sentimos cuando vemos a nuestro avatar bailando, o abrazado o volando? ¿Es otro tipo de estimulación visual? ¿Para qué vale?”

Volvemos a observar como los condicionantes sociales actúan sobre las personas que participan en SL. Nos

preguntamos cómo estas nuevas formas de vinculación impactan sobre la vida de los sujetos llegando a plantearse como una infidelidad el mantener un vínculo amoroso dentro del simulador.

“Podrá ser que nos enamoremos en SL pero que al tener familia/pareja etc en RL no nos dejemos llevar y nos controlemos?”

Este último interrogante nos lleva a pensar en que si es la persona la que se estimula a través de la pantalla ¿es necesario medir la actuación sexual del otro?

“¿Cómo se mide la actuación sexual de una pareja en SL?”

En el sexo virtual parecería que lo que comanda es la realidad material con sus reglas y mandatos sociales. Este escenario que fue caracterizado como lugar de desconexión y resguardo frente a las exigencias de la vida material se satura de valoraciones morales cuando se trata de la sexualidad y las relaciones amorosas y sentimentales en este escenario.

Observamos en este foro el despliegue de ansiedades de tipo persecutorio dadas por el tema y afianzadas por la actividad profesional de quién inicia el debate. La temática es abordada a partir de chistes y rodeos que sin embargo apuntan a establecer las significaciones propias de cada participante.

El sujeto se estimula a partir de la percepción visual y auditiva la que suponemos puede complementarse con actividad autosatisfactoria. Asimismo aparece nuevamente este escenario como lugar de despliegue de fantasías. A partir de esto nos preguntamos si la importancia y el lugar dado a la imagen del avatar están relacionados no sólo con la posibilidad de ampliar los vínculos sociales sino también con la práctica sexual en este escenario.

Parece que el límite entre sexo virtual y sexo real está configurado por lo menos de forma aparente, sin embargo al incluir los sentimientos esta delimitación no puede efectuarse porque estos -para existir- necesitan de la implicación del sujeto.

En el análisis realizado pudo observarse la presencia de valoraciones morales que se reflejan en este escenario acerca de la práctica sexual virtual con y sin amor y una diferencia de género en cuanto al modo de practicar esta actividad. Parecería que el sexo por placer no sería socialmente aceptado y en este sentido nos llama la atención la marcada distancia que se observa entre sujeto y avatar en relación a la prostitución por ejemplo. Parece que a partir de esto deja de ser una representación de un sujeto para operar como puro objeto. En contrapartida a esto observamos que en el debate acerca de los sentimientos se produce la mayor implicación subjetiva,

parecería que el sexo con amor es parte de las prácticas legítimas.

En este debate aparece nuevamente la imposibilidad de contacto físico como una limitación propia de SL, que parece aportar a la falta de significación que algunos atribuyen al sexo virtual.

Como dijimos anteriormente la excitación y la satisfacción estarían relacionadas con actividades masturbatorias lo que puede ocasionar resistencias hacia esta práctica.

Análisis del blog de uno de los residentes: Aleixandre Biedermanns

Nos parece oportuno enriquecer el análisis realizado en los foros rescatando las narrativas de uno de los sujetos cuyo avatar se denomina Aleixandre Biedermanns, el cual, luego de haber visto la película "Avatar" reflexiona acerca de su experiencia en el simulador.

"Y yo estaba en la sala, uno mas entre la multitud, inmersos en la experiencia 3D con esas uniformizantes gafas (que nos dan un aspecto de mirones en la oscuridad) cuando de repente me vino a la mente la cuestión de que igual yo era alguien un poco diferente a todos los que en ese momento llenábamos el cine, que yo era uno de los pocos que había desarrollado una conexión tan fuerte con su avatar como la que desarrolla el protagonista paralítico de la película que estaba viendo...y ese pensamiento no me abandono en toda la sesión..."

Reflexiona acerca de lo que representa el avatar en su vida dentro y fuera del simulador, intentando definir el concepto.

Los avatares son representaciones de cuerpos con características reales a tal punto que alguien puede representar su propia imagen. Estos median en la comunicación entre dos o más sujetos. Para algunos pueden llegar a representar su



lado comercial o sus aspiraciones, proyectan aquello que querrían llegar a ser.

“El avatar, esa imagen que nos representa en la virtualidad que es Second Life. Tras casi tres años viviendo juntos y sobre todo sintiendo juntos mmm... que difícil es explicar a alguien que no ha experimentado Second Life, lo que es un avatar y es que está claro que Alexandre Biedermann es mi proyección sobre lo que me gustaría ser, pero también creo que en parte es lo que soy. Ambos sentimos igual. Hemos reído, sufrido sentido lo mismo por que la mente es la misma y por que nunca he considerado mi relación dentro de Second Life sea diferente a la relación que puedo mantener con alguien de mi entorno real. Lo único que cambia es mi aspecto, pero la ética, la manera de dirigirse a los demás, los sentimientos...esas son las mismas en ambos mundos. .”

En diversas y múltiples narrativas hemos encontrado esta idea de que el avatar representa un aspecto de ellos, pero no son ellos del todo. Creemos que esta distancia óptima hace que el jugador observe sus acciones y que al ser consideradas como una dramatización dentro de un escenario virtual, permitirse el despliegue de sus fantasías, aunque en determinadas situaciones esto mismo genere cuestionamientos

o situaciones conflictivas propias de la vida real, como por ejemplo la infidelidad.

Esta narrativa nos proporciona información para pensar en la implicación del sujeto en el juego, vivido como un escenario más de la vida, imposible de separar, en donde quizás, el sujeto pueda experimentar situaciones que no puede llevar a cabo en la vida diaria pero es el sujeto quien siente detrás del avatar.

“y es que, del mismo modo que en la película de Cameron, ambos vivimos en una existencia paralela. Cuando uno se conecta, el otro se relaja y viceversa. Si uno experimenta sensaciones, eso se traslada al otro plano... sin embargo no se produce una dislocación o dualidad, mas bien al contrario, si uno sufre, el otro también...”

Continúa narrando cómo se vivencia el transcurrir de los días, semanas, meses quizás hasta años dentro de SL, donde hace una analogía con el juego de los niños, a través del cual se aprende a vivenciar un nuevo escenario y pasando por una especie de desarrollo en su transcurso.

“Y al igual que en la película, al principio nuestros avatares en Second Life son como niños, a veces un poco torpes, inexpertos en su manera de relacionarse, pero también llenos de ganas de conocer su nuevo mundo...de soñar en

el...de explorar...aunque todo eso con el tiempo va pasando...tu mente se acostumbra a tu avatar (alguien diría que es al revés)... en todo caso es curioso como los avatares de usuarios que llevan cierto tiempo en Second Life se comportan de manera parecida... atrás quedaron los dramas, los brotes pasionales de los primeros meses... esos celos absurdos a veces, esas chiquilladas de adultos... la mayoría de los avatares de mas de dos años se tornan sosegados, con una especie de estado de placidez mística que le hace mirar al metaverso de una forma totalmente relativista”

Encontramos coincidencias entre las narrativas analizadas anteriormente en los foros y la que transcribimos a continuación en considerar a la experiencia en SL a través del avatar como la creación de un personaje, a través del cual se lleva a cabo fantasías o acciones que no se pueden realizar de otra manera y que esto afecta al sujeto en su vida diaria ya que le permite descubrirse a sí mismo.

“y sin embargo, yo, a casi tres años de vivenciar en Second Life, sigo viendo a mi avatar con curiosidad. A veces lo miro como mi reflejo en el espejo que deseo tener...otras veces lo veo como una prolongación que me permite explorar facetas de mi persona que normalmente no salen a la luz...y por todo ello, creo que mi

avatar formara parte para siempre de mi vida, pase lo que pase en Second Life. Como un personaje en una novela que se resiste a desaparecer cuando cierras la última página”.

Nos parece interesante rescatar la forma en la cual finaliza su narrativa, similar a las anteriores, nos parece que en la búsqueda o necesidad de definir qué es un avatar, aquello que según los jugadores los representa y da una identidad en interacción con otros dentro de esta nueva forma de comunicación denominada virtual.

“he encontrado en la red, la definición inicial de avatar (o eso creo yo) y es la de “figura humana de un dios en la mitología hindú”.

Esa es una definición terriblemente poética ...mmm... representación de una entidad (superior) que un buen día desea usar otra apariencia (inferior)... ¿por que los dioses se rebajan a ello? ¿puede ser por el placer de sentir la imperfección dentro de su perfección?

...y yo me siento tan bien cuando veo que tras años de Aleixandre Biedermann cada vez se parece mas a mi...”

Actividad económica en Second Life

Consideramos necesario rescatar para el análisis del simulador, las principales actividades que allí se realizan y que hemos accedido a conocerlas a través de las narrativas de los foro, blogs y a partir de la experiencia propia dentro del simulador y del intercambio que a partir de esta se produjo.

Las actividades por excelencia además de la interacción social es la actividad económica, seguida por actividades culturales y educativas.

Second Life tiene su propia economía y una moneda conocida como dólares Linden (L\$), que es usada por los residentes para comprar y vender los artículos y servicios creados dentro del mundo virtual. Una de las posibilidades que otorga este simulador es la posibilidad del intercambio de esta moneda por dólares, lo que determina el pasaje de la virtualidad a la materialidad, dando la posibilidad de hacer tangible las ganancias obtenidas ahí dentro.

Un dólar estadounidense equivale a unos 250 dólares Linden en el mundo virtual.

La popularidad de Second Life ha llegado a las compañías multinacionales que usan este medio para publicitar sus marcas. Empresas como Nissan, Starwood, Sony, BMG, Coca Cola, Reebok, Dell, General Motors, Intel, Microsoft, PSA

Peugeot Citroën, están estableciendo negocios y publicidad en esta economía virtual. A mediados de 2007, el número de negocios en Second Life con flujo de caja positivo, superó los 40. 000 y más de 45 multinacionales, ahora tienen presencia en el mundo virtual.

A partir del intercambio con jugadores hemos llegado a conocer experiencias de personas que habiendo quedado excluidas del mercado laboral, pudieron crear un negocio u obtener un trabajo dentro de este escenario a partir del cual sustentan su vida diaria.

Una actividad preferida de los sujetos es la personalización del avatar, comprar sus adornos o crearlos ya que el aspecto físico también es de gran importancia en SL ya que permite establecer relaciones sociales con mayor facilidad y distinguirse de los usuarios newbies. Algunos usuarios nuevos que invierten para mejorar las apariencias de los avatares, son los que sostienen el negocio de algunos avatares más veteranos que crearon sus negocios. Tal es así el caso de uno de los jugadores que conocimos a través del foro, el cual se dedica a diseñar y vender pelos para los avatares.

Conclusión

Comenzamos esta investigación preguntándonos acerca de la significación que se le otorga al escenario simbólico, las relaciones que se establecen entre el sujeto y el avatar y la construcción de vínculos dentro del simulador. Al analizar las narrativas encontramos que estas cuestiones se encuentran íntimamente relacionadas.

En los debates analizados se refleja la problemática de definir y dar significado a estos nuevos escenarios y modalidades que penetran nuestra realidad cotidiana. Los participantes en las discusiones intentan construir en conjunto estas nuevas significaciones. En el transcurso de la lectura de los foros pudimos observar que la relación sujeto/avatar es un punto de conflicto y que ésta parece ser sostén para las significaciones que se le otorgan al escenario simbólico y a las relaciones vinculares, permitiendo la continuidad y el mantenimiento de la experiencia en el simulador.

Al asignar un nombre al avatar se establece una primera implicación subjetiva dado que, sea queriendo deliberadamente mostrarse u ocultarse, se realizan asociaciones con la personalidad mostrando la proyección de sus rasgos, fantasías, temores, prejuicios, ideologías y tabúes.

Todo acto psíquico lleva la impronta de la personalidad y por este motivo suponemos que la construcción del avatar y la

relación que se establece está determinada por el psiquismo del sujeto y en consecuencia el sujeto se encuentra implicado.

La elección del nombre y del aspecto del avatar implica la construcción de un personaje que será soporte de lo que acontezca en el escenario del simulador y permitirá la suspensión momentánea de la identidad personal mientras dure la puesta en escena. Esta suspensión, sin embargo, no anula la implicación subjetiva. Las relaciones que se establecen entre el sujeto y el avatar son complejas y resulta imposible no implicarse en las experiencias vivenciadas en el simulador.

Esta puesta en escena se vivencia como una aparente libertad en la que parecería no existir conciencia de las reglas más allá de la voluntad de los propios sujetos que participan en la escenificación.

Estimamos que esta característica se vincula con el anonimato que permite la plataforma y la posibilidad de desconectarse ante cualquier señal de angustia. Estas características sumadas a la fascinación por la imagen permiten el despliegue de las fantasías en el escenario del simulador. Suponemos que esto posibilita un rebajamiento de la censura que permite vivenciar intensamente las emociones y percibir las experiencias como satisfactorias.

A partir de estas relaciones pensamos la posibilidad del establecimiento de vínculos y movilización de afectos entre los distintos residentes de Second Life, mediatizados por sus

propios personajes que se nutren de rasgos biográficos y otros configurados en semejanza, diferencia, idealización y desprecio.

Dadas las características del simulador el establecimiento de relaciones entre los participantes se erige como punto central. La ausencia de objetivos y de un argumento planteado desde un comienzo; el sistema comercial y económico establecido, y la creación de argumentos y guiones propios en intercambios y debates con otros, hace de la reunión de residentes una necesidad para sostener la experiencia subjetiva en el tiempo.

En las interacciones en el simulador los participantes se reconocen a partir de su representación la cual comienza a operar como una identidad sustituta en este escenario. A partir de esto podemos pensar en una identificación sujeto/avatar que comienza, como dijimos anteriormente, en el momento de construir un personaje y que se consolida en la interacción con los otros.

El reconocimiento del otro a través del avatar y el intercambio simbólico entre los participantes del escenario establece un sentido de pertenencia.

La constitución del lazo social, de un conjunto de creencias y prácticas compartidas vincula a los residentes de Second Life en lo que consideramos una comunidad. Esta es una de las significaciones que se le otorga al escenario.

Una dificultad para significar el escenario proviene de la ausencia de objetivos explícitos que cumplir en Second Life. Por lo tanto en este punto aparecen significaciones como segunda vida, juego, escenario que permite intercambios culturales, sociales y económicos, entre otros.

La ausencia de un objetivo planteado previamente permite significar a Second Life como un juego ligado a la descarga satisfactoria. La posibilidad de establecer guiones imaginarios actuados junto a otros permite suponer un carácter lúdico al escenario del simulador.

Más allá de estas experiencias conscientes hay una dinámica que se juega en el escenario y que sostiene lo acontecido en él: vivencia de ausencia de legalidad, configuración de un tiempo y espacio propio de esta experiencia, gratificación, completud e idealización.

Este escenario parecería ser gratificador al permitir el despliegue de fantasías asegurado por la vivencia de ausencia de leyes que coaccionen al sujeto por fuera de su voluntad.

Esto podría relacionarse con el término principio de placer que propone Freud. Lo utilizamos para pensar específicamente la significación que los sujetos le otorgan a SL, ya que tratando de evitar el displacer que produce la relación con un otro en la vida cotidiana y con el mundo exterior, se "refugian" en un escenario virtual que le permite satisfacción evitando el displacer (al menos por cuanto esté el computador

encendido) obteniendo -como afirman algunos jugadores- la pareja ideal, el auto ideal, la casa ideal, el trabajo ideal, etc.

Hay que tener en cuenta que se juega la idea de lo imperecedero, ya que el avatar a diferencia del sujeto, no puede morir, solo queda sin acceso a su cuenta por unas horas y vuelve al juego. Parecería ser que la muerte y la falta, fuentes de angustia y displacer, no atraviesan la experiencia en el simulador por lo que este es idealizado por los participantes.

Se evidencia un conflicto porque por momentos se observa una integración y discriminación de lo material y lo virtual al mismo tiempo que se observa una idealización del espacio "virtual" como lo que gratifica y la "realidad concreta" como lo que frustra, quedando este espacio como una ilusión de completa libertad donde no existirían límites exteriores a las ilusiones del sujeto.

Cuando no es posible conciliar ambos escenarios, es decir, cuando estos entran en contradicción cae la ilusión que sostiene la puesta en escena permitiendo tomar conciencia de los aspectos gratificantes de la realidad material privilegiándola por sobre el escenario virtual.

Sostenemos que la dificultad observada en las narrativas para definir y diferenciar ambos escenarios estaría dada por la tendencia a asimilar el concepto de realidad a la idea de materialidad y sensibilidad, resultando de esta manera una dificultad para adjudicar estatuto de realidad a lo ocurrido en la

pantalla del ordenador siendo este uno de los argumentos sostenidos en las discusiones analizadas. Otros, sin embargo, no le atribuyen al espacio virtual esta característica de artificialidad, vivenciándolo como un espacio más de la realidad sin cuestionarlo. Consideramos que lo virtual y lo material constituyen dos escenarios distintos de la vida de los sujetos.

Una de las relaciones encontradas en el análisis vincula la significación del escenario con el uso que de éste hacen los participantes.

La definición de Second Life como una segunda vida implica la idea de comunidad explicitada anteriormente con el intercambio social, cultural y económico entre quienes se denominan residentes.

El concepto de comunidad virtual lleva a pensar una división entre lo real y lo ficticio, distinción que consideramos errónea dado que una comunidad llamada virtual también es una comunidad real, motivo por el cual pensamos en la necesidad de replantear el concepto de comunidad para que abarque estas nuevas formas de sociabilidad.

Para repensar dicho concepto tenemos en cuenta las características de una comunidad llamada virtual: ni el cuerpo ni el espacio determinan la existencia de la comunidad, no son su punto de partida.

Es este escenario simbólico el espacio donde transcurren las relaciones socioculturales, donde se desarrolla la comunidad, espacio de ideas y prácticas compartidas que puede ser apoyado por la imagen¹⁰.

En este punto establece un límite el practicar una actividad económica en este escenario. Suponemos que allí radica la diferencia entre quienes podemos considerar jugadores y residentes con respecto al modo de uso que hacen del mismo.

La realización de intercambios comerciales, que permiten un pasaje entre los escenarios de la realidad material y virtual excede a lo lúdico. En este sentido, nos preguntamos qué efectos trae aparejado utilizar el simulador con intereses económicos en la construcción del personaje, del vínculo con los otros y la significación del escenario. Consideramos que el tema puede ser un punto de partida para nuevas investigaciones.

Un aspecto polémico que trae aparejada la utilización de estas nuevas tecnologías, en las que podemos incluir a Second Life, está relacionado con la discusión acerca de la "naturaleza" adictiva que se les adjudica.

¹⁰ Piscitelli, Alejandro. Ciberculturas 2.0. Cap.7.página 144.

Consideramos necesario destacar que en sí mismo no es adictivo sino que esto depende de las características personales de quién los utiliza.

En el caso particular de Second Life, pudimos observar que lo que permite establecer un límite y significar lo ocurrido en el escenario del simulador es la relación sujeto/avatar.

Cómo hemos dicho anteriormente entendemos que se configura como un objeto de fantasía que permite sostener la experiencia. Cuando no se delimita se produce una confusión entre lo material y lo virtual desencadenando conflictos en el sujeto.

Relacionándolo con el punto anterior podemos pensar que las conductas adictivas podrían vincularse con esta difusión de los límites. La relación entre los sujetos y sus representaciones virtuales -que exceden a Second Life- son un punto fundamental para nuevas investigaciones.

La constitución de este espacio nos invita a pensar que la realidad de los seres humanos excede la objetividad material.

En la discusión y debates analizados en los foros pudimos percibir la construcción de este escenario, como un lienzo en blanco en el que los participantes significan lo ocurrido, su actuación, su percepción, sus sensaciones y sentimientos.

Las nuevas tecnologías nos proponen el desafío de comprender cómo estos escenarios, que son ficciones aparentes, se significan y tienen efectos en la realidad psíquica y material de los sujetos.

Aunque consideramos que hay tantas significaciones del simulador por cuantos usos hagan las personas del mismo, coinciden en significarlo como un lugar de encuentro con el otro, como un espacio de construcción social y como un escenario de proyecciones individuales.

Consideramos que esto se debe a dos motivos principales: a) Internet permite una nueva modalidad vincular, creando o reconstruyendo lazos sociales que se fueron perdiendo en el cara a cara, en la vida en comunidad, afectando a la subjetividad. Resulta necesario analizar en nuestra sociedad aquellos motivos sociales que generaron un replegamiento hacia lo virtual como una nueva forma de vincularse. b) Internet está incorporada a la vida diaria de los sujetos; atraviesa todas las áreas de la vida. La tecnología, representada por el PC y el celular, se sitúa en el plano de lo indispensable respecto al desarrollo profesional, laboral y al ocio.

De esta manera es necesario preguntarse ¿De qué manera afecta a la subjetividad el intercambio cultural que se produce a través de Internet? ¿Podemos resignificar el concepto de comunidad donde el espacio compartido ya no es

físico? ¿Cuáles serán las modificaciones que se producirán en nuestra subjetividad con la naturalización de estos espacios? ¿Cómo afecta a los sujetos el uso desmedido del simulador? ¿El estar representado por un avatar genera una sensación de mayor libertad, de poder hacer lo que cada uno quiere? ¿Se esconden detrás del avatar o se muestran?

Reflexión final

Encontramos en el transcurso de nuestra investigación un artículo que nos parece oportuno citar, el cual nos hizo preguntar acerca del impacto que estas nuevas tecnologías puede generar en nuestra vida cotidiana y en la subjetividad. Debemos nuevamente aclarar que consideramos que mas allá de las características de SL y de los usos generales que se hacen del mismo, cada situación que se desarrolla está determinada por las características propias de la personalidad de cada participante.

Si se llega a “naturalizar” esta forma de intercambio social, tal como sucedió con el msn por ejemplo, deberíamos replantearnos de que manera abordarlo desde la mirada profesional, social y hasta jurídica sin caer en conclusiones erróneas y/o prejuicios. Dejamos abierto el tema para ampliarlo y profundizarlo en futuras investigaciones.

Bibliografía

- Ardévol, E. Estalella, A. Domínguez, D. (coords) (2008) La mediación tecnológica en la práctica etnográfica. España. Editorial: ANKULEGI. Disponible en formato digital en: http://mediaciones.es/wp-content/uploads/05_volumen_mediaciones.pdf
- Augé, Marc. (1992). Los no lugares. Espacios del anonimato. Barcelona. Editorial: Gedisa
- Belvy Mora Castañeda (2009). Rituales de simulación y sociabilidad virtual. Una aproximación a los procesos de construcción de emociones en la red. IV Cibercongreso. Madrid. Disponible en <http://www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=31>
- Celener, Graciela (1997) Las técnicas proyectivas su estatus epistemológico actual. Buenos Aires. Editorial Psique.
- Freud, Sigmund (1908 [1907]) El creador literario y el fantaseo. Obras completas. Tomo IX. Buenos Aires. Editorial Amorrortu.
- Freud, Sigmund (1930 [1929]) El malestar en la cultura. Obras completas. Tomo XXI. Buenos Aires. Editorial Amorrortu.

- Freud, Sigmund (1925) La negación. Obras completas. Tomo XIX. Buenos Aires. Editorial Amorrortu.
- Freud, Sigmund (1924) La pérdida de realidad en la neurosis y psicosis. Obras completas. Tomo XIX. Buenos Aires. Editorial Amorrortu.
- Freud, Sigmund (1942 [1905 o 1906]). Personajes psicopáticos en el escenario. Obras completas. Tomo VII. Buenos Aires. Editorial Amorrortu.
- Freud, Sigmund (1921) Psicología de las masas y análisis del yo. Obras completas. Tomo XVIII. Buenos Aires. Editorial Amorrortu.
- Gubern, Román (1996). Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto. Barcelona. Editorial Anagrama.
- Lafranconi, Silvia. El uso del chat en adolescentes y jóvenes. Informe interno del grupo de investigación en trámite de publicación.
- Lévy, Pierre (1999) ¿Qué es lo virtual? Buenos Aires. Editorial Paidós.
- Lipovetsky, Gilles (2003). La era del vacío. Barcelona. Editorial Anagrama.

- Piscitelli, Alejandro (2002). *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires. Editorial Paidós.
- Romano, Eduardo M. (2000). "La cultura digital". Buenos Aires. Lugar Editorial.
- Sahovaler de Litvinoff, Diana (2009) *El sujeto escondido en la realidad virtual*. Buenos Aires. Editorial Letra Viva
- Winnicott, Donald W. (1971). "Realidad y juego". Buenos Aires. Editorial Gedisa.
- Foros MundoSL material disponible en: www.mundosl.com

ANEXO



Guía de inicio rápido

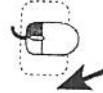
¡Bienvenido/a a Second Life! Esta guía le ayudará a comenzar rápidamente, explicándole cómo realizar los procesos más usuales para sacarle el máximo partido a su nueva Second Life. Quizá le sea útil imprimirla, para tenerla como referencia cuando explore el mundo.

Ratón

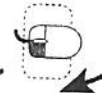
Usará el ratón para pulsar botones, elegir ítems e interactuar con la interfaz del visor de Second Life.*



Signos usados en esta guía



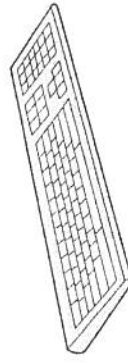
Pulsar el ratón derecho o Ctrl + pulsar (en un Mac)



Pulsar el ratón izquierdo

Teclado

Usará el teclado para participar en los chats de texto, los MI (Mensajes Instantáneos privados), para buscar y para más acciones. Muchas de las tareas comunes le serán más fáciles cuando aprenda los atajos de teclado.



Signos usados en esta guía



Tecla

Micrófono/Auricular

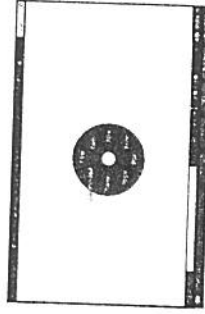
Si tiene micrófono y auriculares (o altavoces), podrá tener conversaciones de voz en tiempo real con otros usuarios.



Para ayuda sobre la configuración del micro y los auriculares, vea el Panel B.

Interfaz del visor

Esta guía de inicio rápido le enseñará cómo encontrar y usar las herramientas más importantes del visor del software de Second Life.



Signos usados en esta guía



Sentarse

Menús contextuales (seleccionado Sentarse)



Editar > Preferencias

Menús desplegados (seleccionado Preferencias)

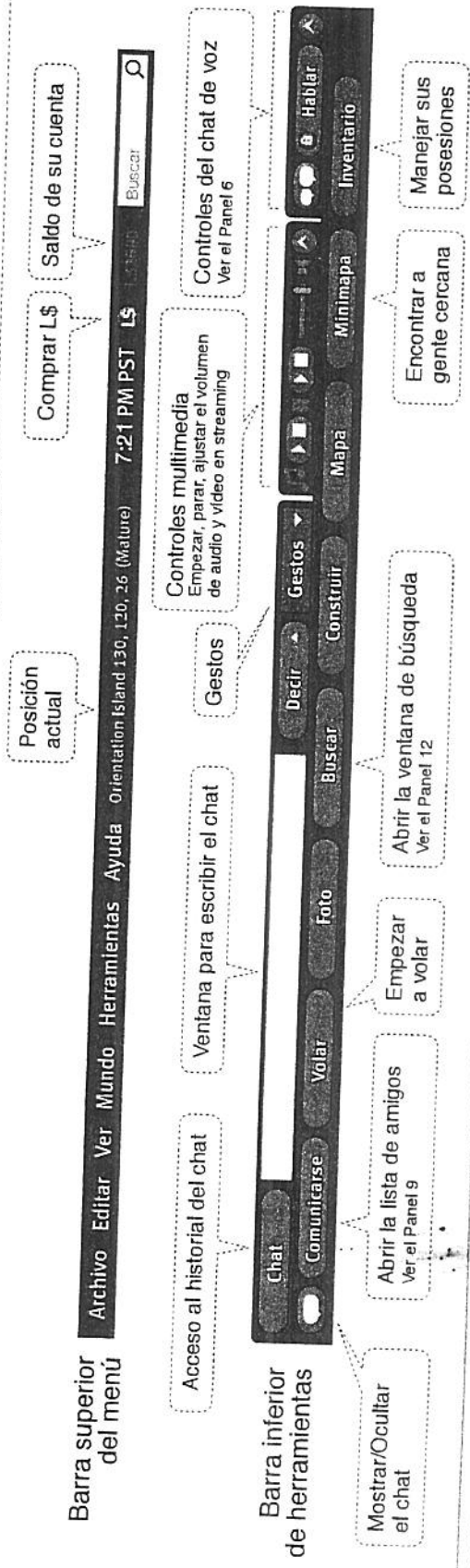


Levantarse

Botón de la interfaz

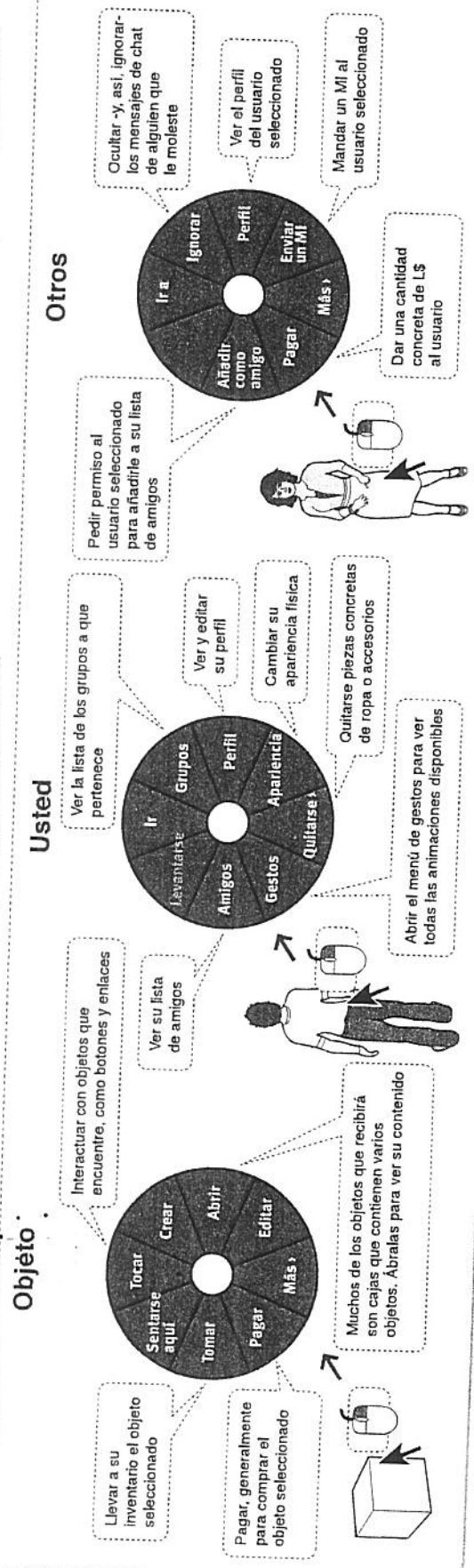
1 Un vistazo a la interfaz del visor

Para acceder a la mayoría de las funciones, herramientas y opciones del visor de Second Life, lo más cómodo le será encontrarlos en la Barra del menú superior y en la Barra de herramientas inferior.



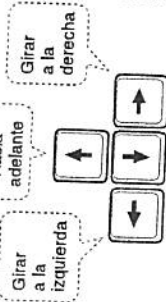
2 Menús contextuales del visor

Al explorar el mundo de Second Life encontrará que puede interactuar tanto con gente como con objetos. A muchas acciones y herramientas frecuentes se accede desde menús contextuales, que aparecerán cuando pulse con el ratón derecho.

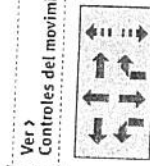


3 Moverse

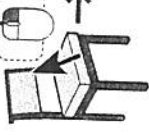
Caminar



Acceder al panel en pantalla de control del movimiento:



Sentarse



Cuando se siente, debe pulsar **Levantarse** para poder moverse o volar de nuevo



Levantarse

Volar



Pulse **Volar** para empezar a hacerlo y **Dejar de volar**, para detener el vuelo

Las teclas **Re Pág** y **Av Pág** le permiten ajustar la altitud de vuelo y atenuar cómodamente

En Second Life, su avatar puede andar, correr y hasta volar. Si lo prefiere, también puede usar para moverse un panel de control en pantalla.

4 Ver

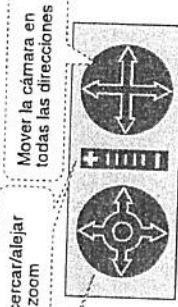
Use **Alt** y las teclas de dirección para mover la cámara alrededor de usted



Alt + pulsar en un nuevo punto para centrar en él la cámara

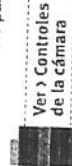


Pulse **Esc** para que la cámara vuelva detrás de usted



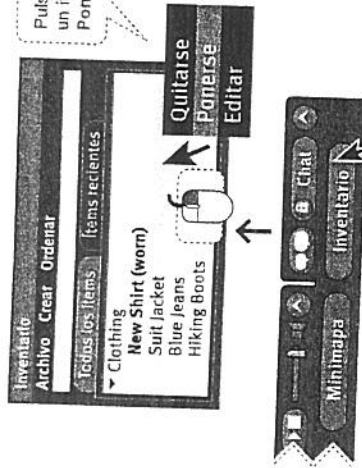
Mover la cámara en todas las direcciones

Para acceder a este panel:

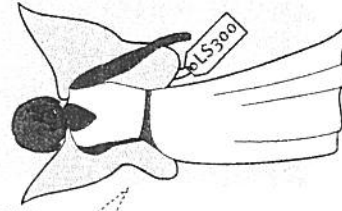
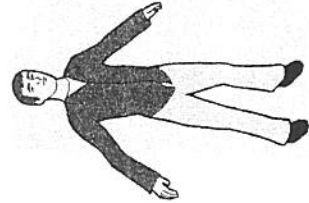


5 Apariencia

En Second Life, usted puede parecer -y vestir- lo que quiera. Edite su apariencia para ajustar su cuerpo y características físicas, y para elegir y ponerse ropa, conjuntos o disfraces de su inventario. Puede personalizar su apariencia como guste, o comprar avatares y vestuarios ya creados y diseñados por otros residentes.



Pulse con el ratón derecho en un ítem de su inventario y elija **Ponerse** para vestirlo



En las tiendas encontrará avatares y vestuarios tanto gratuitos como de pago.

Para comprarlos necesita dólares Linden, que puede adquirir pulsando **\$** a la derecha del la barra superior del menú

Para ver una amplia gama de ítems en venta, visite XStreetSL.com

Administre su vestuario y avatares desde el **Inventario**

5 Chat y voz

¡Expresese! Puede charlar con la gente de su alrededor con el chat de texto. Si tiene un micrófono, también puede hablarles usando la voz.

Acceso al historial del chat

Entrada de texto para el chat

Chat

Comunicarse

Voz

Foto

Mostrar/ocultar los controles del chat

Controles del chat de voz

Pulse Hablar para usar la voz.

Pulse el candado para mantener activada la voz.

Mi mapa

Inventario

Voz disponible

Voz activada

7 MI y llamadas de voz

¿Quiere charlar en privado? Use los mensajes instantáneos (MI) o las llamadas de voz para charlar con otros usuarios, no importa dónde estén en Second Life.

amigo

Empezar una llamada de voz

Enviar un MI

Los distintos MI aparecen como pestañas en la parte inferior

Wendy Borma

Perfil

Llamar

Escriba el mensaje y pulse Enviar

Enviar

Wendy Borma

Chat

Contactos

Pestaña actual resaltada

MI no leído en pestaña parpadeante

También puede mandar un MI a usuarios de su lista de amigos aunque no estén cerca.

8 Configurar el chat de voz

¿Cansado de escribir? Para usar el chat de voz en Second Life, debe ajustar su micrófono y su auricular. Basta con seguir estos sencillos pasos, y estará hablando en un santiamén.

1 Conecte el micrófono y el auricular a una entrada de audio o a un USB

2 Abra las Preferencias del visor

3 Pulse Chat de voz

4 Compruebe que está marcado Activar el chat de voz

5 Pulse en Configuración de los dispositivos, y cambie los de entrada y salida según su micrófono y altavoces

6 Si su micro está conectado, verá una barra verde con los niveles de entrada

7 Pulse OK. Cuando empiece a hablar, verá el indicador de voz sobre la cabeza de su avatar (6. Chat y voz)

Preferencias

General

Dispositivos y cámara

Rcd

Web

Graficos

Audio y Video

Chat de texto

Chat de voz

Comunicación

Ventanas

Apariencias

Activar el chat de voz

Oír el chat desde la posición de la cámara

Oír el chat desde la posición del avatar

Apretar para hablar

Opciones de la privacidad

Configuración de los dispositivos

NOTA: Al configurar los dispositivos se desconectará temporalmente del chat de voz.

Configuración de los dispositivos del chat de voz

Dispositivos de sonido

Dispositivo de entrada (micrófono):

Por defecto

Dispositivo de salida (altavoces):

Por defecto

Volumen de entrada

Ajuste el deslizante para controlar...

Aplicar

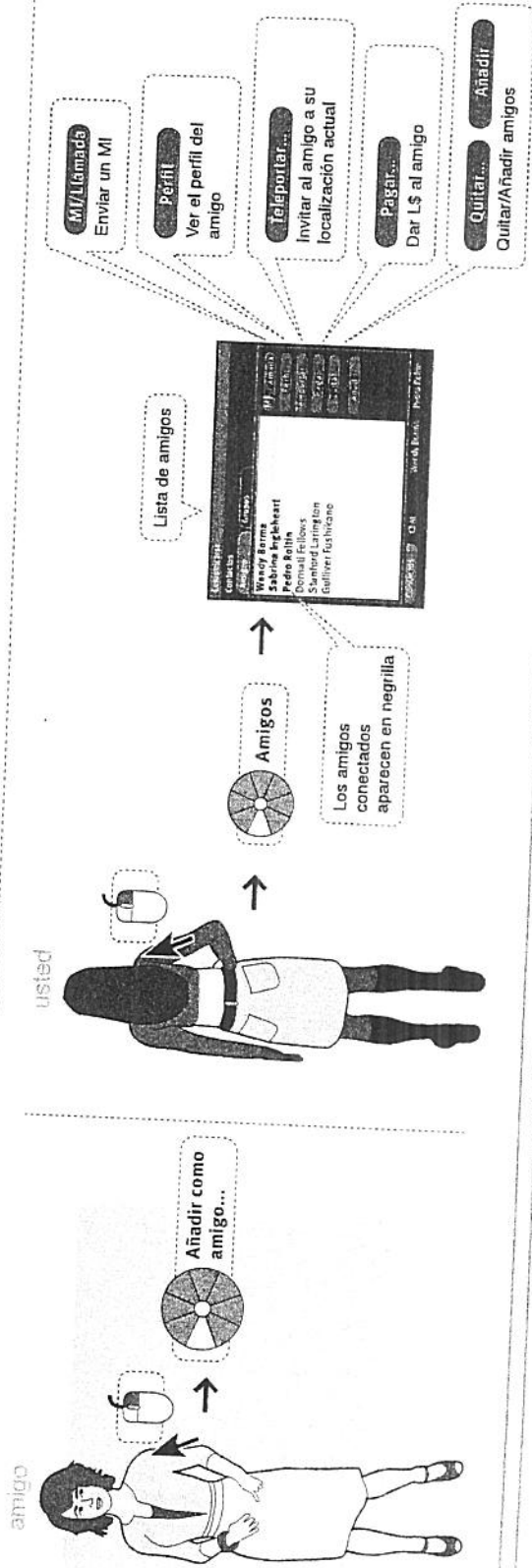
Ayuda

OK

Cancelar

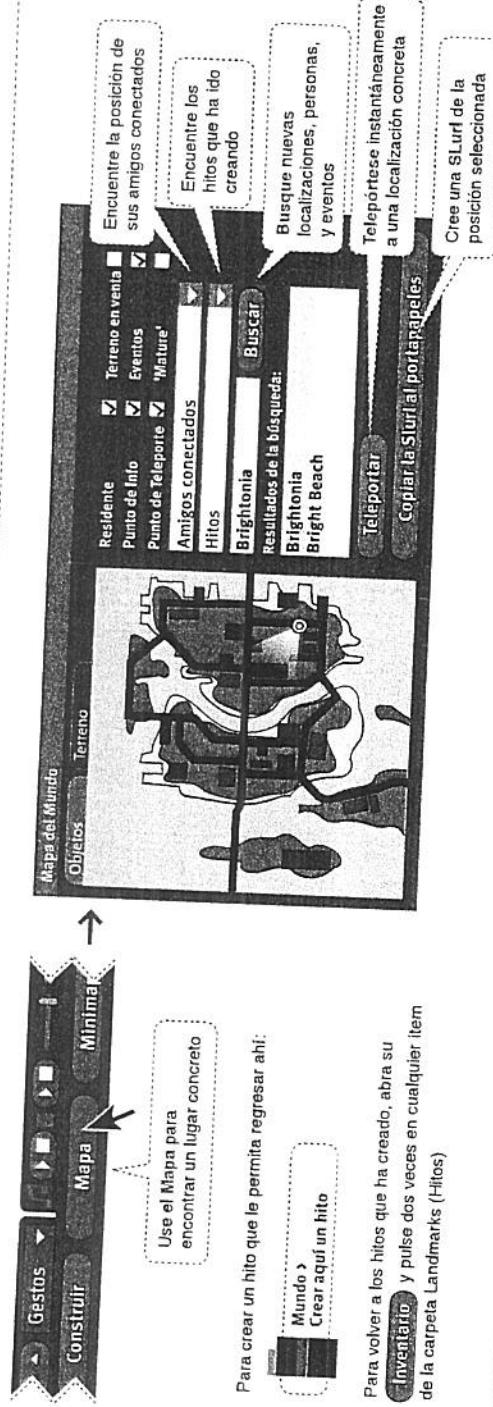
9 Haciendo amigos

Second Life es mucho más entretenido cuando tiene amigos con quien explorarlo. Cuando encuentre gente que le interese, puede pedirle permiso para añadirla a su lista de amigos. En ella podrá ver quiénes están conectados, enviarles mensajes, ver sus perfiles, y mucho más.



10 Localizaciones

El mundo de Second Life es gigantesco, y crece cada día. Si quiere visitar una localización concreta, puede buscarla en el mapa. Puede crear y guardar hitos (marcas de los distintos sitios) que le permiten volver a esos lugares concretos. Use esos hitos para ganar tiempo e ir rápidamente a sus localizaciones favoritas.



Teleportar

Puede teleportarse rápidamente de uno a otro lugar. Para invitar a un amigo a donde está usted, abra su lista de amigos y pulse

Teleportar

SLurl

(Una URL de Second Life)

Puede usar las SLurl para teleportarse a nuevas posiciones. Una SLurl es un enlace web a una localización de Second Life. Si pulsa una con Second Life abierto en su ordenador, se teleportará inmediatamente a esa posición.



Ayuda

Hay mucho que aprender en Second Life, pero nunca estará solo. Si tiene dudas, necesita consejo, o no sabe qué hacer, la ayuda estará siempre esperándole. Visite el Portal de Soporte en secondlife.com/support para obtener ayuda.



Portal de Soporte

En secondlife.com/support podrá acceder a la Knowledge Base (Base de Conocimientos), solicitudes y soporte de facturación.



Base de Conocimientos

Encuentre videos de ayuda sobre su avatar, sus dólares Linden, y mucho más.



Chat en vivo

Los miembros Premium tiene acceso a soporte a través del Chat en vivo de Second Life.



Solicitud de Soporte

Si no encuentra la ayuda que precisa en la Base de Conocimientos, puede enviar una solicitud al equipo de soporte de Second Life.



Soporte de Facturación

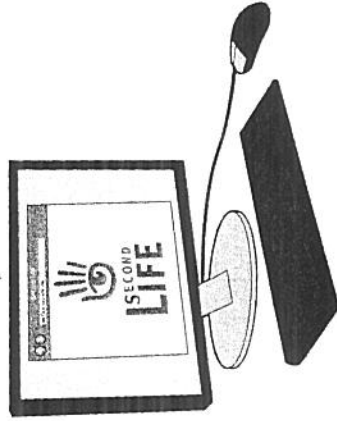
Si tiene alguna cuestión acerca de su cuenta que no sea técnica, puede llamar gratis al equipo de facturación todos los días las 24 horas "".



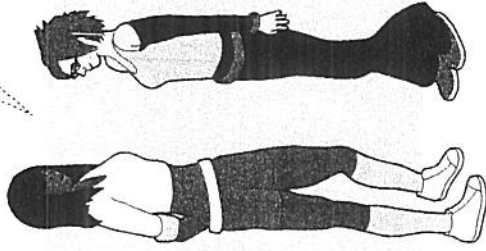
¿Hay más?

Second Life lo conforman cosas interesantes a hacer, gente a descubrir y lugares que explorar. Si no sabe qué hacer ahora, o quiere ver algo nuevo, tiene muchas opciones.

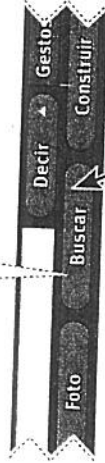
Visite secondlife.com/showcase para buscar actividades nuevas, eventos, y sitios que explorar.



Cuando tenga dudas, charle con otros usuarios.



Use **Buscar** para rastrear todo Second Life.



La pestaña **Escaparate** muestra lugares interesantes y proyectos en marcha de Second Life.



Mateo su búsqueda usando las pestañas superiores: eventos, lugares, gente ...

Apéndice: atajos de teclado

Movimiento

Guiar los movimientos de su avatar en Second Life.

- Caminar hacia adelante **W** o **↑**
- Caminar hacia atrás **S** o **↓**
- Giñar a la izquierda **A** o **←**
- Giñar a la derecha **D** o **→**
- Correr **W/S** o **↑/↓**
Pulsar las dos
- Correr siempre **Ctrl/Cmd + R**
- Saltar **E** (pulsar una vez)
- Despegar/aterrizar **home**
- Subir **E** Apretar **↑** o apretar **↑**
- Bajar/aterrizar **C** Apretar **↓** o apretar **↓**

Ver

Controlar la visión y la perspectiva de la cámara en Second Life.

- Vista subjetiva **M**
- Recuperar la visión **Esc**
- Mirar a **Pulsar Alt** y el ratón para centrar
- Acercar el zoom **Ctrl/Cmd + 0**
- Zoom por defecto **Ctrl/Cmd + 9**
- Alejar el zoom **Ctrl/Cmd + B**
- Pantalla completa **Alt/Opt + Enter**

Comunicarse

Acceder y participar en el chat de texto y en mensajes instantáneos con otros usuarios.

- Mostrar la barra del chat **/** (si no está ya)
- Ocultar la barra del chat **Esc** (si ya está)
- Amigos **Ctrl/Cmd + Shift + F**
Múvase entre las pestañas de Amigos y Grupos con **Alt/Opt + ←/→**
- Chat **Ctrl/Cmd + H**
- Comunicarse **Ctrl/Cmd + T**
- Mirar a quien habló el último **Ctrl/Cmd + V**
- Gestos **Ctrl/Cmd + G**

Sistema

Funciones básicas del sistema que pueden usarse en Second Life.

- Deshacer **Ctrl/Cmd + Z**
- Rehacer **Ctrl/Cmd + Y**
- Cortar **Ctrl/Cmd + X**
- Copiar **Ctrl/Cmd + C**
- Pegar **Ctrl/Cmd + V**
- Duplicar **Ctrl/Cmd + D**
- Seleccionar todo **Ctrl/Cmd + A**
- Anular selección **Ctrl/Cmd + E**
- Cerrar la ventana **Ctrl/Cmd + W**
- Cerrar todas las ventanas **Ctrl/Cmd + Shift + W**

General

Acceso rápido a recursos, interfaces y herramientas usuales de Second Life.

- Preferencias **Ctrl/Cmd + P**
- Ayuda **F1**
- Buscar **Ctrl/Cmd + F**
- Mapa del mundo **Ctrl/Cmd + M**
- Minimapa **Ctrl/Cmd + Shift + M**
- Teleportar a la Base **Ctrl/Cmd + Shift + H**
- Inventario **Ctrl/Cmd + I**
- Construir **B**
- Subir una imagen **Ctrl/Cmd + U**
- Hacer una foto **Ctrl/Cmd + Shift + S**
- Guardar la foto **Ctrl + ;**
- Salir de Second Life **Ctrl/Cmd + Q**

Tecla:



= **Ctrl** en un PC; **Command** en un Mac



= **Alt** en un PC; **Option** en un Mac

Avatar



¿Qué es un avatar?

Puede que hayas oído a tus amigos hablar del término "avatar", o puede incluso que lo hayas oído en la web o en las noticias. Por ejemplo, James Cameron dirigió la película "Avatar" y en la televisión estadounidense emiten un programa de animación llamado "Avatar: The Last Airbender". Pero, ¿qué es exactamente un avatar en Second Life? En un mundo virtual, un avatar es un personaje digital que el usuario puede crear y personalizar. Eres tú, en 3D. Puedes crear un avatar que se parezca a ti en la vida real o puedes elegir una identidad totalmente diferente. Todo es cuestión de tu imaginación. ¿Quién quieres ser? **Regístrate ahora para crear tu avatar en Second Life »**

Cuando te registres, tendrás la oportunidad de seleccionar un avatar gratuito con el que poder empezar. Una vez dentro de Second Life, podrás encontrar miles de prendas, peinados y accesorios de moda exclusivos en tiendas regidas por residentes. También puedes encontrar avatares y artículos de moda en la sección de **Anuncios** de nuestra web o en **Xstreet SL**, nuestro centro de compras seguro, donde encontrarás miles de artículos exclusivos como:

- Avatares completos
- Ropa de hombre

- Ropa de mujer
- Pelo

Bienvenido al registro de Second Life

¡Registrarse es GRATIS y se hace en unos pocos pasos!

¿No está listo para registrarse?

Sepa más de Second Life

English Français Deutsch Português Español Italiano Nederlands

En primer lugar, hablemos de usted

Nombre en la vida real

Apellido en la vida real

Dirección de correo electrónico

Confirmar la dirección de correo electrónico

Vivo en

Nací el

Soy

¿Necesita ayuda o tiene dudas?

Por favor, vea nuestras FAQ

A continuación, cree su personaje en Second Life

Crear su nombre de usuario y contraseña

Su nombre de usuario consiste en un nombre y un apellido. Cada apellido está disponible por un tiempo limitado. Elija un nombre para ver los apellidos disponibles en este momento.

Buscar Apellidos

Crear un Nombre

Crear una contraseña

Confirmar la contraseña

Elegir una apariencia inicial

Pulse en las imágenes para elegir una apariencia inicial. Cuando esté en Second Life podrá cambiarla, o ir de compras para conseguir una totalmente nueva.



Aviso: Su nombre de usuario es, también, su nombre en la pantalla de Second Life y su identificador para conectarse. Una vez que se haya registrado, el nombre no se puede cambiar.

Nombre Apellido

Usted en Second Life

Unos pocos detalles más ...

Seleccionar una pregunta

Pregunta de seguridad

Respuesta de seguridad

Couldn't load the image. Please press the "try another" button (↺). If this continues, email support@recaptcha.net with error X0001

Comprobación de Seguridad

Escriba las dos palabras de arriba:

¿Tiene problemas? Inténtelo con otro distinto.

También puede intentarlo con un captcha sonoro u obtener ayuda.

Desarrollado por reCAPTCHA

¡Ya casi está!

Sólo unos pocos campos más y ya podrá entrar a Second Life

Al pulsar Crear la cuenta indica que ha leído y está de acuerdo con el Acuerdo de las Condiciones del Servicio y la Política de Privacidad.

Crear la cuenta »

© 2010 Linden Research, Inc.

Preguntas frecuentes acerca del registro

Preguntas acerca del registro

¿Puedo cambiar la apariencia de mi avatar?

Sí. Una vez que haya iniciado sesión en Second Life, podrá cambiarla como lo desee, desde la piel y la ropa hasta el pelo y aun el sexo. Incluso puede cambiar su apariencia a un avatar no humano, como un dragón, un extraterrestre, o una bola de luz. Dicho de otro modo, puede hacer prácticamente casi cualquier cosa que imagine.

¿Cómo funcionan los nombres en Second Life?

Cada avatar tiene un nombre y un apellido únicos. El nombre de su avatar se usará como su identidad personal para que otros la vean. No podrá modificar el nombre de su avatar, por tanto, elíjalo cuidadosamente.

¿Puedo crear mi propio nombre?

Sí, siempre que tenga de 2 a 31 caracteres de longitud y se componga sólo de letras y números. Fíjese en que los nombres de Second Life distinguen entre mayúsculas y minúsculas. Por eso, muchos residentes deciden escribir en mayúscula la primera letra de su nombre.

¿Debo escoger un apellido de la lista que se proporciona?

Sí. Linden Lab crea todos los apellidos utilizados en Second Life. Pero no se preocupe: los apellidos de Second Life no implican la afiliación a ningún grupo u organización, ni encierran ningún significado oculto.

¿Podré cambiar mi nombre posteriormente?

No. Ni el nombre ni el apellido de su avatar pueden modificarse una vez haya creado una cuenta.

¿Por qué necesitan mi dirección de correo electrónico?

Para evitar el abuso y el uso no autorizado de Second Life, solicitamos una dirección de correo electrónico válida para activar su cuenta.

¿Por qué debo seleccionar un país?

Le pedimos que aporte con precisión su país con el fin de proporcionar un nivel de servicio que satisfaga las necesidades de nuestra base global de clientes.

¿Por qué me preguntan mi fecha de nacimiento?

Pedimos que se aporte con exactitud la fecha de nacimiento para que Second Life sea un entorno en línea seguro y protegido que puedan disfrutar todos los usuarios de 13 años o mayores. Al aportar su fecha de nacimiento, acepta que usted tiene 13 años o más. Linden Lab se reserva todos los derechos de emprender decididamente demandas legales contra todos los que brinden información personal falsa o sean deshonestos acerca de su identidad, así como los de suspender o cancelar cuentas registradas con información imprecisa o incompleta.

¿Mi sexo en la vida real determina el sexo de mi avatar?

No. En un primer momento, el sexo de su avatar se determina según el del avatar predeterminado que seleccione en el proceso de registro. Tras iniciar sesión, puede cambiar el sexo de su avatar siempre que quiera. Incluso, si quiere, puede no tener ninguno.

¿Mi contraseña puede ser como yo quiera?

Sí, siempre que tenga entre 6 y 16 caracteres de longitud. Para optimizar la seguridad de su cuenta, le recomendamos que elija una contraseña que incluya números, letras mayúsculas y minúsculas, y caracteres no alfanuméricos.

¿Qué finalidad tiene la pregunta de seguridad?

La pregunta de seguridad es importante en el caso de que olvide su nombre o su contraseña de Second Life. Debemos confirmar su identidad por medio de la respuesta que brinde en el campo Pregunta de seguridad.

Preguntas generales

¿Es gratis crear una cuenta?

Sí, registrarse en Second Life es gratis. También ofrecemos cuentas Premium. Los beneficios y los precios pueden verse aquí.

¿Podrá mi ordenador ejecutar Second Life?

Por favor, consulte los Requisitos del sistema para asegurarse de una experiencia óptima de Second Life.

¿Debo descargar algo?

Sí. Para usar Second Life debe descargar e iniciar una aplicación que se utiliza para 'ver' el mundo. En algunos aspectos, se parece al navegador que usa para visitar sitios web.

¿Las cosas en Second Life cuestan dinero?

Sí. Second Life tiene su propia moneda de cambio, el dólar Linden. Los Residentes lo usan para pagar los bienes y servicios que ofrecen otros Residentes. El dólar Linden también puede canjearse por dólares estadounidenses y otras monedas en varios sitios web, incluyendo el sitio oficial de cambio LindeX.

¿Qué actividades pueden realizarse en Second Life?

Prácticamente todo lo que puedas imaginarte. Para visitar algunos de los mejores lugares y explorar interesantes ubicaciones creadas por los usuarios en Second Life, puedes dirigirte a nuestra [Guía de destinos](#).

¿No ha encontrado aquí lo que buscaba?

Para obtener más información y ayuda, visite nuestro [sitio de soporte](#). Use la opción 'Guest log in'.

Política de privacidad

Linden Lab Política de privacidad

En Linden Lab, estamos comprometidos a proteger su privacidad y la creación de un fuerte vínculo con nuestros clientes. Esta política de privacidad explica el uso de la información recopilada a través de nuestra página web, las operaciones de servicio al cliente y segundo servicio de la vida. Como se usa en esta política de privacidad, el término "información personal" significa cualquier información que pueda ser utilizada para identificar a un individuo, incluyendo pero no limitado a, una casa de nombre y apellido, domicilio o dirección física, dirección de correo electrónico, número de teléfono o información de contacto, ya sea en el trabajo o en casa. Por favor, lea cuidadosamente esta información - instamos a todos los consumidores a tomar un papel activo en ayudar a proteger su privacidad al tomar conciencia de las políticas que se encuentran. Hay cinco principios rectores de esta política de privacidad:

1. Recopilamos información personal y el uso de estadísticas para mantener una experiencia de alta calidad a los clientes y brindar un servicio superior al cliente
2. Parte de la información que solicitamos directamente de usted durante el registro. Otras piezas de los datos se recogen indirectamente de tráfico del sitio web, el hardware del ordenador y conexión a Internet, el uso o la Segunda Vida
3. Excepto bajo ciertas circunstancias limitadas establecidas aquí y en nuestros términos de servicio fijado en el <http://secondlife.com/corporate/tos.php>, Linden Lab no revela la información personal que usted proporciona a terceros sin su permiso. Linden Lab divulgar su información personal si así lo requiere la ley o en la creencia de buena fe que dicha acción es necesaria para: (a) conformar edictos legales o el cumplimiento de un proceso legal de Linden Lab, este sitio web o de los usuarios de Second Life, (b) proteger y defender los derechos o la propiedad de Linden Lab, Second Life o los usuarios de Second Life, o (c) actuar en circunstancias urgentes para proteger la seguridad de los usuarios de este sitio web, Second Life o el público. Además, si Linden Lab se declara en quiebra o se fusione con otra compañía, podemos vender la información que usted nos proporciona en este sitio un tercero o compartir su información personal con cualquier compañía con la que se fusionan.
4. Usted tendrá la posibilidad de actualizar los datos personales que usted nos proporcionó durante la inscripción poniéndose en contacto con nosotros en <http://secondlife.com/support>.
5. Vamos a actualizar esta política de privacidad de una manera oportuna cuando se produce alguna modificación.

La política de privacidad se refiere a la línea de servicio de Second Life y los siguientes sitios web: <http://lindenlab.com>, <http://secondlife.com>.

- La información que recogemos y cómo la reunimos
- Información mostrada a otros usuarios
- Divulgación de información personal en perfiles, foros o dentro de Second Life
- Cómo protegemos sus datos personales
- Aviso a los menores de 13
- Su Consentimiento

La información que recogemos y cómo la reunimos

Hay diferentes niveles de información que recopilamos, dependiendo de su relación con Linden Lab:

- **Anónimo Sitio Web del usuario:** Si usted visita nuestros sitios web que registran automáticamente la información relacionada con su dirección IP, información de las cookies de Linden Lab, y la información agregada sobre el contenido que el acceso o visita. Esta información se recoge en el fondo mientras usted navega por nuestro sitio web.
- **Lista de correo miembros:** Si usted elige proporcionarnos información personal, a fin de suscribirse a nuestra lista de correo, se recoge información para la entrega de ayuda y preferencias, tales como dirección de correo electrónico y las estadísticas de rendimiento mensaje.
- **Página web Miembros Registrados:** Si usted decide registrarse en nuestra página web, seguiremos amplia información de uso del sitio así como el uso conjunto de características de la comunidad web, como descargas y foros. Esto se suma a los datos personales recogidos durante el proceso de registro.
- **Second Life usuario:** si instalar o utilizar el software de Second Life, que recogemos y el agregado de una variedad de datos para supervisar el rendimiento del sistema y simulación, y para verificar su identidad única. Esto incluye información específica y general sobre el hardware del ordenador y conexión a Internet, que se almacenan juntos, pero no están de identificación personal. Hacemos el seguimiento del uso de los clientes de servicios de recursos a fin de garantizar la interacción de alta calidad. Esto se suma a los datos personales y de facturación de la información recopilada durante el proceso de registro.
- **Además, existen algunas situaciones especiales a la nota:**
 - o **Servicio beta de usuario:** Si usted es voluntario para servir como un usuario pre-beta de contenido comercial, se hará un seguimiento de informes de errores y el rendimiento del sistema potencialmente individuales en un esfuerzo por probar rigurosamente antes de desplegar la tecnología.
 - o **Antiguo cliente:** Si usted deja de ser un cliente nuestro, vamos a mantener una copia de su archivo de registro en nuestra base de datos para uso en caso de que deseen reincorporarse al servicio de Second Life.
 - o **Respuesta a Job Postings o comunicaciones no solicitadas:** Tenga en cuenta que la información que recibamos en referencia a una oferta de trabajo o mediante comunicaciones no solicitadas no entra dentro de las condiciones de privacidad descritas en esta política. Sin embargo, la información de su hoja de vida será utilizada únicamente para los fines de evaluar su candidatura para el empleo.
 - o **Individuos fuera de los Estados Unidos:** Cualquier persona que use el Linden Lab o la Segunda Vida sitios web desde el exterior de los Estados Unidos deben ser conscientes de que la información personal en estos sitios web puede ser almacenada y procesada en los Estados Unidos o en cualquier otro país en el que Linden Lab o sus filiales, subsidiarias o agentes tengan instalaciones, y mediante el uso de estos sitios web, el usuario consiente cualquier transferencia de información fuera de su país.

Información mostrada a otros usuarios

Información sobre su cuenta se muestra a otros usuarios en su perfil de Second Life, y esta misma información puede estar disponible a través de llamadas script automatizado y las interfaces de programa de aplicación. Esta información incluye el nombre de cuenta, tipo de cuenta, la fecha de su cuenta se ha establecido, si está o no están actualmente en línea, información de evaluación de usuario, grupo y socio de la información, y si usted ha establecido una cuenta de pago o el historial de transacciones con Linden Lab. Sin embargo, no se mostrará su nombre real, dirección, o tarjeta de crédito o números de cuenta bancaria, excepto con su permiso expreso o según lo permitido por esta política de privacidad y nuestros términos de servicio.

Divulgación de información personal en perfiles, foros o dentro de Second Life

Usted puede optar por revelar información personal en nuestros foros en línea, a través de su perfil en Second Life, directamente a otros usuarios en el chat o al utilizar el servicio de Second Life. Tenga en cuenta que dicha información es información pública y usted no debe esperar privacidad o confidencialidad en estos entornos.

Cómo protegemos sus datos personales

Cumplimos con las leyes aplicables las normas de la industria y la hora de transferir, recibir y almacenar los datos de los consumidores. El acceso a su información personal está limitada a los empleados de Linden Lab, que requieren la información a fin de ofrecer productos o servicios o realizar sus trabajos.

Sólo los 13 años o más pueden inscribirse

Linden Lab no recopila información de niños menores de 12 años o menos, porque sólo las personas que tengan 13 años de edad o más se les permite registrarse. Inscripción en nuestra lista de correo, web y / o segundo servicio de la vida requiere de una Fecha de entrada válido y con derecho de nacimiento.

Su Consentimiento

Periódicamente tendremos que actualizar nuestra política de privacidad para reflejar los cambios en los tipos de información que recopilamos, los medios que utilizamos para reunir información, y / o nuestro uso de la información recopilada. Cuando esto ocurre, haremos esfuerzos razonables para que le avise a estos cambios. El uso de los sitios web de Linden Lab y / o cualquier producto Linden Lab o servicios (incluyendo, sin limitación de Second Life) se ha señalado anteriormente significa su aprobación a este Linden Lab Política de privacidad.

Linden Lab
845 Battery Street
San Francisco, CA 94111

Términos de Servicio

Bienvenido a Second Life! El siguiente acuerdo (el "Contrato" o los "Términos de Servicio") describe las condiciones en que Linden Research, Inc. ("Linden Lab") le ofrece acceso a sus servicios. Esta oferta está condicionada a la aceptación de todos los términos y condiciones contenidos en los Términos de Servicio, incluyendo su cumplimiento de las políticas y los términos relacionados con (a través de la URL proporcionada) de este Acuerdo. Mediante el uso de Second Life, usted está de acuerdo con estos Términos de Servicio. Si no llegan a tal acuerdo, que debería disminuir este acuerdo, en cuyo caso se le prohíbe el acceso o uso de Second Life. Linden Lab podrá modificar este Acuerdo en cualquier momento ya su sola discreción, efectiva desde la publicación del Acuerdo fue modificado en el dominio o subdominios de <http://secondlife.com> donde la versión anterior de este Acuerdo se envió, o por la comunicación de estos cambios a través de cualquier método de contacto por escrito que hemos establecido con usted.

DE LOS SERVICIOS Y EL CONTENIDO DE SECOND LIFE

1.1 Descripción básica del servicio: Second Life, un entorno multi-usuario, incluyendo el software y sitios web.

"Second Life" es el servicio multi-usuario en línea ofrecidos por Linden Lab, incluido el software proporcionado a usted por Linden Lab (colectivamente, los "Linden Software") y los entornos en línea que apoyan el servicio, incluyendo, sin limitación, el cálculo del servidor, acceso a software, mensajería y protocolos que simulan el entorno de Second Life (los "servidores"), el software proporcionado por Linden Lab y se instala en el equipo local o cualquier otro dispositivo que utilice para acceder a los servidores y, por tanto ver o bien acceder a los Segundo entorno de la vida (el "Visor"), las interfaces de programación de aplicaciones proporcionadas por Linden Lab para su uso con Second Life (el "API"), y el acceso a los sitios web y servicios disponibles en el dominio y subdominios de <http://secondlife.com> (los "sitios web"). Los servidores, Visor, API, sitios web y cualquier otro software de Linden colectivamente constituyen el "Servicio" que se utiliza en el presente Acuerdo.

1.2 Linden Lab es un proveedor de servicios, lo que significa, entre otras cosas, que Linden Lab no tiene control sobre diversos aspectos del servicio.

Usted reconoce que Linden Lab es un proveedor de servicios que pueden permitir a la gente a interactuar en línea sobre temas y contenidos elegidos por los usuarios del servicio, y que los usuarios pueden modificar el entorno de servicio en tiempo real. Linden Lab en general, no regula el contenido de las comunicaciones entre los usuarios o las interacciones de los usuarios con el servicio. Como resultado de ello, Linden Lab tiene un control muy limitado, en su caso, sobre la calidad, la seguridad, la moralidad, la legalidad, veracidad o exactitud de los diversos aspectos del servicio.

1.3 Contenido en el Servicio puede ser proporcionado por los usuarios del Servicio, y no por Linden Lab. Linden Lab y otras partes tienen derechos en sus respectivos contenidos, que se comprometen a respetar.

Usted reconoce que: (i) al utilizar el Servicio usted puede tener acceso a los gráficos, efectos sonoros, música, vídeo, audio, programas de ordenador, animación, texto y la producción creativa de otros (colectivamente, "Contenido"), y (ii) Contenido pueden ser suministrados bajo licencia por suministradores de contenido independientes, incluyendo las contribuciones de otros usuarios del Servicio (como todos los proveedores de contenido independientes, "Proveedores de Contenido"). Linden Lab no pre-selecciona el Contenido.

Usted reconoce que Linden Lab y proveedores de contenido otros derechos en sus respectivos contenidos con derechos de autor y otras leyes aplicables y las disposiciones del tratado, y que, excepto como se describe en el presente Acuerdo, dichos derechos no tienen licencia o transferido de otro modo por el simple uso del Servicio. Usted acepta toda la responsabilidad y la responsabilidad por su uso de cualquier contenido en violación de tales derechos. Usted acepta que su creación de contenido no es en modo alguno en base a cualquier expectativa de compensación de Linden Lab.

Algunas de las fuentes de la familia de tipografías Meta derechos de autor se utilizan en Second Life bajo licencia de FSI FontShop Internacional. Usted reconoce que usted no puede copiar cualquier fuente Meta que se incluye en el visor y que puede utilizar cualquier fuente Meta únicamente a la medida necesaria para utilizar el Software de Linden en Second Life y que no va a usar tales fuentes Meta para cualquier otro propósito.

1.4 Second Life "moneda" es una licencia limitada de derecho disponible para la compra o la distribución gratuita a discreción de Linden Lab, y no es canjeable por valor monetario de Linden Lab.

Usted reconoce que los servicios que actualmente incluye un componente de la moneda del mundo de ficción ("moneda" o "dólares Linden" o "L \$"), que constituye un derecho de licencia limitada para usar una característica de nuestro producto cuando, como, y si permitido por Linden Lab. Linden Lab podrá cobrar tasas por el derecho a utilizar los dólares Linden, o puede distribuir los dólares Linden, sin cargo, en su única discreción. Independientemente de la terminología utilizada, los dólares Linden representan una licencia limitada de derecho rige únicamente en los términos del presente Acuerdo, y no son canjeables por cualquier suma de dinero o valor monetario de Linden Lab, en cualquier momento. Usted acepta que Linden Lab tiene el absoluto derecho de administrar, regular, controlar, modificar y / o eliminar la moneda que estime conveniente a su sola discreción, en cualquier caso, generales o específicas, y que Linden Lab no tendrá ninguna responsabilidad hacia usted basado en su ejercicio de tal derecho.

1.5 Second Life ofrece un intercambio, llamado Lindex, para la compraventa de dólares Linden, que utiliza los términos "comprar" y "vender" para indicar la transferencia de derechos de licencia de uso de los dólares Linden. Uso y regulación de Lindex está a discreción de Linden Lab.

Actualmente, el servicio incluye un componente denominado "Cambio de divisas" o "Lindex", que se refiere a un aspecto del servicio a través de Linden Lab, que administra las transacciones entre los usuarios para la compra y venta del derecho de licencia para el uso de divisas. No obstante lo dispuesto en cualquier otro idioma o el contexto de lo contrario, tal como se utiliza en el presente Acuerdo y en todo el Servicio en el contexto de la transferencia de divisas: (a) el término "vender" significa "transferir a la consideración de otro usuario el derecho de licencia para el uso de divisas en acuerdo con los Términos de Servicio, (b) la expresión "comprar" medios "para recibir a la consideración de otro usuario el derecho de licencia para el uso de divisas, de conformidad con las Condiciones del servicio", (c) los términos "comprador", "vendedor", "venta" y "comprar" y términos similares, tienen significados correspondientes a los términos de raíz "comprar" y "vender", (d) "para vender" y términos similares: una petición de un usuario a Linden Lab a la lista de divisas en venta en la Bolsa de divisas a un precio de venta solicitado, y (e) "para comprar" y términos similares: una petición de un usuario por Linden Lab para que coincida con listas de venta libre con un precio de compra solicitado y facilitar la realización de la venta de divisas.

Usted acepta y reconoce que Linden Lab puede negar a ningún orden de venta o compra limitaciones de orden individual o con respecto al volumen general o de precio fijado por Linden Lab por cualquier razón. Linden Lab podrá limitar los vendedores o compradores de cualquier grupo de usuarios en cualquier momento. Linden Lab puede detener, suspender, interrumpir, suspender o anular cualquier transacción en moneda de cambio (si la propuesta, en espera o en el pasado) en los casos de fraude real o supuesta, violaciones de otras leyes o reglamentos, o interrupciones deliberadas o interferencia con el Servicio.

1.6 Second Life está sujeto a las interrupciones del servicio programadas y no programadas. Todos los aspectos del servicio están sujetas a cambio o eliminación a la entera discreción Linden Lab.

Linden Lab se reserva el derecho a interrumpir el Servicio con o sin previo aviso por cualquier razón o sin motivo. Usted acepta que Linden Lab no será responsable por cualquier interrupción del servicio, demora o incumplimiento, y que entiende que, salvo disposición expresa en contrario en las políticas de la facturación de Linden Lab publicado [aquí](#), usted no tendrá derecho a cualquier reembolso de las tasas de la interrupción del servicio o incumplimiento. Linden Lab tiene el derecho en cualquier momento y por cualquier razón o sin razón para cambiar y / o eliminar cualquier aspecto (s) del Servicio que considere adecuados a su entera discreción.

1.7 En el caso de que decida utilizar los aspectos de atención del Servicio, acepta los precios publicados y las políticas de facturación en los sitios web.

Algunos aspectos de los servicios se proporcionan de un derecho u otro cargo. Estas tasas y cargos se describen en los sitios web, y, en caso de que usted elige utilizar los aspectos de atención del Servicio, acepta los precios, el pago y las políticas de facturación aplicables a esas tarifas y cargos, a disposición o vinculados a <http://secondlife.com/corporate/billing.php>. Linden Lab puede añadir nuevos servicios para los honorarios y cargos adicionales, o modificar de forma proactiva los honorarios y gastos de los servicios existentes, en cualquier momento ya su sola discreción.

CUENTA requisitos de registro y

2.1 Se debe establecer una cuenta para usar Second Life, utilizando la información de registro verdadera y exacta.

Usted debe establecer una cuenta con Linden Lab (su "Cuenta") para utilizar el Servicio, a excepción de aquellas partes de los sitios web a la que Linden Lab permite el acceso sin necesidad de registro. Usted se compromete a proporcionar información verdadera, precisa, actualizada y completa sobre usted según lo solicitado por el formulario de inscripción ("Datos de Registro") y mantener y actualizar los Datos de Registro para mantenerla verdadera, precisa, actualizada y completa. Puede establecer una cuenta con Registro de datos proporcionados a Linden Lab por un tercero a través del uso de una API, en cuyo caso usted puede tener una por separado, la relación de cuenta adicional con dicho tercero. Usted autoriza a Linden Lab, directamente o a través de terceros, para hacer las consultas que consideren necesarias para validar el registro de datos. Linden Lab se reserva todos los derechos que persigan con acciones legales contra todas las personas que ingresen la información personal o de otra manera falsa sobre su identidad, y de suspender o cancelar cuentas registradas con información inexacta o incompleta. No obstante lo anterior, usted reconoce que Linden Lab no puede garantizar la exactitud de la información facilitada por cualquier usuario del Servicio, ni de la información sobre la identidad

de cualquier usuario.

2.2 Usted debe tener 13 años de edad o más para acceder a Second Life, los menores de más de 13 sólo se permitirán en un área separada, que los adultos suelen ser prohibido el uso de. Linden Lab no puede en absoluto el control de menores o adultos a obtener acceso no autorizado al Servicio.

Usted debe ser al menos 13 años de edad para participar en el Servicio. Los usuarios menores de 18 años tienen prohibido el acceso a los servicios que no sean en el área designada por Linden Lab para su utilización por los usuarios de 13 a 17 años de edad (la "Teen Zona"). Los usuarios mayores de 18 años tienen prohibido el acceso a la Zona de adolescentes. Cualquier edad de los usuarios mayores de 18 años que tenga acceso no autorizado a la zona de los adolescentes está en incumplimiento de este Acuerdo y se enfrentan con la terminación inmediata de cualquiera o de todas las cuentas mantenidas por el usuario como para cualquier área del Servicio. Si usted reside en una jurisdicción donde la mayoría de edad es mayor de 18 años de edad, tengan prohibido el acceso al servicio hasta que hayan alcanzado la edad como de la mayoría.

Al aceptar este acuerdo en relación con una cuenta fuera de la zona del adolescente, usted declara que usted es un adulto de 18 años de edad o más. Al aceptar este acuerdo en relación con la Cuenta para el uso en el Espacio Adolescente, usted representa que (i) al menos 13 años de edad y menos de 18 años de edad, (ii) ha leído y acepta este Acuerdo, (iii) su padre, madre o tutor legal ha dado su consentimiento para que tengan una cuenta de uso del Área de Adolescentes y participar en el Servicio, y de proporcionar su información personal para su cuenta, y (iv) su padre o tutor ha leído y ha aceptado esta Acuerdo.

Linden Lab no puede en absoluto el control de si los menores tienen acceso a los servicios distintos de la zona del Adolescente, y no garantiza que los usuarios de fuera de la zona adolescentes no son menores. Linden Lab no puede en absoluto el control de si los adultos tienen acceso a la zona del Adolescente del Servicio, y no garantiza que los usuarios dentro de la Zona de adolescentes no son adultos. Trabajadores adultos, contratistas y socios de Linden Lab regularmente realizan sus trabajos en la zona de adolescentes. Linden Lab no puede garantizar que otros usuarios o cualquier empleado de Linden Lab, no proporcionará el contenido o el acceso a contenidos que los padres o tutores pueden ser considerados inapropiados o que cualquier usuario pueda encontrar objetable.

2.3 Es necesario utilizar un nombre de cuenta en Second Life, que no es engañoso, ofensivo o infracción. Usted debe seleccionar y cuidar la seguridad de contraseña de su cuenta.

Usted debe elegir un nombre de cuenta de identificarse ante el personal de Linden Lab (su "Nombre de cuenta"), que también servirá como el nombre de la representación gráfica de su cuerpo en el Servicio (dicha representación, un "Avatar"). Usted no puede elegir como tu nombre de usuario el nombre de otra persona en la medida en que podrían causar engaño o confusión, un nombre que viole cualquier derecho de marca, derechos de autor u otros derechos exclusivos, un nombre que induzca a error a otros usuarios a creer que para ser de un empleado de Linden Lab, o un nombre que Linden Lab considera, a su discreción para ser vulgar u ofensivo. Linden Lab se reserva el derecho de borrar o cambiar cualquier nombre de cuenta por cualquier motivo o sin motivo. Usted es completamente responsable de todas las actividades realizadas a través de su cuenta o bajo su nombre de cuenta.

En el momento de la apertura de la cuenta, debe seleccionar una contraseña. Usted es responsable de mantener la confidencialidad de su contraseña y son responsables por cualquier daño resultante de su divulgación, o autorizar la divulgación, la contraseña o el uso por cualquier persona de su contraseña para acceder a su cuenta o nombre de la cuenta. En ningún momento debe responder a una solicitud en línea para una contraseña que no sea en relación con el log-in el proceso con el Servicio. Su divulgación de su contraseña a ninguna otra persona está enteramente a su propio riesgo.

2.4 registros de cuentas son limitados por persona única. Las transferencias de cuentas no son generalmente permitidos.

Linden Lab podrá exigir a enviar una indicación de la identidad única en el proceso de registro de cuenta, tarjeta de crédito o información de pago, o el código de mensaje de texto o cualquier otra información solicitada por Linden Lab. Cuando se crea una cuenta, la información proporcionada para la cuenta debe coincidir con la dirección, número de teléfono y / o cualquier otra información de identificación único asociado con el método de identificación. Usted se puede registrar varias cuentas por el método de identificación sólo a discreción Linden Lab. Una sola cuenta puede ser utilizado por una sola entidad jurídica a la entera discreción de Linden Lab y con sujeción a los requisitos de Linden Lab. Cuentas adicionales más allá de la primera cuenta por un usuario único puede estar sujeto a cuotas a la creación de la cuenta. Usted no puede transferir su cuenta a terceros sin el consentimiento previo por escrito de Linden Lab, no obstante lo anterior, Linden Lab no injustificadamente negar el consentimiento a la transferencia de una cuenta en buen estado de funcionamiento de la voluntad escrita válida para una sola persona física, siempre que la notificación adecuada y la documentación se entrega a lo solicitado por Linden Lab.

2.5 Usted puede cancelar su cuenta en cualquier momento, sin embargo, no hay reembolsos por cancelación.

Las cuentas pueden ser cancelada por usted en cualquier momento. Por su elección a cancelar su cuenta será cancelada en 24 horas, pero si usted ha pagado por un período de antelación se le permite utilizar el tiempo restante de acuerdo con estos Términos de Servicio, salvo su cuenta o del presente Acuerdo se suspenda temporal o basada en nuestra creencia de que usted ha violado este Acuerdo. No habrá reembolso para las no utilizadas en una suscripción o las tasas de prepago de cualquier parte del Servicio.

2.6 Linden Lab podrá suspender o cancelar su cuenta en cualquier momento, sin obligación de restitución o de usted.

Linden Lab tiene el derecho en cualquier momento por cualquier razón o ninguna razón para suspender o cancelar su cuenta, cancelar el presente Acuerdo, y / o negarle el uso presente o futuro del Servicio sin previo aviso ni responsabilidad hacia usted. En caso de que Linden Lab suspende o termina su cuenta o del presente Acuerdo, se entiende y acepta que no recibirá el reembolso o cambio de cualquier tiempo no utilizado de una suscripción, de cualquier licencia o tarifas de suscripción, cualquier contenido o los datos asociados a su Cuenta, o para cualquier otra cosa.

2.7 Cuentas de afiliados con cuentas morosas están sujetas a medidas correctoras en relación con la cuenta en mora.

En el caso de una cuenta sea suspendida o terminada por su incumplimiento de este Contrato o la delincuencia de pago (en cada caso, según lo determine la sola discreción de Linden Lab), Linden Lab podrá suspender o cancelar la cuenta asociada a dicha violación y cualquier o todas las demás cuentas en poder de usted o sus filiales, y su incumplimiento se considerará que se aplican a todas esas cuentas.

2.8 Usted es responsable de su propio acceso a internet.

Linden Lab no proporciona acceso a Internet, y usted es responsable de todos los cargos asociados con su conexión a Internet.

CONDICIONES DE LA LICENCIA Y OTROS TÉRMINOS DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

3.1 Usted tiene una licencia no exclusiva, limitada y revocable para utilizar Second Life, mientras que usted está de acuerdo con los términos del servicio.

Sujeto a los términos del presente Acuerdo, Linden Lab otorga a usted una licencia no exclusiva, limitada, totalmente licencia revocable para utilizar el Software de Linden y el resto de los servicios durante el tiempo que estén en plena conformidad con los Términos de Servicio. Los términos adicionales se pueden aplicar al uso de la API u otros elementos separados del servicio (es decir, elementos que no están obligados a utilizar el Visor o los servidores), estos términos están disponibles en estos elementos estén disponibles para su descarga desde los sitios web. Nada en este Acuerdo, o en los sitios web de Linden Lab, se interpretará como una concesión que cualesquiera otros derechos o privilegios de ningún tipo con respecto al Servicio o de cualquier Contenido. Usted reconoce que su participación en el Servicio, incluyendo su creación o carga de contenido en el Servicio, no te convierte en un empleado de Linden Lab y que usted no espera a ser, y no será, compensada por Linden Lab para esas actividades.

3.2 Ud. seguirá siendo el derecho de autor y otros derechos de propiedad intelectual con respecto al contenido que cree en Second Life, en la medida en que tiene esos derechos en virtud de la ley aplicable. Sin embargo, usted debe hacer ciertas representaciones y garantías, y proporcionar ciertos derechos de licencia, indulgencia de pago e indemnización, a Linden Lab y para los demás usuarios de Second Life.

Los usuarios del servicio pueden crear contenido en los servidores de Linden Lab en diversas formas. Linden Lab reconoce y acepta que, con sujeción a los términos y condiciones del presente Acuerdo, deberá mantener todas y cada derechos de autor y otros derechos de propiedad intelectual con respecto a cualquier Contenido que usted crea usando el Servicio, en la medida en que tienen tales derechos en virtud de los la ley.

No obstante lo anterior, usted entiende y acepta que al enviar su contenido a cualquier área del servicio, usted concede automáticamente (y usted representa y garantiza que tiene el derecho a la subvención) de Linden Lab: (a) libre de regalías, todo el mundo, totalmente desembolsado, perpetua, irrevocable, no exclusiva y la licencia para (i) utilizar, reproducir y distribuir su contenido dentro del servicio según lo permitido por usted a través de sus interacciones en el Servicio, y (ii) utilizar y reproducir (y autorizar a terceros a utilizar y reproducir) en cualquiera de sus contenidos en cualquiera o en todos los medios para la comercialización y / o con fines de promoción en relación con el Servicio, a condición de que en el caso de que su contenido se presenta públicamente en el material bajo el control de Linden Lab, y notificar por escrito a Linden Lab de su deseo de interrumpir la distribución de dicho Contenido en el material (con la especificidad suficiente para que Linden Lab, en su única discreción, para identificar el contenido y materiales correspondientes), Linden Lab hará comercialmente razonables esfuerzos para poner fin a su distribución de dicho Contenido siguientes a la recepción de dicha notificación, aunque Linden Lab no puede proporcionar ninguna garantía sobre los materiales producidos o distribuidos antes de la recepción de dicha notificación; (b) el derecho perpetuo e irrevocable de suprimir cualquier o todos sus Contenido de los servidores de Linden Lab y del Servicio, ya sea intencionalmente o no, y por cualquier motivo o sin motivo, sin ningún tipo de responsabilidad para usted o cualquier otra parte, y (c) libre de regalías, totalmente desembolsadas, perpetua, irrevocable, no exclusiva y la licencia para copiar, analizar y utilizar cualquiera de su Contenido Linden Lab estime necesario o conveniente para los propósitos de depuración, las

pruebas y/o prestación de servicios de apoyo en relación con el Servicio. Además, usted se compromete a conceder a Linden Lab libre de regalías, todo el mundo, totalmente desembolsadas, perpetua, irrevocable, no exclusivo, sublicenciable y la licencia para ejercer el derecho de autor, la publicidad y los derechos de la base de datos que tiene en su información de cuenta, incluyendo todos los datos u otra información generada por la actividad de su cuenta, en cualquier medio conocido o no conocido actualmente, de acuerdo con nuestra política de privacidad que aquí se indican, incluyendo la incorporación por referencia de los términos publicados aquí.

Usted también entiende y acepta que al enviar su contenido a cualquier área del Servicio, usted concede automáticamente (o garantiza que el propietario de dicho Contenido ha concedido expresamente) de Linden Lab y con todos los usuarios del servicio de una licencia no exclusiva, todo el mundo, totalmente desembolsadas, transferible, irrevocable, libre de regalías y perpetua, en virtud de todos los derechos de patente que pueda tener u obtener con respecto a su contenido, para utilizar su contenido para todos los efectos, dentro del Servicio. Asimismo, acepta que no hará ninguna reclamación contra Linden Lab o contra otros usuarios del servicio sobre la base de las denuncias que las actividades de cualquiera de las anteriores en el Servicio de violar tu (o alguien más) los derechos de patente.

Usted entiende y acepta que: (i) es el único responsable para la comprensión de todos los derechos de autor, patentes, marcas, secretos comerciales y otra propiedad intelectual u otras leyes que pueden aplicarse a continuación su contenido, (ii) Usted es el único responsable, y Linden Lab no tendrá ninguna responsabilidad en relación con las consecuencias jurídicas de las acciones u omisiones de su parte al utilizar el Servicio, incluyendo, sin limitación de ninguna consecuencia jurídica en relación con sus derechos de propiedad intelectual y (iii) a continuación el reconocimiento de Linden Lab de sus derechos de propiedad intelectual en su contenido no constituye una opinión jurídica o asesoramiento jurídico, sino únicamente como expresión de la intención de Linden Lab de no exigir a los usuarios del Servicio de renunciar a determinados derechos de propiedad intelectual con respecto al contenido que se crea utilizando el Servicio de, con sujeción a los términos de este Acuerdo

3.3 Linden Lab conserva la propiedad de la cuenta y datos relacionados, independientemente de los derechos de propiedad intelectual que pueda tener en el contenido de crear o de otra manera propia.

Usted acepta que, aunque puede conservar determinados derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual con respecto al contenido que se crea al utilizar el Servicio, usted no es dueño de la cuenta que utiliza para acceder al Servicio, ni tampoco tiene ningún dato de Linden Lab en las tiendas de Linden los servidores de laboratorio (incluyendo sin limitación todos los datos que representan o incorporen una o todas de su contenido). Sus derechos de propiedad intelectual no confiere ningún derecho de acceso al Servicio o los derechos a la información almacenada por o en nombre de Linden Lab.

3.4 Linden Lab otorga licencias de su textura y contenido ambiental a usted para su uso en la creación de contenido en el mundo.

Durante cualquier período en el que su cuenta está activa y en buen estado, Linden Lab le da permiso para crear aún y / o medios en movimiento, sólo para su uso en el entorno del mundo virtual del servicio ("in-world"), que utilizan o incluir el "texturas" y / o "contenido ambiental", que son a la vez (a), creadas por Linden Lab y (b) que se muestra por Linden Lab en el mundo.

CONDUCTA DE LOS USUARIOS DE SECOND LIFE

4.1 Usted se compromete a respetar ciertas reglas de conducta, incluyendo las normas comunitarias y otras normas que prohíben las prácticas ilegales y otros que Linden Lab considera perjudicial.

Usted se compromete a leer y cumplir con las normas comunitarias en los sitios web, (para los usuarios de 16 años de edad y mayores, en <http://secondlife.com/corporate/cs.php>, y para los usuarios de la zona del Adolescente, en <http://teen.secondlife.com/pie/cs>

Además de cumplir en todo momento por las normas comunitarias, usted acepta que no podrán: (i) tomar cualquier acción o de carga, correo, correo electrónico o cualquier otra forma transmitir Contenido que infrinja o viole los derechos de terceros, (ii) hacerse pasar por cualquier persona o entidad sin su consentimiento, incluyendo pero no limitado a, un empleado de Linden Lab, o declarar falsamente o tergiversar su afiliación con una persona o entidad, (iii) realizar cualquier acción o de carga, correo, correo electrónico u otro medio transmitir Contenido que viole cualquier ley o regulación, (iv) realizar cualquier acción o subir, publicar, enviar por correo electrónico o transmitir contenido determinado por Linden Lab, en su entera discreción, que es dañino, amenazador, abusivo, acosador, las causas de responsabilidad civil, difamatorio, vulgar, obsceno, difamatorio, invasor de la privacidad, odioso, o racial, étnico o de cualquier otra forma; (v) tomar cualquier acción o de carga, correo, correo electrónico o cualquier otra forma transmitir Contenido que contenga virus, caballos de Troya, gusanos, spyware, bombas de tiempo, cancelación u otras rutinas de programación que tengan por objeto dañar, interferir perjudicialmente, interceptar subrepticamente o expropiar cualquier sistema, datos o información personal; (vi) tomar cualquier acción o subir, publicar, enviar o transmitir cualquier Contenido que pueda violar cualquier derecho u obligación en virtud de cualquier ley o bajo relación contractual o fiduciaria (como información interna, de propiedad o entregada como parte de las relaciones de empleo o bajo contratos de confidencialidad); (vii) subir, enviar, correo electrónico u otro transmitir publicidad no solicitada o no autorizada, o materiales de promoción, que se encuentran en la naturaleza del "correo basura", "spam", "cartas en cadena", "esquemas piramidales", o cualquier otra forma de solicitud que Linden Lab considera en su exclusiva discreción a ser de tal naturaleza; (viii) interferir o interrumpir el Servicio o servidores o redes conectados al Servicio, o incumplir los requisitos, procedimientos, políticas o regulaciones de las redes conectadas al Servicio; (ix) intentar obtener acceso a cualquier otra cuenta de usuario o contraseña o (x) "acechar", abuso o intento de abuso, o de cualquier otra forma hostigar a otro usuario. Cualquier violación por usted de los términos de la frase anterior puede provocar la suspensión inmediata y permanente o la cancelación de su cuenta. Usted acepta que Linden Lab podrán adoptar todas las medidas que considere necesarias para coartar o impedir el comportamiento de cualquier tipo en el Servicio a su sola discreción, sin previo aviso.

4.2 Usted se compromete a utilizar Second Life como siempre, sin software no autorizado o de otros medios de acceso o uso. Usted no hará las obras no autorizadas o llevar a cabo la distribución no autorizada del Software Linden.

Linden Lab ha diseñado el Servicio para ser experimentados sólo como los ofrecidos por Linden Lab en las páginas web o páginas web de partners. Linden Lab no es responsable de cualquier aspecto del Servicio al que se accede o experimentado el uso de software o de otros medios que no son proporcionadas por Linden Lab. Usted se compromete a no crear o proporcionar ningún servidores emuladores u otro software u otros medios que permiten el acceso o el uso de los servidores sin la autorización expresa por escrito de Linden Lab. No obstante lo anterior, puede utilizar y crear software que proporciona acceso a los servidores de la función sustancialmente similar (o subconjunto de los mismos) como el espectador, a condición de que dicho software no se utiliza para y no permite que cualquier violación de estas Condiciones del servicio. Linden Lab no está obligado a permitir el acceso a los servidores de cualquier software que no está previsto por Linden Lab, y usted acepta que deje de utilizar, creación, distribución o entrega de dicho software a petición de Linden Lab. Está prohibido tomar cualquier acción que suponga una excesiva o desproporcionada carga en la infraestructura de Linden Lab.

Usted no puede cobrar a un tercero para utilizar el software de Linden para el acceso y / o utilizar el Servicio, y usted no puede modificar, adaptar, aplicar ingeniería inversa (a excepción de lo permitido por la ley aplicable), descompilar o intentar descubrir el código fuente de el Software de Linden, o crear cualquier trabajo derivado del software Linden o el Servicio, o utilizar el Software de Linden, salvo lo expresamente previsto en el presente Acuerdo. Usted no puede copiar o distribuir cualquiera de los materiales escritos asociados con el Servicio, o utilizar el anterior, usted puede copiar el Visor de que Linden Lab proporciona a usted, a efectos de copia de seguridad y puede dar copias de los espectadores a los demás de forma gratuita. Además, usted puede utilizar y modificar el código fuente para el Visor de lo permitido por la licencia de fuente abierta de acuerdo en que Linden Lab distribuye el código fuente como visor.

4.3 Usted deberá cumplir con los procesos de la Digital Millennium Copyright Act en materia de infracción de derechos de autor reclamaciones incluidas en dicho acto.

Nuestra política consiste en responder a los avisos de supuestas infracciones de acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act (DMCA). Infractoras de derechos de autor materiales que se encuentran dentro del mundo de Second Life puede ser detectado y eliminado a través de proceso de cumplimiento DMCA Linden Lab listados en <http://secondlife.com/corporate/dmca.php>, y usted acepta cumplir con dicho proceso en caso de que están involucrados en cualquier reclamación de infracción de derechos de autor a que la DMCA puede ser aplicable.

4.4 Sin un acuerdo de licencia por escrito, Linden Lab no le autoriza a hacer uso de sus marcas.

Usted se compromete a revisar y cumplir las directrices sobre el uso de "Second Life", "SL", "Linden", la de los ojos-en-logo de mano, y otras marcas de Linden Lab, marcas de servicio, nombres comerciales, logotipos, nombres de dominio, frases comerciales, y la imagen comercial (colectivamente, los "Linden Lab Marcas") en <http://secondlife.com/corporate/brand> y sus subpáginas, que podrá ser actualizada de vez en cuando. A excepción de las licencias se conceden expresamente en él o en un acuerdo escrito separado firmado por usted y por Linden Lab, Linden Lab se reserva todos los derechos, títulos e intereses en las marcas de Linden Lab, y no le autoriza a mostrar o usar las Marcas Linden Lab, en cualquier modo alguno. Si usted tiene un acuerdo de licencia por escrito con Linden Lab para utilizar una marca Linden Lab, su uso deberá cumplir estrictamente con los términos de dicho acuerdo y las condiciones y directrices de uso.

Nuevos productos, RENUNCIAS DE LA GARANTÍA, LA LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD E INDEMNIZACIÓN

5.1 Usted liberación Linden Lab de sus reclamaciones relativas a otros usuarios de Second Life. Linden Lab tiene el derecho pero no la obligación de resolver las controversias entre los usuarios de Second Life.

Como condición para el acceso al Servicio, usted libera a Linden Lab (y los accionistas de Linden Lab, socios, afiliados, directores, funcionarios, filiales, empleados, agentes, proveedores, concesionarios, distribuidores) de reclamos, demandas y daños (reales o resultantes) de cualquier tipo y naturaleza, conocidos y desconocidos, probables o improbables, revelados y no revelados, que surjan de o relacionados de alguna manera con cualquier conflicto que tienen o dicen tener con uno o más usuarios del Servicio. Usted entiende y acepta que: (a) de Linden Lab tendrá el derecho pero no la obligación de resolver las controversias entre los usuarios en relación con el Servicio, Linden Lab y la resolución de cualquier controversia que no crea una obligación de resolver cualquier conflicto de otro índole; (b) en la medida de Linden Lab elige para resolver dicha disputa, lo hará de buena fe basándose únicamente en las normas generales y normas del servicio y no hacer juicios sobre las cuestiones judiciales o denuncias; (c) la resolución de Linden Lab de tales controversias será definitiva en relación con el mundo virtual del Servicio, pero no tendrá ninguna repercusión en los conflictos del mundo real-jurídico en el que los usuarios del servicio pueden participar, y (d) por la presente libero de Linden Lab (y los accionistas de Linden Lab, socios, afiliados, directores, funcionarios, filiales, empleados, agentes, proveedores, concesionarios, distribuidores) de reclamos, demandas y daños (reales y consecuencias) de cualquier tipo y naturaleza conocidos y desconocidos, probables o improbables, revelados y no revelados, que surjan fuera de o relacionados de alguna manera con la resolución de Linden Lab de controversias relativas al Servicio.

5.2 Otros servicios o proveedores de productos pueden formar relaciones contractuales con usted. Linden Lab no es parte en su relación con estos otros proveedores.

Sujeto a los términos de este Acuerdo, puede ver o utilizar el entorno simulado por los servidores a través de software de visualización que no es el Visor proporcionada por Linden Lab, y usted puede registrarse para el uso de Second Life a través de sitios webs que no son de propiedad y operación por Second Life. Linden Lab no es responsable de cualquier software usado con o en conexión con Second Life Linden distintos de Software desarrollado por Linden Lab. Linden Lab no controla y no es responsable por cualquier información que usted proporcione a terceros distintos de Linden Lab. Linden Lab no es parte de su acuerdo con alguna de las partes que proporciona el software, productos o servicios a usted en relación con Second Life.

5.3 Todos los datos en los servidores de Linden Lab están sujetos a la supresión, modificación o transferencia.

Al utilizar el Servicio, usted puede acumular contenidos, de divisas, objetos, artículos, guiones, equipo, o el valor de otros o el estado de los indicadores como los datos que residen en los servidores de Linden Lab. SERVIDORES estos datos, y cualquier otro dato, cuenta la historia y que residen en cuenta nombres de Linden Lab, puede ser suprimido alterarse, desplazarse o borrar en cualquier momento POR CUALQUIER MOTIVO a la sola discreción Linden Lab.

USTED RECONOCE QUE, SIN PERJUICIO DE DERECHOS DE AUTOR O CUALQUIER otro derecho que usted pueda tener con respecto a los elementos que crea utilizando el SERVICIO, Y NO OBSTANTE EL VALOR ATRIBUIDO A DICHO CONTENIDO O DE OTROS DATOS POR USTED O CUALQUIER TERCERO, Linden Lab, NI OFRECE GARANTÍAS Y EXPRESAMENTE RENUNCIA A (sujeto a cualquier RIGEN LOS DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL EN EL CONTENIDO), cualquier valor, efectivo o de otra, atribuida a cualquier servidor de datos que residen en Linden Lab.

USTED ENTIENDE Y ACEPTA QUE Linden Lab tiene el derecho, PERO NO LA OBLIGACIÓN DE CONTENIDO eliminar cualquier contenido (INCLUYENDO SU) total o parcialmente en cualquier momento por cualquier motivo o sin motivo, con o sin aviso previo y sin responsabilidad de ninguna TIPO.

5.4 Linden Lab proporciona el servicio "tal cual", sin garantías expresas o implícitas.

Linden Lab OFRECE EL SERVICIO, EL SOFTWARE DE LINDEN, SU CUENTA Y todos los otros servicios estrictamente "TAL CUAL", SIEMPRE A SU PROPIO RIESGO, Y POR LA PRESENTE EXPRESAMENTE RENUNCIA A TODA GARANTÍA O CONDICIÓN DE CUALQUIER TIPO, ESCRITA U ORAL, EXPRESA, IMPLÍCITA O LEGALES, INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN CUALQUIER GARANTÍA DE TÍTULO, NO INFRACCIÓN, COMERCIALIZACIÓN O IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR.

Sin perjuicio de lo anterior, Linden Lab no garantiza la continua operación sin error libre, seguro o de virus del Servicio, el Software Linden o la Cuenta, y usted entiende que usted no tendrá derecho a la restitución de los honorarios sobre la base de Linden Lab: no proporcionar cualquiera de los anteriores que no sean los expresamente previstos en este Acuerdo. Algunas jurisdicciones no permiten la renuncia de garantías implícitas, y en esa medida, que esta renuncia no sea aplicable para usted.

La responsabilidad 5.5 Linden Lab le está expresamente limitada, en la medida permisible bajo la ley aplicable.

EN NINGÚN CASO SE LINDEN LAB O CUALQUIERA DE SUS ACCIONISTAS, SOCIOS, FILIALES, DIRECTORES, OFICIALES, filiales, empleados, agentes, proveedores, LICENCIATARIOS O DISTRIBUIDORES SERÁN RESPONSABLES ANTE USTED O ANTE CUALQUIER TERCERO POR CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTAL, CONSECUENTE, PUNITIVO O DAÑOS EJEMPLARES, INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN CUALQUIER DAÑO POR PÉRDIDA DE BENEFICIOS, QUE SURJA (YA SEA EN CONTRATO, AGRAVIO, ESTRUCTURA, RESPONSABILIDAD O CUALQUIER OTRA FORMA) DE O EN CONEXIÓN CON EL SERVICIO (INCLUYENDO SUS modificación o la extinción), el software LINDEN, SU CUENTA (INCLUIDA SU Terminación o suspensión) O ESTE ACUERDO, O NO Linden Lab PUEDEN HABER SIDO ADVERTIDO DE QUE DICHA DAÑOS puede o podría ocurrir YA PESAR DEL FALLO DEL PROPÓSITO ESENCIAL DE CUALQUIER REMEDIO, ADEMÁS, EN NINGUN CASO, LA RESPONSABILIDAD ACUMULADA Linden Lab ANTE USTED POR DAÑOS DIRECTOS DE CUALQUIER TIPO O NATURALEZA exceda CINCUENTA DÓLARES (EE.UU. \$ 50.00). Algunas jurisdicciones no permiten la limitación de responsabilidad anterior, por lo que en la medida en que tal limitación no es permisible, dicha limitación no puede aplicarse a usted. Usted acepta que Linden Lab no puede ser considerado responsable o responsable de cualquier cosa que ocurra o sea resultado de acceso o la suscripción del Servicio.

5.6 Usted indemnizará Linden Lab de las reclamaciones derivadas del incumplimiento de este Acuerdo por usted, de su uso de Second Life, de la pérdida de contenido debido a sus acciones, o de la supuesta infracción por ti.

A petición de Linden Lab, usted acepta defender, indemnizar y mantener indemne a Linden Lab, sus accionistas, socios, afiliados, directores, funcionarios, filiales, empleados, agentes, proveedores, concesionarios, distribuidores, proveedores de contenido y otros usuarios del Servicio, de todos los daños, responsabilidades, reclamaciones y gastos, incluyendo sin limitación los honorarios de abogados y los gastos, derivados de cualquier incumplimiento de este Acuerdo por usted, o de su uso del Servicio. Usted acepta defender, indemnizar y mantener indemne a Linden Lab, sus accionistas, socios, afiliados, directores, funcionarios, filiales, empleados, agentes, proveedores, concesionarios y distribuidores, de todos los daños, responsabilidades, reclamaciones y gastos, incluyendo, sin limitación de abogados honorarios y gastos, derivados de: (a) cualquier acción u omisión por usted en relación con la supresión, modificación, transferencia o pérdida de contenido, el estado u otros datos, celebrada en el marco de la Cuenta, y (b) cualquier demanda por de terceros que su actividad o Contenido en el Servicio infringe, viola o hace mal uso de cualquiera de su propiedad intelectual o derechos de propiedad.

POLÍTICA DE PRIVACIDAD

6.1 Linden Lab utiliza su información personal para operar y mejorar Second Life, y no le dará a su información personal a terceros, salvo para operar, mejorar y proteger el Servicio.

La información personal que usted nos proporciona durante el registro se utiliza para fines internos de Linden Lab solamente. Linden Lab utiliza la información que recopila a aprender lo que le gusta y para mejorar el servicio. Linden Lab no quieren dar su información personal a terceros sin su autorización expresa, excepto: que sea razonablemente necesaria para cumplir con su solicitud de servicio, a la tercera parte casas de cumplimiento, atención al cliente, facturación y servicios de verificación de crédito y similares, para cumplir con los impuestos y otras leyes aplicables, que esté expresamente permitido por el presente Acuerdo o en la forma autorizada por usted, para hacer cumplir la ley o de otra índole apropiadas terceras partes en relación con investigaciones penales y otras investigaciones de fraude, o en la forma necesaria para proteger Linden Lab, sus agentes y otros usuarios del Servicio. Linden Lab no garantiza la seguridad de cualquiera de sus transmisiones privadas contra la interceptación no autorizada o ilícita, el acceso de terceros. Linden Lab, puede (y usted autoriza a Linden Lab a) revelar cualquier información sobre usted a entidades privadas, organismos policiales o funcionarios del gobierno, como Linden Lab, en su sola discreción, crea necesario o apropiado para investigar o resolver posibles problemas o averiguaciones, o como lo exige la ley. Si usted solicita cualquier apoyo técnico, usted autoriza el acceso a distancia de Linden Lab y la revisión de la computadora en la que ha de carga Linden Software con fines de apoyo y la depuración. Usted acepta que Linden Lab podrá comunicarse con usted por correo electrónico y cualquier otra tecnología similar para cualquier fin relacionado con el Servicio, el Software de Linden y cualquier otro servicio o software que en el futuro podrá ser proporcionada por Linden Lab, o en nombre de Linden Lab. Usted se compromete a leer las revelaciones, y estará obligado por los términos de la información adicional Política de Privacidad publicada en nuestro sitio web.

6.2 Linden Lab puede observar y registrar su interacción dentro del Servicio, y puede compartir información de carácter general y otros agregados (sin incluir su información personal) con terceros.

Usted reconoce y acepta que Linden Lab, en su única discreción, puede hacer el seguimiento, registro, observar o seguir todos y cada uno de sus interacciones en el Servicio. Linden Lab puede compartir generales, demográficas, o agregado de información con terceros sobre nuestra base de usuarios y el uso de servicios, pero esa información no se incluyen o no estén vinculados a ninguna información personal sin su consentimiento.

RESOLUCIÓN DE DISPUTAS

Si surge una controversia entre usted y Linden Lab, nuestra meta es proveerle a usted con un punto muerto y medio rentable de resolver el conflicto rápidamente. En consecuencia, usted y Linden Lab de acuerdo para resolver cualquier reclamo o controversia en derecho o en equidad que surja de o esté relacionada con este Acuerdo o nuestro servicio (un "Reclamo"), de conformidad con una de las secciones siguientes.

7.1 Legislación aplicable.

El presente Acuerdo y la relación entre usted y Linden Lab se registrará, en todos los aspectos por las leyes del Estado de California sin tener en cuenta principios de conflicto de leyes o la Convención de las Naciones Unidas sobre Compravente Internacional de Mercaderías.

7.2 Foro de Controversias.

Linden Lab y usted acepta someterse a la jurisdicción y competencia exclusiva de los tribunales ubicados en la Ciudad y Condado de San Francisco, California, salvo lo dispuesto en la subsección 7.3 a continuación en relación con el arbitraje facultativo. A pesar de ello, usted acepta que Linden Lab aún se puede solicitar la reparación preceptiva o de otra índole en cualquier tribunal de jurisdicción competente.

7.3 Facultativo de Arbitraje.

En caso de reclamación, excepto las demandas de reparación preceptiva o, cuando el importe total de la concesión solicitada es menos de diez mil dólares de EE.UU. (\$ 10,000.00 USD), la parte que solicita ayuda puede elegir para resolver la reclamación en una forma costo-efectiva a través de no vinculante de arbitraje basados en la apariencia. Un grupo de arbitraje elección

iniciará a través de una resolución alternativa de conflictos establecido ("ADR") proveedor de común acuerdo por las partes. El proveedor de ADR y las partes deben cumplir con las siguientes reglas: (a) el arbitraje se llevará a cabo, a elección de la parte que solicita la ayuda, por teléfono, en línea o basados únicamente en las observaciones por escrito, (b) el arbitraje no implica un aspecto personal por las partes o testigos a menos que de común acuerdo por las partes, y (c) se dicte sentencia sobre el laudo dictado por el árbitro podrá ser presentada ante cualquier tribunal de jurisdicción competente.

7.4 Las reclamaciones presentadas incorrectamente.

Todas las reclamaciones que haga contra Linden Lab debe resolverse de conformidad con esta sección de Solución de Controversias. Todas las reclamaciones presentadas o que se señalan en contra de esta Sección de Solución de Controversias se considerará mal presentada. En caso de presentar una reclamación en contra de esta Sección de Resolución de Disputas, Linden Lab puede recuperar los honorarios de abogados y costos de hasta mil dólares EE.UU. (\$ 1,000.00 USD), a condición de que Linden Lab ha notificado por escrito de la reclamación presentada inadecuadamente, y usted tiene no se retiren rápidamente de la reclamación.

DISPOSICIONES GENERALES

El Servicio es controlado y operado por Linden Lab, desde sus oficinas dentro del Estado de California, Estados Unidos de América. Linden Lab no garantiza que cualquier aspecto del Servicio es apropiado o disponible para su uso en jurisdicciones fuera de los Estados Unidos. Aquellos que opten por acceder al servicio desde otros lugares es responsable de cumplir con las leyes locales aplicables. El software de Linden está sujeto a todas las restricciones de exportación aplicables. Usted debe cumplir con todas las leyes de exportación y de importación y las restricciones y regulaciones de Estados Unidos o de cualquier organismo extranjero o autoridad relacionada con el Software Linden y su uso.

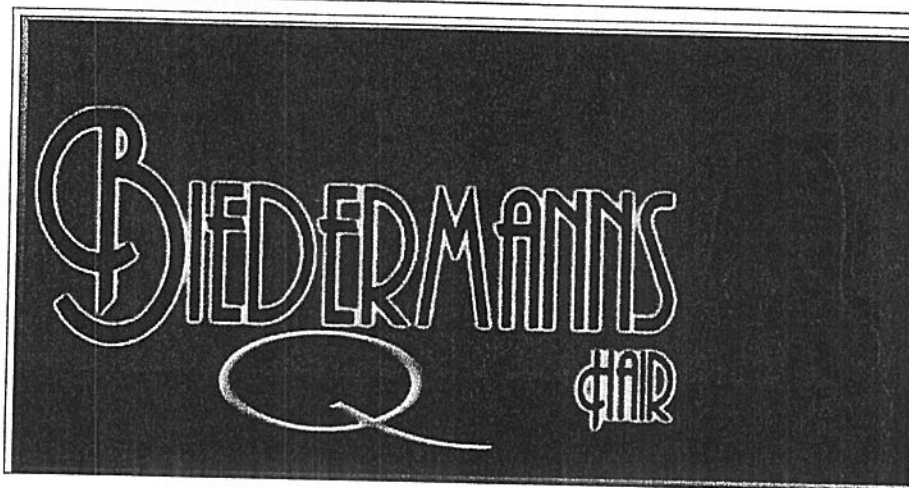
Error de Linden Lab para actuar con respecto a una infracción cometida por usted o los demás no renunciará al derecho de Linden Lab para actuar con respecto a la infracción o infracciones subsiguientes o similares. No hay consentimiento o la renuncia por Linden Lab en virtud del presente Acuerdo se considerará efectiva a menos que dictada en un escrito firmado por un funcionario debidamente designado de Linden Lab. Todos o ninguno de los derechos de Linden Lab y obligaciones en virtud del presente Acuerdo podrá ser asignado a un propietario posterior o el operador del servicio en una fusión, adquisición o venta de todos o sustancialmente todos los activos de Linden Lab. Usted no podrá ceder ni transferir este Acuerdo o cualquiera o todos a continuación sus derechos sin el consentimiento previo por escrito de Linden Lab, y cualquier intento de hacerlo será nulo. No obstante lo dispuesto otra cosa en el presente Acuerdo, ninguna omisión, retraso o incumplimiento por parte de Linden Lab, se considerará un incumplimiento de este Acuerdo, si tal omisión, retraso o incumplimiento se demuestra que se debe a causas más allá del control razonable de Linden Lab.

Este Acuerdo establece el entendimiento y el acuerdo entre usted y Linden Lab con respecto a la materia objeto del mismo. Los encabezados de sección aquí utilizados, incluidas las penas resumen descriptivo al comienzo de cada sección, son solo para conveniencia y no afectarán a la interpretación del presente Acuerdo. Si cualquier disposición de este Acuerdo se llevará a cabo por un tribunal de jurisdicción competente considera ilegal, nula o inaplicable por cualquier razón, entonces, en esa jurisdicción de dicha disposición se considerará separable de estos términos y no afectará la validez y aplicabilidad de las restantes disposiciones.

Linden Lab podrá comunicar a usted por medio de un aviso general en nuestro [sitio web](#), a través del visor de Second Life en o después del inicio de sesión en tu cuenta, por correo electrónico a su dirección de correo electrónico en nuestros registros de su cuenta, o por la comunicación escrita enviada por correo de primera clase, franqueo pagado, o mensajero urgente a su dirección registrada para su cuenta. Todas las notificaciones dadas por usted o requerido en virtud del presente Acuerdo será enviado por fax a Linden Lab del Departamento Jurídico, Attn. Solución de Controversias, en: (415) 243-9045 o por correo a la dirección: Linden Lab del Departamento Jurídico, Attn. Solución de Controversias, 945 Battery Street, San Francisco, CA 94111.

Compartir Informar sobre mal uso Siguiente blog»

Crear un blog Acceder



DOMINGO 27 DE DICIEMBRE DE 2009

Avatar



Hola amig@s de los pelos, aprovechando estas vacaciones navideñas he tenido tiempo para ir a ver el estreno de la tan promocionada película de James Cameron...una buena sesión de desconexión de Second Life... de las que últimamente son tan frecuentes...

Pero no temas, no os voy a comentar nada de la trama de la película, por si acaso vais a verla... simplemente os dire que a nivel formal es magnífica (sobre todo si se ve en 3D), aunque el argumento sea bastante previsible a mi gusto... una estética que enamora, unos efectos visuales impresionantes... en fin..un buen producto que te hace pasar casi tres horas casi sin enterarte...

Y estaba yo en la sala, uno más entre la multitud, inmersos en la experiencia 3D con esas uniformizantes gafas (que nos dan un aspecto de mirones en la oscuridad), cuando de repente me vino a la mente la cuestión de que igual yo era alguien un poco diferente a todos los que en ese momento llenábamos el cine, que yo era uno de los pocos que habia desarrollado una conexión tan fuerte con su avatar como la que desarrolla el protagonista paralítico de la película que estaba viendo... y ese pensamiento no me abandonó en toda la sesión...

El avatar, esa imagen que nos representa en la virtualidad que es Second Life. Tras casi tres años viviendo juntos y sobre todo sintiendo juntos, mmm....qué difícil es explicar a



POR LOS PELOS Y A MODO DE SALUDO!!!

Hola, soy Aleixandre Biedermann, de profesion peluquero en Second Life. Pero además me gusta conocer gente interesante y explorar sitios. Considero que Second Life me ha dado la oportunidad de desarrollar estas tres facetas y por eso me siento muy afortunado por ello. Tanto si nos conocemos como si no, se bienvenido a este blog y espero que te guste. Se libre de participar si lo deseas con tus comentarios y sugerencias.
Un abrazo

MI MÚSICA

alguien que no ha experimentado Second Life, lo que es un avatar y es que está claro que Aleixandre Biedermann es mi proyección sobre lo que me gustaría ser, pero también creo que en gran parte es lo que yo soy. Ambos sentimos igual. Hemos reído, sufrido, sentido lo mismo porque la mente es la misma y porque nunca he considerado que mi relación dentro de Second Life sea diferente a la relación que puedo mantener con alguien de mi entorno real. Lo único que cambia es mi aspecto, pero la ética, las maneras de dirigirse a los demás, los sentimientos...esas son las mismas en ambos mundos...

Y es que, del mismo modo que en la película de Cameron, ambos vivimos en una existencia paralela. Cuando uno se conecta, el otro se relaja y viceversa. Si uno experimenta sensaciones placenteras, eso se traslada al otro plano...sin embargo, no se produce una dislocación o dualidad, más bien al contrario, si uno sufre, el otro también...

Y al igual que en la película, al principio nuestros avatares en Second Life son como niños, a veces un poco torpes, inexpertos en su manera de relacionarse, pero también llenos de ganas de conocer su nuevo mundo...de soñar en él... de explorar... aunque todo eso con el tiempo va pasando...tu mente se acostumbra a tu avatar (alguien diría que es al revés)... en todo caso, es curioso como todos los avatares de usuarios que llevan cierto tiempo en Second Life se comportan de manera parecida...atrás quedaron los dramas, los brotes pasionales de los primeros meses... esos celos absurdos a veces, esas chiquilladas de adultos... la mayoría de los avatares de más de dos años se tornan sosegados, con una especie de estado de placidez mística que le hace mirar al metaverso de una forma totalmente relativista...

Y sin embargo, yo, tras casi tres años de vivencia en Second Life, sigo viendo a mi avatar con curiosidad. A veces lo miro como mi reflejo en el espejo que deseo tener...otras veces lo veo como una especie prolongación que me permite explorar facetas de mi persona que normalmente no salen a la luz... y por todo ello, creo que mi avatar formará parte para siempre de mi vida. pase lo que pase con Second Life. Como un personaje en una novela que se resiste a desaparecer cuando cierras la última página.

He encontrado en la red, la definición inicial de avatar (o eso creo yo) y es la de "figura humana de un dios en la mitología hindú". Esa es una definición terriblemente poética...mmm... representación de una entidad (superior) que un buen día desea usar otra apariencia (inferior) ... ¿por qué los dioses se rebajan a ello? ¿Puede ser por el placer de sentir la imperfección dentro de su perfección?

...y yo me siento tan bien cuando veo que tras estos años Aleixandre Biedermann cada vez se parece más a mí...

..buenas noches amig@s de los pelos...

Música: "I see you" por Leona Lewis. Escúchala usando la radio de este blog

PUBLICADO POR ALEIXANDRE BIEDERMANN EN 22:31
ETIQUETAS: LA HISTORIA DE ALEIX BIEDERMANN



Create a MySpace Playlist at
MixPod.com

Y YO CON ESTOS PELOS...

El catálogo de Biedermann's (49)

La historia de Aleix Biedermann (171)

Las mejores peluquerías de Second Life (25)

Las tiendas Biedermann's QH (22)

Trucos y consejos (12)

COSAS QUE VIENEN AL PELO...

Felicidades atrasadíiiiiisimas!! jajaja, aunque igu... - Eiko Carol

PUES SI NO ERES EL UNICO MI CANDELA YA CUMPLIO LA... - candela pfeffer

Aleix deja de estar off o ire a darte una patada e... - KauSa

Hola a todas, leí vuestros comentarios y me gustó ... - Cheer Vita

Me has quitado las palabras de los dedos Amaral, n... - Mariam

Presa por asesinar a su marido en la red

Una profesora de piano en la vida real fue detenida en Japón por la muerte del avatar de su marido virtual en internet.

La policía de Japón detuvo a una profesora de piano de 43 años por su presunta autoría de un asesinato virtual en un popular juego interactivo de internet.

Según el corresponsal de la BBC en Tokio, Andre Vornic, las autoridades confirmaron que la sospechosa se encuentra alojada en la prisión de Sapporo, en el norte del país.

La mujer era una de los millones de suscriptos a "Maple Story", un juego cibernético creado por la compañía coreana Wizet y distribuido por la empresa Nexon, en el que cada participante puede crear un alter ego o "avatar".

Con varios puntos en común al también popular "Second Life", en este juego, los avatares interactúan en diferentes niveles, sorteando obstáculos, luchando contra monstruos y estableciendo relaciones sociales y comerciales.

¿Crimen por despecho?

La historia que finalizó con la detención de la profesora de piano en la vida real, empezó con el feliz matrimonio virtual de su avatar con el de un oficinista de 33 años (en la vida real).

El hombre fue quien inició la denuncia al descubrir que alguien había accedido con su clave de seguridad al juego y había hecho desaparecer a su avatar en mayo pasado, en lo que consideró su asesinato virtual.

Desde Tokio, Andre Vornic de la BBC, indica que según una fuente policial se podría estar en presencia de un crimen pasional, en términos virtuales, aunque en términos reales se trataría de otro delito.

En efecto, según esta fuente, la profesora de piano confesó su acción, indicando que fue motivada por un raptó de ira al enterarse que su marido (virtual) se había divorciado de ella sin haberle advertido debidamente.

Más cerca del difunto

Pero de ser encontrada culpable por la justicia (real), la presunta asesina virtual, podría ser condenada a cinco años de prisión o una multa de US\$5.000, no por la muerte del marido sino por acceso ilegal a sistemas informáticos.

Según voceros policiales, la mujer fue detenida el miércoles en la ciudad de Miyazaki, en el sur del país, desde donde fue trasladada a Sapporo, a 1.000 kilómetros de distancia, donde paradójicamente vive el propietario (real) de su ahora difunto marido (virtual).

Esta no sería la primera vez que faltas cometidas en los mundos virtuales de los juegos interactivos a través de internet, tienen consecuencias en la vida real.

En EE.UU., una mujer fue acusada de tramar el secuestro (real) de un novio virtual que conoció en el sitio "Second Life" y en el mismo Japón, un joven de 16 años, por haber robado la identidad y clave de seguridad de otro participante a fin de estafar US\$360.000 (virtuales).

Los casos parecieran demostrar que ni en la barrera entre la ficción y la realidad existe el crimen perfecto. "Elemental, Watson", diría Sherlock Holmes... si no fuera virtual.



ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFE

Búsqueda avanzada

MundoSL

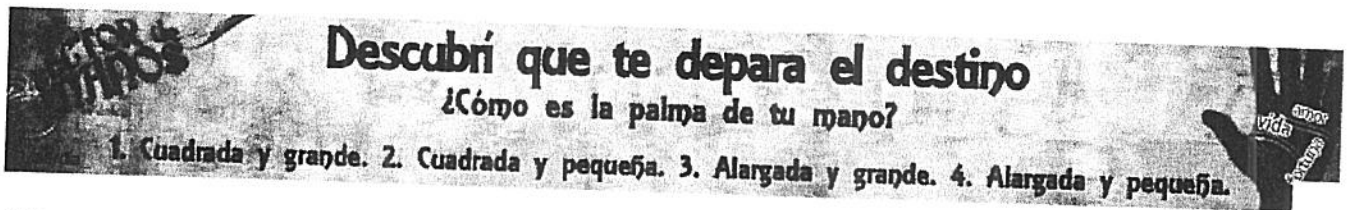


Acceder a los video
tutoriales



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [SL Confidencial](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)

- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)



SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

[Publicar una respuesta](#)

32 mensajes • [Página 1 de 3](#) • [1](#), [2](#), [3](#)

SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por [homain oh](#) » Jue Mar 15, 2007 6:51 am

Hola a todos :

Me he pensado mucho el abrir este hilo hasta que he leído el mensaje de Pincel50 Boa en el hilo 1 DD mi mismo III.

Esta vez antes de hacer la pregunta voy a manifestar lo que hasta ahora he visto, o comprendido de SL.

Si bien parece que no entiendo o no he comprendido el espíritu de SL, ya que ha mi parecer esto es una continuación de los programas de mensajería instantánea (a partir de aquí IM), (teclear y hacer amigos), solo que con la diferencia de que te puedes crear un personaje, con unos rasgos visuales definidos a tu gusto, y que pueden expresar si quieres algo de tu personalidad real.

Lo de la segunda vida la verdad que no lo entiendo, si Irene Muni en el anterior hilo (1 DD mi mismo III) describe un montón de cosas que se pueden hacer en SL, yo comparto la idea de Pince150, que esto no es mas que un juego, ya que por muchas cosas que puedas hacer, yo solo veo pixels y puntos de luz, eso si creados por gente que puede expresar o manifestar algunos de sus sentimientos mas internos (los pintores y artistas del siglo XXI).

Con respecto ha hacer amigos, probablemente me criticareis en exceso por decir esto, pero nunca he entendido, como gente que vive en el mismo lugar (en un radio de 20km) prefiere hacer amigos por IM, y no poder relacionarse con las personas de su entorno en la vida real. Si bien es cierto que para hacer amigos de cualquier parte del mundo y compartir experiencias tanto la IM como el SL es fenomenal, ya que te hablan y compartes cosas de un entorno que desconoces y puedes enriquecerte como persona.

La pregunta :

¿Es SL un videojuego o realmente una segunda vida de verdad?

Un saludo a todos.



[homain oh](#)

Jr. Member



Mensajes: 18

Registrado: Mar Feb 20, 2007 6:22 am

[Arriba](#)

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por **Irene Muni** » Jue Mar 15, 2007 9:56 am

He opinado ya tantas veces de esto que me vas a permitir que no me repita otra vez jejejeje Así que resumo:

* ¿Una prolongación de la mensajería instantánea? Pues sí y no. Para algunos sí y para otros no (yo y muchos a lo mejor nos pasamos días y días sin escribir en el chat nada que no sean comandos).

* ¿Hacer amigos? Pues sí y no. Unos los hacen, otros no, y otros según les dé y según les vaya las cosas. Eso sí, yo distinguiría entre mis "amigos" de SL y mis "amigos" de RL. La mayoría de mis amigos en SL son sólo gente con la que comparto aspectos de SL, comentamos algo de la vida, y ya. Con algunos, muy pocos, he terminado teniendo relación por Skype o por correo. Y sólo con uno he llegado a encontrarme en la vida real. Está claro que la relación con los amigos de RL es otra cosa, pero es que no tengo por qué elegir: me caben los amigos de RL, los de SL, los del foro, los de la uni, los de los sitios en que me muevo... Cabe todo.

* ¿Juego o segunda vida? Pues otra vez sí y no jajajaja El que lo quiera tomar como un juego genial. El que lo quiera tomar como una segunda vida (o tercera, o cuarta... en SL puedes tener varias), pues como una segunda vida. Y el que quiera otra cosa pues otra cosa. ¿Qué más da? Que cada cual use SL como le venga en gana: si uno quiere limitarse al 1% de las posibilidades que ofrece SL, allá él; y si otro quiere otra cosa, allá él.
AVENTURA Y VIAJES: <http://www.irenemuni.com>



[Irene Muni](#)

Hero Member



Mensajes: 809

Registrado: Mié Ene 17, 2007 7:41 pm

Ubicación: Madrid

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

✉ por [FlatLine Yesheyev](#) » Jue Mar 15, 2007 10:15 am

Hola ☺

Me pregunto si la gente está comenzando a tener problemas para simular la tecnología de forma natural. Desde luego lo parece.

Podemos pensar, desde luego, que todo SL es un inmenso chat que en lugar de banners tiene estructura 3D. Pero claro, también podemos convertirnos en solipsistas en la vida real y pensar que nada existe fuera de nosotros mismos y vivimos en una realidad generada por nuestra mente. No, no me lo invento. Este concepto es muy antiguo.

¿Porqué digo ésto?

Porque creo que estamos buscando explicaciones peregrinas a conceptos que somos incapaces de asimilar.

Me explicaré.

El primer error es que hablemos de SL y RL. Y es un error manifiesto. ¿Porqué os complicáis? ¿Acaso no es más sencillo pensar que SL es una parte del total que llamamos RL? Pensadlo. Además es la forma que YO elijo para conceptualizar todo ésto.

Reducir cualquier cosa a su mínima expresión se está convirtiendo en un vicio y en un complejo. (Mi concepto de vicio es muy exótico y ya lo explicaré en otro momento). Sí, claro. un IM es una vía de comunicación privada entre dos personas. De ése modo podría parecer lógico decir que es un chat. Pues si aplicamos la lógica estricta a ése argumento, YO declaro que mi teléfono móvil es un chat. No existe, es virtual. Y además declaro que la conversación entre susurros que tuve con una de mis amantes ayer en una cama (a veces soy así de poco original) también es un chat. Y entonces podría incluso exaltarme y declarar que toda comunicación es un chat.

¿SL es un juego? Vale. Y la vida. Y el fútbol. Y el sexo.

¿Solo es una colección de píxeles coloreados? Claro. Y lo que veo a través de mi ventana también lo es. Y lo que sucede en los documentales de la dos. Y la bofetada de Gilda. Y el beso de John Wayne a Maureen Ohara. También son píxeles.

No, no creo que SL sea una segunda vida. Es parte de mi vida, la que tengo. También sé positivamente que SL no es un juego. ¿Queréis juegos? Jugad a un MMORPG. Tiene chat, comunicación y coherencia. Y además es muy difícil. Y luego decidme que se parece a SL. Si creéis que podéis decirlo, claro.

Atte.

FlatLine.



[FlatLine Yesheyev](#)

Jr. Member



Mensajes: 28

Registrado: Vie Mar 09, 2007 5:13 pm

Arriba

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

✉ por Irene Muni » Jue Mar 15, 2007 10:39 am

Muy interesante lo de que SL es en realidad parte de la RL. Me ha gustado 😊

Edito para añadir un off topic para FlatLine.

"¿Quién, Yo? ¿Quién pregunta? ¿Quieres saber a que atenerte? Es fácil. No tengo principios. Solo intereses. Want a translation? ask me."

Bastante cínico, pero mola jejeje

Última edición por Irene Muni el Jue Mar 15, 2007 11:05 am, editado 1 vez en total

AVENTURA Y VIAJES: <http://www.irenemuni.com>



Irene Muni

Hero Member



Mensajes: 809

Registrado: Mié Ene 17, 2007 7:41 pm

Ubicación: Madrid

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

✉ por FlatLine Yesheyev » Jue Mar 15, 2007 11:59 am

Hola Irene 😊

... Esto.. sí, quizá sea cínico. Es muy probable. xD. Pero bueno... así soy: prefiero atenerme a mis intereses que sentirme mal por violar mis principios... cosa que la gente hace de forma generalizada. Al fin y al cabo, no tengo dentro de mí esa extraña necesidad que parece tener la humanidad de fustigarme a mí mismo por ceder a mis instintos. Me gusta el sado... pero NO *ese* tipo de automasoquismo. No me va. 😊

Una cosa más, y aprovecho.

Dice homain no entender porqué hacer amigos geográficamente cercanos en SL. Tan lícito es hacerlos en una discoteca maloliente, de esas que se te pegan los pies en el líquido indefinible de los baños con el agua cortada... como hacerlos en SL. Es, exactamente, lo mismo. Lo que no impide que a partir de SL, llegues a un conocimiento carnal con alguna persona. Del mismo modo que no impide llevarte a un ligue de discoteca al asiento trasero de tu coche. Insisto. No veo la diferencia. Y me preocupa la necesidad de buscarla.

Atte...

FlatLine, Dixit. ☺



FlatLine Yesheyev

Jr. Member



Mensajes: 28

Registrado: Vie Mar 09, 2007 5:13 pm

[Arriba](#)

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

✉ por Jocgart Larsen » Jue Mar 15, 2007 2:15 pm

Flatline, no lo habría explicado mejor, le has puesto palabras a lo que no supe expresar.

Creo que no deberíamos olvidar que sin RL, SL no existe, y que el tiempo que dedicamos a SL no es tiempo que "robemos" a RL, sino tiempo de RL que dedicamos a esto. ¿Un juego? ¿Un chat? Todo podría ser, depende de los ojos que lo miran y de la persona que lo vive. Para mí, va mucho más allá que un juego y/o un chat, y más allá de una segunda vida (creo que segunda vida sólo lo sería si añadiera tiempo a la real, al menos en mi caso). Es un todo que, por suerte, permite que cada cuál lo viva y sienta a su manera, lo único que necesitamos entonces es respetar la visión de los demás y no dejar que nos pisoteen la nuestra, pues todo es válido, aunque haya quién quiera hacer creer a los demás que lo único válido es lo que él/ella hace.

Y cómo decís, mis amigos son amigos independientemente de cómo les haya conocido, bien es cierto que a cada cuál le veré sólo en ciertos sitios, ámbitos, pero les considero amigos igual.
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jocgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1487

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

✉ por Alon » Jue Mar 15, 2007 5:30 pm

Respecto a este tema de conversación, tengo la impresión homain de que no te has tomado tu tiempo para descubrir mas a fondo el mundo de SL, desde el primer momento que ingrese me di cuenta que era diferente y que las posibilidades son muchas, poco a poco he descubierto como me ha atraido, además de que te parezca un chat, es mas que eso, puedes conversar con otra persona como si la tuvieras en frente tuyo, interactuar e ir a muchos lugares juntos, estando a miles de kmtrs de distancia en RL, he conocido mucha gente y he llegado a

conseguir amigos, (obvio si empiezas a usar SL para conversar con tus amigos de la vuelta de la esquina de tu casa es ilógico no!.) empiezas no solo a conversar temas de RL sino también temas de SL, un día conocí a una argentina otro aun español y así, hasta tengo una amiga que me ayuda a traducirme el inglés el cual se poco, pase una tarde construyendo y enseñando a los demás como usar las herramientas, todo depende de como lo utilices, otras personas lo usan para hacer negocios, ganar dinero, hacer publicidad, diseñar, construir, algo mas profesional, estamos si ante una realidad, cuando conversas, haces negocios, te tomas tu tiempo, realidad virtual cuando haces cosas increíbles, como volar y que una casa te quepa en el bolsillo, eso es solo lo que he descubierto hay muchas cosas más que puedes hacer.
O es que esperabas algo así como Matrix?, pues talvez algún día, por el momento si quieres diviertete con lo que tienes a tu alcance, y si no te gusta solo dejalo, a mi nadie me explico como era SL, solo empece a descubrirlo.

Disfruten la vida!!!

Alon

Jr. Member



Mensajes: 18

Registrado: Mié Mar 07, 2007 8:14 pm

Arriba

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por homain oh » Sab Mar 17, 2007 7:59 am

Hola de nuevo:

Bueno todo esto viene porque hace una semana estaba una gente en un playa tumbados y chateando, mi pregunta fue "que tal por aqui", la respuesta de una de las chicas fue: "estamos aqui descansando, llevamos toda la noche bailando y hemos decidido venir a tumbarnos aqui y disfrutar de la brisa marina".

No se puede que llegase en mal momento pero la verdad a mi parecer, ¡toda la noche bailando! yo estoy sentado delante de mi ordenador y lo unico que se me cansa es el trasero y los dedos de tanto teclear. Por eso digo que puede ser que yo no entienda los conceptos de SL y es cierto que los programas de mesajeria instantanea los tengo un poco de mania.

Puede que sea una forma de hablar o que realmente vivo demasiada intensamente la RL.

¿Por favor necesito ayuda, necesito comprender el espiritu de SL y buscarle algun sentido?

Me habeis dado un monton de ideas formas y lugares, lo unico a lo que le he sacado algo es al saltar aleatoriamente dentro del mapa y mirar lugares a ver si encuentro algo divertido. (Ayer lo encontre un lugar donde habia un monton de cajas con muchas cosas desde drogas hasta ropa todo gratis, me pase una hora probando la mayoria, todo no pude era demasiado). Pero si esto es para mi SL debe de ser que tengo un problema.

Un saludo.



homain oh

Jr. Member



Mensajes: 18

Registrado: Mar Feb 20, 2007 6:22 am

[Arriba](#)

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

✉ por [eva Nowicka](#) » Sab Mar 17, 2007 8:29 am

lo que no entiendo es tu planteamiento, homain... ¿por qué quieres que nosotros te expliquemos El sentido de la vida?

como se te ha repetido hasta la saciedad en las respuestas que provocan tus preguntas (a las que por cierto, nunca das respuestas), **descúbrelo por ti mismo**. lo que a mí me gusta de SL es seguro que no es lo que le gusta a Irene, o a Jogart o a FlatLine o a Alon o a los otros miles de residentes que entran a este mundo virtual. puede que en alguna cosa coincidamos, pero es imposible que tengamos los mismos gustos y opiniones en todo. por eso estas respuestas son enriquecedoras (aunque nos falta tu aportación, una explicación un poco más extensa que una línea) pero nunca sacian a quien quiera ver SL como algo más que una mensajería o un juego masivo al uso (WoW, SWGalaxies, etc)

venga, homain, échate la mochila a la espalda y a encontrarlo 😊

besitos

p.d.: podría responderte, imitando a mis admirados [Les Luthiers](#), con tres palabras a la pregunta sobre el sentido de SL: **yo-qué-sé**, tal y como explica el sendero del hermano [Warren Sánchez](#), que se puede leer en el libro "Warren tiene todas las respuestas" que se vende en la sección de descargas del foro whahahahahahahahaha Última edición por [eva Nowicka](#) el Sab Mar 17, 2007 10:15 am, editado 1 vez en total

Enlaces a mi presencia en SL:

[Perfil en Second Life](#)

[Wiki Oficial del HelpKit de eva](#)

[Album de fotos](#)

twisted by the Dark Side, i have become. the girl you knew, gone she is... consumed by Darth Noz'vah



[eva Nowicka](#)

Hero Member



Mensajes: 1868

Registrado: Vie Ene 05, 2007 11:45 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

✉ por [Irene Muni](#) » Sab Mar 17, 2007 11:57 am

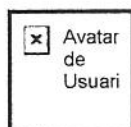
Una vez más, totalmente de acuerdo con Eva (y con Alon, Jogart...).

Homain, es muy sencillo. Si no le encuentras sentido a SL aunque se lo busques... ¡pues abandona SL jejejeje! Puedes entrar o no entrar, entrar todos los días o entrar una vez al mes, entrar para una cosa o para otra... Yo qué sé. Es que ya lo que faltaría es que hubiera que ponerse a filosofar sobre SL y a hacer una biblia o algo así. Te lo ha dicho Eva y un montón de gente en este y otros temas tuyos: cada cual busca en SL una cosa, y cada cual vive SL de un modo distinto. Te pongo un ejemplo: hay gente que no se cambiaría de ropa nunca en público en SL, y

gente que sí; ¿quién "juega" mejor a SL?, pues ni uno ni otro, a cada cual le va bien "jugar" de un modo distinto. ¿Qué le ves de raro a la gente esa de la playa? Hay gente que "juega" a descansar. ¿Y qué tiene eso de malo? Yo ponía a dormir a mis muñecas, y me ponía a comer con ellas. ¿Y?

SL no tiene UN sentido (como no sea el de estar agusto y no joder a otros). SL tiene el sentido que tú quieras darle. Lo ha dicho muy bien Eva: a lo mejor lo que a mí me encanta a ella no y al revés. Y no sólo en SL: hace poco hemos visto que no estamos de acuerdo en un tema de este foro que mezcla SL y RL. ¿Y qué? Pues vale, pues no iremos juntas a hacer eso que a una le gusta y a otra no. Pero seguiremos yendo juntas a otro montón de sitios. Y es más: aunque llegara un día que no fuéramos juntas a ningún sitio (por cierto, que sólo hemos estado juntas en SL una vez jejeje), ¿qué importa eso? Para mí la seguiría teniendo en el mismo aprecio que ahora. ¿Que no coincidimos en SL? Pues no pasa nada.

No sé, me parece que estoy repitiendo lo que he dicho y han dicho otros varias veces. Un saludo.
Última edición por Irene Muni el Dom Mar 18, 2007 10:00 am, editado 1 vez en total
AVENTURA Y VIAJES: <http://www.irenemuni.com>



[Irene Muni](#)

Hero Member



Mensajes: 809

Registrado: Mié Ene 17, 2007 7:41 pm

Ubicación: Madrid

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

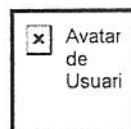
Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por [Potele Ohara](#) » Dom Mar 18, 2007 12:17 am

jajajajajjaa!! Eva, buenísima la referencia a Warren Sánchez y a Les Luthiers. Soy un admirador incondicional.

Un beso,
Potele

PD: A ver cuánto tarda algún usuario del foro en decir que no encuentra el libro de Warren en la sección de descargas del foro. jajajajaja!



[Potele Ohara](#)

Jr. Member



Mensajes: 113

Registrado: Jue Dic 14, 2006 4:55 pm

[Arriba](#)

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

✉ por [eva Nowicka](#) » Dom Mar 18, 2007 1:46 am

gracias, me lo merezco todo y mucho más 😊, y no seas tan malo, Potele, que seguro que lo buscan 😊

a Irene le diré que me hizo mucha ilusión encontrarmela esa única vez... espero que se repita en alguna otra ocasión... ¿por ejemplo el lunes? ¿a qué hora será la cremá de la falla?

besitos

p.d: por cierto, por si algun@ no se ha dado cuenta, las negritas del mensaje anterior son enlaces en algunos casos a páginas relacionadas con el tema...con referencias muy interesantes 😊

Última edición por [eva Nowicka](#) el Dom Mar 18, 2007 1:55 am, editado 1 vez en total

Enlaces a mi presencia en SL:

[Perfil en Second Life](#)

[Wiki Oficial del HelpKit de eva](#)

[Album de fotos](#)

twisted by the Dark Side, i have become. the girl you knew, gone she is... consumed by Darth Noz'vah



[eva Nowicka](#)

Hero Member



Mensajes: 1868

Registrado: Vie Ene 05, 2007 11:45 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

✉ por [homain oh](#) » Mar Mar 20, 2007 3:55 am

Hola de nuevo:

Esto es para Eva (bueno lo comparto con todos) :

No espero que me expliquéis el sentido de la vida, lo importante y hasta ahora me ha servido de mucho es que dudas que tenía y aun tengo sobre SL me las habéis resuelto vosotros y además de forma altruista, cosa que os agradezco enormemente.

Lo de dar respuestas a las preguntas que hago, seria un poco raro hacer una pregunta a la que se sabe la respuesta, lo lógico seria manifestar una opinión. Si no las he respondido será porque aun no he encontrado la respuesta, el día que la encuentre seréis los primeros en saberlo (por cierto de hay la numeración para no perderme).

Bueno ahora en general, tengo una sensación cada vez que entro en SL y la voy a expresar en lo posible : Imagina que te invitan a la mejor fiesta del lugar donde están todos incluidos la chica perfecta a la que siempre quisiste encontrar y todos se lo están pasando de P.t. Madre, y tu sentado en una esquina pensando "que hago yo aquí", como es posible que todo el mundo se lo pase de cine y yo no le encuentre sentido a esta fiesta.

PD: Creo que ya le he encontrado sentido a algo y es entrar en mundosecondlife.com a leer la mayoría de vuestros mensajes en el foro y participar en el.

Un saludo a Todos.



[homain oh](#)

Jr. Member



Mensajes: 18

Registrado: Mar Feb 20, 2007 6:22 am

[Arriba](#)

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por [eva Nowicka](#) » Mar Mar 20, 2007 7:36 am

pero homain, si te das cuenta de las preguntas, y te lo hemos respondido en algunas, planteas las mismas cuestiones que uno se puede hacer sobre la vida real... si es dificil darles respuesta para RL... ¿cómo las esperas para SL? nadie te va a dar una solución concreta y siempre serán opiniones subjetivas y particulares, y que no tienen por qué servir para ti, por lo que la mejor forma, es que la descubras tú mismo, viviendo, caminando, disfrutando...

Enlaces a mi presencia en SL:

[Perfil en Second Life](#)

[Wiki Oficial del HelpKit de eva](#)

[Album de fotos](#)

twisted by the Dark Side, i have become. the girl you knew, gone she is... consumed by Darth Noz'vah



[eva Nowicka](#)

Hero Member



Mensajes: 1868

Registrado: Vie Ene 05, 2007 11:45 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por [Potele Ohara](#) » Mar Mar 20, 2007 8:49 am

Homain, entiendo perfectamente la sensación que explicas. Ver cómo todos se divierten y tú sólo miras. La he sentido alguna vez en SL. La respuesta, para mí, es fácil. Desmelénate y échate a hablar con la gente. En seguida verás que ya no estás sentado mirando, sino participando de la diversión.



[Potele Ohara](#)

Jr. Member



Mensajes: 113

Registrado: Jue Dic 14, 2006 4:55 pm

[Arriba](#)

[Siguiente](#) [Mostrar mensajes previos:](#) [Ordenar por](#)

[Publicar una respuesta](#)

32 mensajes • [Página 1 de 3](#) • [1](#), [2](#), [3](#)

[Volver a SL Confidencial](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: Google Adsense [Bot] y 1 invitado

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]

Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group

Traducción al español por [Huan Manwè](#)

MundoSL.com | Second Life

Foro de la comunidad de MundoSL.com
<http://mundosl.com/phpbb/>

SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

<http://mundosl.com/phpbb/viewtopic.php?f=10&t=173>

Página 2 de 3

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por Irene Muni

Publicado: Mar Mar 20, 2007 10:11 am

Además de las respuestas de Eva y Potele, con las que coincido, hay una posible tercera respuesta a tu pregunta homain.

¿Que no sabs qué pintas en una fiesta y por qué no lo pasas bien cuando todo el mundo sí? Pues vete de la fiesta. SL es solo SL. Puedes dexconectarlo y ponerte a ver la tele, leer un libro, pasar la fregona por el baño o telegonear a un amigo. No pasa nada

Y si quieres seguir en SL, pues busca otra cosa que hacer. ¿Qué? Pues eso ya sería lo que hemos hablado otras veces: no hay recetas mágicas de qué hacer, depende del día o de tu gustos. Te pongo un ejemplo. Anoche yoe stuve hora y pico con Eiko Ivory (a la que había conocido anteaer en la fiesta de SL) porque habíamos quedado en pasarnos información sobre atracciones en SL. Vimos alguna, visitamos dos pasajes del terror, estuvimos patinando, visitamos uno de los pocos túneles reales de SL, charlamos de varias cosas, reflexionamos sobre la cuestión de la altura de los avatares, y quedamos citadas para una próxima guerra de almohadas. ¿Eso es encontrar sentido a SL? Pues no sé, sé que nos lo pasamos bien y estuvimos a gusto. A lo mejor otro día ella o yo hacemos cosas serias. Pero es lo de siempre: cada cual encuentra en SL lo que quiere. Y si no lo encuentra, pues eso, apaga el ordenador y ya está jejeie

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por Irene Muni

Publicado: Mar Mar 20, 2007 1:34 pm

Por cierto, homain, un off topic:

Creo que al menos hay un tema tuyo en el que sería bueno que comentaras algo, porque se te preguntan cosas Escribe algo en este tema que abriste tú, por favor:
[http://www.mundosecondlife.com/componen ... pic,177.0/](http://www.mundosecondlife.com/componen...pic,177.0/)

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por Potele Ohara

Publicado: Mar Mar 20, 2007 4:25 pm

Irene, algún día tienes que ponernos aquí las SLURL de esos sitios tan cachondos que comentás. En especial me apetece mucho lo del túnel, los pasajes del terror y la guerra de almohadas. Suena superdivertido.

Dios mío, como estos sitios estén en el kit de ayuda de eva, me va a caer una buena bronca!! Aún así, me arriesgo. XDDD

Un beso,
Potele



Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por **Eiko Ivory**

Publicado: **Mar Mar 20, 2007 7:00 pm**

A mi tb me ha pasado el decir: coño, que pinto yo aqui! (y no solo en SL, jajaja)
Precisamente en la fiesta que menciona Irene, cuando me vi a mi misma con un vestido de leopardo bailando en medio de la pista. Y como me sentía incómoda me senté tranquilamente en una mesa a charlar con un amigo, hasta que Atlante sacó las guitarras y entonces ya me desmelené a gusto (sin el vestido, claro)

En RL muchas veces tenemos que aguantar situaciones que no nos gustan. lo bueno de SL es que esto no sucede, con cambiar de ubicación o desconectar... listos!

Por cierto Potele, siento decirte que te vas a ganar un tirón de orejas porque uno de los pasajes del terror sí aparece en el Kit de Eva

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por **Irene Muni**

Publicado: **Mar Mar 20, 2007 7:23 pm**

*Potele Ohara escribió:*irene, algún día tienes que ponernos aquí las SLURL de esos sitios tan cachondos que comentas.

jejejeje Claro que sí.

Pero ya he comentado que estoy esperando a que EmmCedé vuelva a tener conexión y empiece a publicar en el Directorio los sitios que le he ido pasando. No me parece ético empezar a publicar esos sitios aquí o en mi blog cuando se supone que estoy comprometida con el Directorio jejeje

Pero hasta que Emma vuelva a estar conectada estoy en stop total

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por **Potele Ohara**

Publicado: **Mar Mar 20, 2007 8:07 pm**

jajajajaja Lo sabía!! Sabía que alguno de esos sitios estaría en el kit de eva. Ahora, a aguantar el chorreo.... en fin, qué le vamos a hacer. Me lo merezco

Un beso,
Potele

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por **eva Nowicka**

Publicado: **Mar Mar 20, 2007 9:02 pm**

[me=eva Nowicka]ignora a Potele[/me]

por otra parte, Irene, soy pesada, pero insisto en la agencia de viajes

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por **Irene Muni**

Publicado: **Mar Mar 20, 2007 9:34 pm**

Después de Semana Santa será inaugurada

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por **eva Nowicka**

Publicado: **Mar Mar 20, 2007 9:50 pm**

bra-vo!

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por **Irene Muni**

Publicado: **Mar Mar 20, 2007 10:04 pm**

asias

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por **eva Nowicka**

Publicado: **Mar Mar 20, 2007 10:11 pm**

yo me apunto la primera, así que reservame sitio

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por **Potele Ohara**

Publicado: **Mar Mar 20, 2007 10:42 pm**

Uffff! Me libré!

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por **Irene Muni**

Publicado: **Dom Abr 15, 2007 10:06 am**

*Irene Muni escribió:*Después de Semana Santa será inaugurada
Evidentemente nos e ha inaugurado después de Semana Santa jejejeje

he tenido la suerte de poder estar fuera desde el viernes antes de Ramos hasta hoy
conociendo mundo, así que ta claro que le han dado por saco a SL en estas dos semanas y
pico jajaja

Pero poco a poco retomo ese proyecto de viajes y algo más.
Primero me pondré al día en mi RL que es lo que de verdad vale la pena

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por **eva Nowicka**

Publicado: **Mar Abr 17, 2007 7:56 am**

bueno, pues ya se hará, eso sí, me alegro de que lo hayas pasado tan bien en RL, ya que
como dices, es lo que importa

besitos

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por **Irene Muni**

Publicado: **Mar Abr 17, 2007 11:25 am**



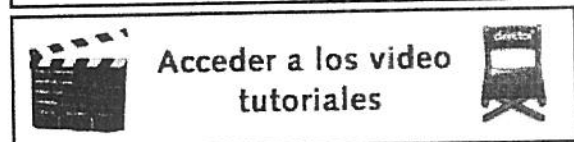
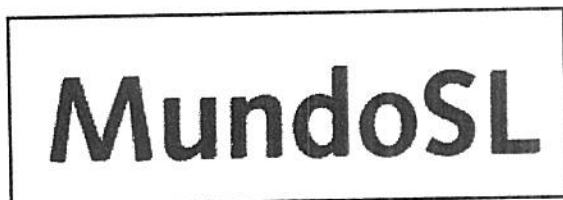
ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

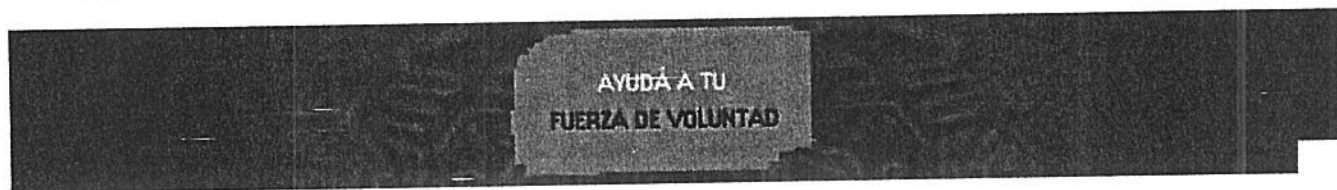
REGISTRO EN
SECOND LIFE

Búsqueda avanzada



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [SL Confidencial](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)

- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)



SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

[Publicar una respuesta](#)

32 mensajes • [Página 3 de 3](#) • [1](#), [2](#), [3](#)

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por [Viktor Hian](#) » Mié Abr 18, 2007 2:15 am

¿Es SL un videojuego o realmente una segunda vida de verdad?

- Yo la verdad pintar, pintar, pinto mas bien poco aqui, eso lo dejo para el photoshop que me come la moral.
- Esto es un video juego?, pues yo diria que no salvo que deseemos jugar con los sentimientos y las siluciones de los demas. ¿Una segunda vida?, pues creo que tampoco, ya que seria horrible, seria mas de lo mismo.
- Esto es lo que cada uno quiera que sea, o te aburras a los 10 minutos y no vuelves, o te atacas porque solo te quedan 10 minutos antes de conectarte.
- Podia estar viendo la tele, pero la realidad (la de la tele) me da vertigo y mareos (alguna nausea tamien) 'Algo huele a podrido en dinamarca'.
- No hace falta filosofar tanto sobre SL, es una alternativa a algunas cosas, no debe quitar salir con los amigos, de viaje con la familia, o el contemplar una bonita puesta de sol.
- Yo prefiero la RL sobre la SL, pero la SL me sirve de elemento anti-estres para cada dia y asi me ahorro una

pasta en psiquiatra, por mucho que pague por la ADSL.

-Pastilla roja? o pastilla azul?, joer pues las dos, ¿porque siempre hay que estar eligiendo entre dos cosas'.

-Como debia el bueno de Bruce Willis "No estoy loco, ahora lo entiendo. Soy mentalmente divergente". (12 monos)

-Pues hala viva la divergencia



[Viktor Hian](#)

Jr. Member



Mensajes: 77

Registrado: Sab Feb 10, 2007 11:47 pm

[Arriba](#)

Re: SL un juego o una segunda vida (1 DD mi mismo IV)

por [tunningsergio](#) » Sab Ago 25, 2007 11:29 am

Bueno, para mi SL, es tanto un juego, (cuando voi a hacer carreras en otras islas) y una segunda vida, donde puedo enseñar todo lo k se hacer.

Me gustan las carreras en SL, y me dedico a construir coches, mi grupo de carreras es:

Extreme Racers, si quieres entrar, ja saves, intentame ganar en una carrera, pero recuerda! Tienes solo 3 intentos por dia.



[tunningsergio](#)

Jr. Member



Mensajes: 115

Registrado: Dom Jun 03, 2007 6:17 pm

[Arriba](#)

[Anterior](#) [Mostrar mensajes previos:](#) [Ordenar por](#)

[Publicar una respuesta](#)

32 mensajes • [Página 3 de 3](#) • [1](#), [2](#), [3](#)

[Volver a SL Confidencial](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: No hay usuarios registrados visitando el Foro y 1 invitado

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]

Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group
Traducción al español por [Huan Manwë](#)



ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFE

Búsqueda avanzada

Buscar...

Buscar

MundoSL



Acceder a los video
tutoriales



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [General](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)
- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

Second Inventory

Backup Restore tool for Second Life
Legitimate CopyBot for OpenSim
www.seconinventory.com

Second Life Real Estate

Buy most exquisite virtual land and
property. Market leader since 2004.
www.anshex.com

"Genera Altos Ingresos"

Gana "1000€ extra cada mes".
Invierte en un *Negocio seguro*.
www.ProfitsClub.net

Ads by Google

El por que de tu nick

[Publicar una respuesta](#)

Buscar este tema...

Buscar

103 mensajes • [Página 1 de 7](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#) ... [7](#)

El por que de tu nick

por [Ketek](#) » Jue Ene 17, 2008 4:32 pm

Desde hace muchísimo tiempo, desde los 80's, intento esconderme detrás de nicks que si bien digan algo de mi, no digan quien soy, por aquellas fechas era radioaficionado y usaba otro nick, no este, que aun mantengo para los juegos, por que si, sigo jugando.

Veo que la gran mayoría de gente que pulula por internet, y por SL, nos escondemos detrás de un nick.

Os apetece contar por que usáis ese nick y de donde sale?

Saludos.

El rugby es un juego de villanos practicado por caballeros.

"La gente no empieza una guerra nuclear con sólo cinco misiles" Stanislav Petrov

Los All Blacks en Second Life
 1001 en Gion
 ...y nos fuimos a Grecia



Ketk

Hero Member



Mensajes: 723

Registrado: Dom Sep 30, 2007 10:34 pm

Ubicación: Barcelona, Catalunya

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por AiSenshi Market » Jue Ene 17, 2008 5:19 pm

Pues sinceramente no recuerdo a santo de que elegi este nick asi que no podre decirte porque lo elegi, aunque si puedo decirte que la primera parte es japones "corazon de guerrero" (la palabra senshi en japones no tiene genero/sexo pero se aplica a hombres y mujeres por igual) El apellido market pues lo elegi porque significa mercado y estaba aburrida de mirar en la puta lista infinita entre la que te dan a elegir y no tenia opcion de elegir el apellido que me hubiera gustado

mmm mmm

desvarios cuerdas mmmm ☺ ☺

Largas y prosperas vidas!!! ☺ ☺

La verdad pura y simple raras veces es pura y nunca simple



AiSenshi Market

Full Member



Mensajes: 266

Registrado: Mié Dic 20, 2006 12:31 am

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Alexandre Biedermann » Jue Ene 17, 2008 5:29 pm

Ahi voy yo... me gusto el apellido Biedermann, lo elegi antes que el nombre (todo menos llamarme Congrejo.ains)... buscaba algo que sonase fuerte al pronunciar... y sobre el nombre de Alexandre, ...pues en mi tierra hay mucha gente que se apellida asi y pense que pegaba con el apellido...

Viviendo por los pelos....

<http://biedermannshair.blogspot.com/>



Aleixandre Biedermann

Grupo de Apoyo



Mensajes: 744

Registrado: Mié Abr 25, 2007 9:48 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

📧 por MJs » Jue Ene 17, 2008 5:31 pm

Aisenshi el tuyo me sonaba japo, algo asi como sensei, pero no sabia q significaba... me gusta mucho tu nombre pues, te confieso q soy un poco friki del mundo japones, hasta dibujo manga cuando me aburro.. ;D

Ketk, el tuyo me suena al novio de la barbie kent... jujuju, nu te ofendas que el chaval ta de muy buen ver eh? 😊

Weno mi nick creo q es obvio no? al menos dentro de sl lo adivinan facil... jaja si, es mi nombre de rl, y no es el que uso para otras cosas de internet, me lo puse porque no sabia de que iba sl cuando entre, asi que me puse algo parecido a rl, al igual q el apellido q se parece tambien a mi segundo apellido de rl... quien lo adivina??? ;D



MJs

Sr. Member



Mensajes: 400

Registrado: Lun Abr 09, 2007 8:14 pm

Ubicación: Detras tuya

Arriba

Re: El por que de tu nick

📧 por Jocgart Larsen » Jue Ene 17, 2008 5:33 pm

Publiqué hace poco la respuesta en los foros oficiales, así que cuando lo leí aquí fue como un dejà-vu xD

A ver... Este es mi nick desde hace ya unos añitos (Larsen es un defecto de SL 😊). Para mí tiene bastantes significados y es una mezcla de palabras y demás...

- Joc, en catalán, significa juego.
- Buscaba un nick que sonara a boggart, ese ser mitológico que se ha hecho famoso gracias a los libros de Harry Potter.
- También algo que sonara a Humphrey Bogart 😊
- En RL me llamo Juanca, es decir J.C. JoC... todo eso.
- Incluye la palabra 'art' (arte en inglés y en catalán). Me encanta la historia del arte, y el arte en general ^^

· Jorgart tiene cierta similitud con la palabra "joglar". Juglar en castellano. No hace falta explicar más.

En fin, quería reflejar muchas cosas en mi nick, y estas son unas cuantas... Hay más, pero menos importantes.

Por cierto, tengo amig@s en RL que me llaman Joc... Defectos secundarios, ya sabéis.

Ah, y la jota no suena como la jota en jota, suena como la ch en choque, pero más suavizado, tal vez más como "sh". Como la x en xilófono. ¿Me se entiende?

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jorgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por AiSenshi Market » Jue Ene 17, 2008 5:49 pm

La de cosas que se pueden llegar a meter en un nombre.....Ahora va y lo cascá... ☺ ☺ En cuanto al bogart mm es la adaptacion de una criatura de los juegos de rol de cuyo nombre no me da la gana acordarme ☺ ☺ ☺

Me alegro que te guste MJs ☺ ☺ yo todas las mangas que puedo llegar a dibujar es el corte de mangas que a veces le hago a mis jefes ☺ ☺

Es que congrejo suena mu mal la verdad y cada vez que leo uno bueno bueno ... digamos que soy buena ☺ ☺

Recuerda que ailexandre viene del griego Alejandro que significa el protector, el defensor

Asi que ale mas cosas paaaa la saca! ☺ ☺

Largas vidas y prosperas!!! besossss ☺ ☺

La verdad pura y simple raras veces es pura y nunca simple



AiSenshi Market

Full Member



Mensajes: 266

Registrado: Mié Dic 20, 2006 12:31 am

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Io Habilis » Jue Ene 17, 2008 10:14 pm

Interesante, Interesante.

Cuantos datos en tan poco espacio de letras.

El mío es fácil: Siempre lo tuve, hasta que empezaron a exigir más de 2 letras.

Breve.

Fácil de escribir y recordar.

Egocéntrico: Yo

El resto, os lo iré añadiendo poco a poco...

Io Habilis

Global Moderator



Mensajes: 857

Registrado: Mié Nov 21, 2007 10:33 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉por **Ketk** » Jue Ene 17, 2008 10:21 pm

Muy buena redacción, Felicidades.

Me toca.

Mi nombre es Ketk Petrov:

Lo de Petrov me lo puse por que entre la infinidad de apellidos que había es el que me sonó mas a polaco 😊. Ketk es el dios del viento, en la mitología nórdica, representa la innovación y el cambio permanente, su meta es la astucia bien dosificada, su mes es el agosto en el horóscopo celta. Este nick lo use por primera vez hará unos 4 años, y después de buscar me gusto por lo que significa, para entrar en un foro de eMule, entre de cachondeo, pensando que estaría poco tiempo con ellos, pero no fue así, de lo que me alegro. Sera este otro caso? espero que si 😊

La parte practica se diría que como soy persona de culo inquieto, pues al ser el dios del viento, puedo desplazarme de un sitio a otro tranquilamente, pues domino el medio 🌀 y nunca se donde acabare.

No me puedo ofender por el chiste MJs, tendrás que trabajar mas para molestarme, pero por favor no me compares con ese pijo insoportable y repelente, que esta de buen ver?, por supuesto es un tipo de plástico que cuando se separo de la Barbie perdió hasta el descapotable rojo 😊

Y eso es todo, nos vemos esta noche.

Saludos.

El rugby es un juego de villanos practicado por caballeros.

"La gente no empieza una guerra nuclear con sólo cinco misiles" Stanislav Petrov

Los All Blacks en Second Life

1001 en Gion

...y nos fuimos a Grecia



Ketk

Hero Member



Mensajes: 723

Registrado: Dom Sep 30, 2007 10:34 pm

Ubicación: Barcelona, Catalunya

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: El por que de tu nick

✉ por [Doster Allen](#) » Jue Ene 17, 2008 10:52 pm

Desde luego hay que ver que buenos significados le dais a los nick, ahora me da verguenza contar el mio.

Pero bueno, lo digo para que no quede. Se permiten risas. 😊

Mi nick es simplemente que una vez intentando crearme una cuenta de correo, el nombre que yo queria estaba pillado, y el programa de correo, muy listo el, me propueso Doster. No me pareció mal. Lo cojí, y desde entonces lo utilizo. No solamente aqui, también en otros sitios.

El apellido, bueno, como había muchos me quedé con este que era de los primeros.

Muy simple todo. 😊

EL SECRETO DEL CABALLERO AZUL..... El juego de SL.... apúntate ya

<http://meryjoeydoster.blogspot.com>



[Doster Allen](#)

Sr. Member



Mensajes: 547

Registrado: Lun May 28, 2007 11:22 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: El por que de tu nick

✉ por [Quecay Amat](#) » Jue Ene 17, 2008 11:20 pm

Me encanta este hilo porque siempre me he preguntado si decimos algo de nosotros mismos a través de nuestro nick : simple, rebuscado, pedante, cursi, ganas de llamar la atención, cachondo mental, etc. Si son nombres elegidos al azar o el primero que se nos ha ocurrido, si pretendemos llamar la atención con él o más bien todo lo contrario, si es el de algún ser querido o el de un personaje admirado o si es simplemente una abreviatura de nuestro nombre real y no hay que darle más vueltas.

Fantásticas todas vuestras explicaciones. Ahora me tengo que ir a la excursión juvenil, pero ya os contaré el mio.



[Quecay Amat](#)

Sr. Member

**Mensajes:** 518**Registrado:** Jue Mar 29, 2007 12:37 pmArriba

Re: El por que de tu nick por Aloke Bisnovat » Jue Ene 17, 2008 11:32 pm

Me encanta el nick de Io Habilis !!!!!!!!!!!!!!! *.*

Bueno, ahí dejo el mío:

Aloke:

La primera A es de Armanda. Armanda porque cuando era pequeña me puse ese sobrenombre a la hora de escribir y ese nombre es justo el de un personaje del libro "El lobo estepario."

Y Loke de Loki, bueno, ¿quién no lo conoce? Dios pícaro escandinavo, guapo, pelirrojo, caprichoso... (lo adoro *.*)

Bisnovat lo elegí porque me gustan los que suenan un poco a ruso. También quería que mi nombre sonará fuerte y quedará bien, aunque ese... "Bis.." no me convence del todo, pero es el que más me gustó de toda la lista, aunque no me la leí entera por pereza xD

Aloke Bisnovat

Jr. Member

**Mensajes:** 23**Registrado:** Jue Ene 17, 2008 8:38 amArriba

Re: El por que de tu nick por Io Habilis » Vie Ene 18, 2008 10:28 am

Gracias Aloke.
 Esperemos que Thor y Odín te respeten.
 Y a ver cuando leemos algo. Planteáte pasar un libro a notecards.
 Yo te compraría uno.
 Seguimos con mi Nick. O apodo.
 Io.
 Curiosamente, es nombre de doncella.
 Aquella por la cual Zeus se enamoró.
 Y luego, más.

Io Habilis

Global Moderator



Mensajes: 857

Registrado: Mié Nov 21, 2007 10:33 pm

[Arriba](#)

Re: El por que de tu nick

por [Morgana](#) » Vie Ene 18, 2008 11:00 am

Como os habreis dado cuenta, soy muy poco dada a hablar de mi y de mis cosas pero me parece interesante saber el por qué de nuestros nick 😊

Hasta pocas veces habia necesitado nick y si entraba en un chat o en un juego online siempre lo hacia con nick masculino 🙄 para evitar gente incordiante.

Morgana fue la hermana del Rey Arturo, sacerdotisa de Avalon y discipula de Merlin. Me gusta, que le vamos a hacer... y el apellido encontré que le quedaba bien. Hasta parece real.

Tengo que reconocer que ha llegado a convertirse en mi "alter ego" 😊



[Morgana](#)

Sr. Member



Mensajes: 486

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

[Arriba](#)

Re: El por que de tu nick

por [Io Habilis](#) » Vie Ene 18, 2008 11:46 am

Cómo nos va la Mitología y Leyendas...

[Io Habilis](#)

Global Moderator



Mensajes: 857

Registrado: Mié Nov 21, 2007 10:33 pm

[Arriba](#)

Siguiente Mostrar mensajes previos: Ordenar por

Ir

[Publicar una respuesta](#)

103 mensajes • [Página 1 de 7](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#) ... [7](#)

[Volver a General](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: Google Adsense [Bot] y 1 invitado

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]

Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 [phpBB Group](#)
Traducción al español por [Huan Manwë](#)



ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFEBúsqueda avanzada

MundoSL



Acceder a los video
tutoriales



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [General](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)
- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

Second Inventory

Backup Restore tool for Second Life
Legitimate CopyBot for OpenSim
www.secondinventory.com

Second Life Real Estate

Buy most exquisite virtual land and
property. Market leader since 2004.
www.anshex.com

Descarga emotic. gratis

Nuevos emoticons y guiños para
Live Messenger. ¡Descarga gratis!
www.SweetIM.com

Ads by Google

El por que de tu nick

[Publicar una respuesta](#)

103 mensajes • [Página 2 de 7](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#) ... [7](#)

Re: El por que de tu nick

por [MJs](#) » Vie Ene 18, 2008 11:48 am

Ketk escribió: No me puedo ofender por el chiste MJs, tendrás que trabajar mas para molestarme, pero por favor no me compares con ese pijo insoportable y repelente, que esta de buen ver?, por supuesto es un tipo de plástico que cuando se separo de la Barbie perdió hasta el descapotable rojo



No es mi intencion trabajar duro para molestarte de verdad... 😊. No te comparo a ti con ese pobre sufridor de los caprichos y los desaires que le metia barbie antes del divorcio en el que se lo llevo todo 😊, solo era el nick y solo que me sonaba parecido el nombre... nada mas lejos de parecerse... no te va la etiqueta de "pijo insoportable y repelente" 😊

Doster Allen escribió: Muy simple todo. 😊

yo creo que no deberias decir que es simple, nada lo es en el momento que lo haces tuyo, al contrario, a ese nick ya le has dado un significado importante y no al contrario... 😊

Quecay Amat escribió: Fantásticas todas vuestras explicaciones. Ahora me tengo que ir a la excursión juvenil, pero ya os contaré el mío.

mmm me gustaria que asi fuera porque la verdad me parece bastante curioso el tuyo... mmmm q sera?

se nota q hoy me aburría... 😊



MJs

Sr. Member



Mensajes: 400

Registrado: Lun Abr 09, 2007 8:14 pm

Ubicación: Detras tuya

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Ketk » Vie Ene 18, 2008 12:18 pm

- *MJs --> no te excuses querías lastimar mi ego y atacarme donde mas me duele ;) (sabes que es el Dia Feliz hoy?) ;D
- *Io --> No tienes el nick muy largo, pero al paso que llevas, en tu entrega por fasciculos nos dura dos semana. ;D (sigue siendo el mismo día ;))
- *Doster --> simple pero elegante ;)
- *Aloke --> hey no has dicho toda la verdad, es malo, calculador, vengador y todo lo que nosotros tenemos de malo se lo debemos a el :o de echo es el dios de la mentira y el engaño, y también un poco "lasten", por aquello de cambiar de fisico a antojo 8), personalmente pensaba que era chica y su hermano Loki, pero veo que es el mismo dios/a
- *Quecay --> te toca!!! 😊

Saludos.

El rugby es un juego de villanos practicado por caballeros.

"La gente no empieza una guerra nuclear con sólo cinco misiles" Stanislav Petrov

Los All Blacks en Second Life

1001 en Gion

...y nos fuimos a Grecia



Ketk

Hero Member



Mensajes: 723

Registrado: Dom Sep 30, 2007 10:34 pm

Ubicación: Barcelona, Catalunya

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Meryjoe Tenk » Vie Ene 18, 2008 12:22 pm

Hola a todos, pues el por qué de mi nick, es bastante sencillo, meryjoe se me ocurrió poner así por mi nombre en rl, y el apellido realmente lo cogí porque era cortito y sencillo siendo algo así como un poco a suerte. 😊

Esa es la historia de la creación de mi nick. 😊

Especialmente 1001 😊😊 besitos.

Por siempre serán 1001

<http://meryjoeydoster.blogspot.com>



Meryjoe Tenk

Hero Member



Mensajes: 637

Registrado: Mié Ago 08, 2007 8:51 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Max » Vie Ene 18, 2008 12:45 pm

Pues mi nick, tampoco tiene mucha gracia. Cuando me conecte por primera vez con mi módem a "Internet" (por la época de InfoVia e InfoVia plus) y me cree mi primera cuenta de correo electrónico, no se me ocurrió nada más original en ese momento que Max... obviamente tuve que añadirle una serie de números para coger uno libre... desde entonces he seguido luchando por mantenerlo, aunque ha pasado por múltiples transformaciones para poder entrar en según que sitios (y juegos), Maximum, Xam, Max007...

Hakuna Matata



Max

Administrator



Mensajes: 812

Registrado: Vie Nov 24, 2006 11:46 am

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉por Quecay Amat » Vie Ene 18, 2008 2:00 pm

La explicación de mi nick creo que es muy sencilla, no tiene nada de mitológica ni que ver con mi nombre en RL. Simplemente es el de un ser querido: Queca, mi preciosa perra boxer que murió ya hace unos años y que no quiero llegar a olvidar.

Con este nick se me conoce en los principales foros a los que he pertenecido, tanto es así que es un nombre que ya tengo completamente incorporado a mi persona. Pero en SL estaba ocupado, así que decidí utilizar el de mi correo (Quecayzar) : **Queca** (ella) y **Zar** (su pareja). Por lo tanto, al registrarme puse como nombre Quecay (me gustó su transformación) y al no poder ponerme Zar como apellido utilicé uno de los primeros que se me ofrecían.

Esta es la historia de mi nick y me encanta contarla.



Quecay Amat

Sr. Member



Mensajes: 518

Registrado: Jue Mar 29, 2007 12:37 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉por Eiko Ivory » Vie Ene 18, 2008 4:26 pm

Interesante el tema de los nicks, ahí va el mio...

Yo siempre he sido muy "jugona" tanto en pc como en consolas (aiiss... que tiempos aquellos!!). Una de las sagas que más me gusta es Final Fantasy y en una de ellas, en concreto la 9 aparece un personaje llamado Eiko Carol (más referencias aquí: <http://es.wikipedia.org/wiki/Eiko>) Y weno, no es que el personaje fuera de los más entrañables (que sí lo és, aunque en realidad en final fantasy todos lo son, incluso los malos, jajaja) pero como mi nombre en RL es Carol, pues eso... que desde ese momento lo adopté como nick pasando a sustituir el que había estado usando.

Lo de Ivory fue casualidad, unos días antes mi hermano me preguntó: a que no sabes como se llama marfil en catalán? pues resulta que marfil es ivory (inculta que es una, jajaja) y cuando la vi en la famosa lista no me lo pensé dos veces: suena bien y encima cuela como catalán xD

Y bueno, cuando entré a SL, me dió por aprender a construir y aparecí en la torre Ivory... uff que flipe!! si tengo familia rica aquí dentro!! jajajaa.

Os pongo una foto de Eiko la original pa que veais lo guapa que es, jajaja (de ella me viene tb el tema de las orejitas en SL, no tanto por los nekos sinó por el personaje de FF, aunque ahora que estoy pensando... tengo que conseguir un cuerno xD)



Eiko Ivory

Hero Member



Mensajes: 619

Registrado: Jue Feb 08, 2007 12:45 am

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉por NiVea » Vie Ene 18, 2008 4:54 pm

Hola!! os voy a contar el mio, que me ha hecho ilusion tambien xD

Desde hace años siempre he usado el nick de nivea y todo mundo piensa que es por la famosa cremita, pero no es asi. Digamos que pense en una cantante que se llamaba Nivea, q era musica hip hop y me gusto bastante. Ya en el anterior juego virtual de www.there.com usaba el de nivea, asi q para entrar a second life pues buscaba a mis amigos y para q me reconocieran, pues use el mismo..

El apellido lo use a la suerte, me gusto el de Akina, asi que ya se kedo en Nivea Akina ☺

besos! 😊

Sin sueños no se puede vivir.

<http://www.flickr.com/photos/tokamelanariztedoyunbeso/>

<http://niveaakina.wordpress.com/>



NiVea

Jr. Member



Mensajes: 85

Registrado: Mié Sep 05, 2007 1:35 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉por Io Habilis » Vie Ene 18, 2008 6:57 pm

Pues yo lo de Ketsk creí que era "Que te Cagas"...
Y sí, seguiré con el fascículo, para compensar.... ☺

Io Habilis

Global Moderator

**Mensajes:** 857**Registrado:** Mié Nov 21, 2007 10:33 pmArriba

Re: El por que de tu nick✉ por [Io Habilis](#) » Vie Ene 18, 2008 8:42 pm

Nueva entrega.

Dicho lo de Zeus y lo de la brevedad, la cual es útil cuando alguien me llama, paso a lo siguiente.

Aparte de Zeus, la mitología Romana tomó sus modelos de la Griega, asignando a Júpiter la equivalencia a Zeus.

Luego vino Galileo, y con su telescopio, descubrió el planeta más grande del Sistema Solar.

Por ello, fue llamado de esa manera: Jupiter.

A ver si me seguís por donde voy, ahí queda la pista.

[Io Habilis](#)

Global Moderator

**Mensajes:** 857**Registrado:** Mié Nov 21, 2007 10:33 pmArriba

Re: El por que de tu nick✉ por [Alexandre Biedermann](#) » Dom Ene 20, 2008 11:56 am

Bueno Io...y donde estan Europa, Ganimedes y Calixto? 😊

Por cierto uno de mis hobbies en RL es la astronomía..jejeje

Viviendo por los pelos....

<http://biedermannshair.blogspot.com/>[Alexandre Biedermann](#)

Grupo de Apoyo

**Mensajes:** 744**Registrado:** Mié Abr 25, 2007 9:48 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick✉ por [Io Habilis](#) » Dom Ene 20, 2008 2:35 pm

Exacto, por ahí va la siguiente entrega.
 Tenemos a Júpiter, y una de sus lunas es Io.
 Esta luna se ve influenciada, por Europa y Ganímedes.
 Io es una luna volcánica.
 Europa, donde vivo, no en esa luna.
 Ganímedes, tipo refencia a toda la creencia a otra vida fuera del planeta tierra.
 Calixto, ya me pillá fuera de juego.
 Cómo mucho, Calixto y Melíbea.

Io Habilis

Global Moderator



Mensajes: 857

Registrado: Mié Nov 21, 2007 10:33 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Aleixandre Biedermann » Dom Ene 20, 2008 8:32 pm

Ains..que burro soy...Calixto no...que es nombre de Papa... la luna y la madre de Zeus es Calisto... y Callisto es una mutante de los X men...jejeje <http://es.wikipedia.org/wiki/Calisto>
 Viviendo por los pelos....
<http://biedermannshair.blogspot.com/>



Aleixandre Biedermann

Grupo de Apoyo



Mensajes: 744

Registrado: Mié Abr 25, 2007 9:48 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por sidharta » Lun Ene 21, 2008 10:06 pm

Mi nombre en SL es sidharta Philo (el afamado diseñador de moda estilo custo, :-).

Sidharta es una simplificación de "Siddharta", a saber, o el nombre del príncipe indio que se convirtió en Buda, o el personaje de la novela del mismo nombre de Hermann Hesse. Ambas cosas en todo caso reflejan mi atracción por el budismo y las filosofías orientales y la intención de tomarme SL como un viaje de descubrimiento de nuevos aspectos de mi mismo. Los que me conocieron cuando empecé en esto hace mas de año y medio me verían con una túnica naranja, bailando y sonriendo a toda la gente, nada que ver con mi lisiado aspecto actual, lleno de heridas y ciego, pero esto forma también parte del viaje.

El apellido Philo era el perfecto para mi, "Philo", "amigo" en griego!!

¬sid

~Se puede soñar, se puede hacer~



[sidharta](#)

Jr. Member



Mensajes: 36

Registrado: Lun Ene 29, 2007 7:49 pm

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: El por que de tu nick

[por Quecay Amat](#) » Lun Ene 21, 2008 11:39 pm

sidharta escribió: nada que ver con mi lisiado aspecto actual, lleno de heridas y ciego

(Supongo que es indiscreto preguntarte el porqué de ese cambio)



[Quecay Amat](#)

Sr. Member



Mensajes: 518

Registrado: Jue Mar 29, 2007 12:37 pm

[Arriba](#)

[Anterior](#)[Siguiete](#) Mostrar mensajes previos: Ordenar por

[Publicar una respuesta](#)

103 mensajes • [Página 2 de 7](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#) ... [7](#)

[Volver a General](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: No hay usuarios registrados visitando el Foro y 1 invitado

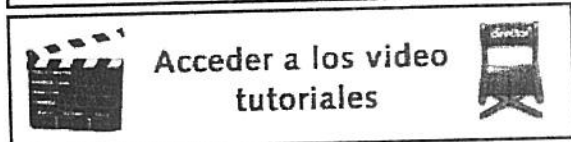
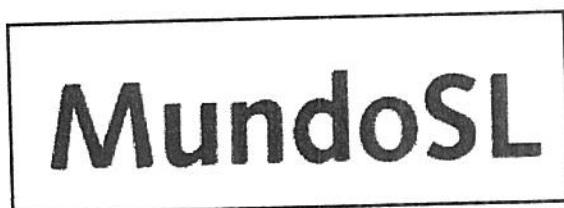
- [Índice general](#)



ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFEBúsqueda avanzada 

- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [General](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)
- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

Second Inventory

Backup Restore tool for Second Life
Legitimate CopyBot for OpenSim
www.secondinventory.com

"Genera Altos Ingresos"

Gana "1000€ extra cada mes".
Invierte en un *Negocio seguro*.
www.ProfitsClub.net

Descarga emotic. gratis

Nuevos emoticons y guiños para
Live Messenger. ¡Descarga gratis!
www.SweetIM.com

Ads by Google

El por que de tu nick

Publicar una respuesta

103 mensajes • [Página 3 de 7](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#), [6](#), [7](#)

Re: El por que de tu nick

por [Aloke Bisnovat](#) » Mar Ene 22, 2008 12:08 am

Ketk escribió:

*Aloke --> hey no has dicho toda la verdad, es malo, calculador, vengador y todo lo que nosotros tenemos de malo se lo debemos a el 😏 de echo es el dios de la mentira y el engaño, y también un poco "lasten", por aquello de cambiar de fisico a antojo 😏, personalmente pensaba que era chica y su hermano Loki, pero veo que es el mismo dios/a

Saludos.

jajajajaja no, es que no le veo maaalo, tiene defectos, eso es todo jajaja.

Le veo pícaro, es sincero consigo mismo y espontáneo..., natural, infantil y egoísta. Fuego es su elemento, posee mil caras y nadie es capaz de decir cual es la verdadera, pero lo son todas.

Loki es el comodin de la partida de cartas que casi ganas: es imprevisible, por eso me gusta. Le tengo ternura y simpatía.

En la película "La Máscara" de Jim Carrey, la máscara representa a Loki.



Alope Bisnovat

Jr. Member



Mensajes: 23

Registrado: Jue Ene 17, 2008 8:38 am

Arriba

Re: El por que de tu nick

por sidharta » Mar Ene 22, 2008 1:53 am

Quecay Amat escribió: (Supongo que es indiscreto preguntarte el porqué de ese cambio)

No es indiscreto, no te preocupes, el cambio se debió en su momento a una soledad grande que sentí dentro de este mundo y fue una manera de reflejar mi aislamiento. Hacía falta y me condujo a lo que tengo ahora. Y ahora lo llevo a veces porque me mantiene con los pies en el suelo, real y virtual, :-)

Última edición por sidharta el Mar Ene 22, 2008 12:27 pm, editado 1 vez en total

~sid

~Se puede soñar,se puede hacer~



sidharta

Jr. Member



Mensajes: 36

Registrado: Lun Ene 29, 2007 7:49 pm

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

por ina karura » Mar Ene 22, 2008 8:43 pm

Ahí va el "por qué" de mi nick (;-))!!!

Cuando entré en SL lo hice de la mano de un Dominante y él eligió mi nombre.

En japonés, "perra" es AMA y , claro, no procedía llamar a una sumisa "Ama"; asíq ue eligió su masculino, INA, que significa "perro"...

Paradojas de la vida, jaja, en este caso de los idiomas! Jajajja

NOTA: No se admiten cachondeos a costa de mi nick ni de mi... Bueno, vale, de acuerdo... ¡por los chicos de mundosl os los permito. ;-)

El apellido, Karura, tuvo a bien aquel buen hombre, no diré su nombre, de dejármelo elegir a mi y, por deferencia hacia él, elegí uno que empezara por "K"

Digais lo que digais, me gusta "ina", (desde mi punto un nick demasiado femenino, pero me acostumbré a él desde el primer momento), tanto que, aún pudiéndomelo cambiar, no lo he hecho

Es simpático y ocurrente este enlace que nos ha invitado a "disertar" sobre nuestros nicks... !!!

ina, (guau, guau!!! ;-)), Karura.

ina karura
Hero Member
☆

Mensajes: 751
Registrado: Vie Feb 23, 2007 8:57 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉por Io Habilis » Mar Ene 22, 2008 9:00 pm

ina.
Interesante historia. Mejor la casuística que el hecho en sí.
Loki siempre me hizo gracia. Pero soy más de Thor, cosas de la Marvel.
Sidharta, es muy revelativo. Embriagado de misticismo.
Lo cual confirma lo dicho:
Mitología, Misticismo y Leyenda.
Nuestra tipología es bastante imaginativa.
El de Doster es quizás la excepción, o Ina, que se sale de la norma.
Los únicos que yo recuerde, con el apodo dado.
El resto hemos compensado el tener nombre en RL dado, por elegir el de SL.
Me gusta este hilo.

Io Habilis
Global Moderator
★



Mensajes: 857
Registrado: Mié Nov 21, 2007 10:33 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉por Jocgart Larsen » Mié Ene 23, 2008 12:28 am

???

 Pensaba que en japonés, perro era "inu" (por la serie manga 'inuyasha') 

ina, disculpa la pregunta, pero pensé que Ama era "Gata", no "Perra", y que el/la sumiso/a era el/la perro/a :S
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jorgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478


Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am






Ubicación: Barcelona - Spain


- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

 por Lastengoa miles » Mié Ene 23, 2008 4:16 pm

En mi afán de encontrar un nick simpático me lo pusieron a huevo los señores lindes . ¿que no puedo elegir el apellido? Pues le pongo un nombre que le pegue bien y ya esta. Después de barajar algunos me decidí por este. No es que este siempre de "coña", pero trato de buscar las risa siempre y juego un poco con todo para provocarla    .

P.D. Aclarar para los que piensen mal que NO me como una rosca 

Lastengoa miles

Jr. Member








Mensajes: 89

Registrado: Mar Nov 27, 2007 1:39 am

Arriba

Re: El por que de tu nick

 por Ketk » Mié Ene 23, 2008 4:46 pm

  Original hasta para el nombre  

Saludos.

El rugby es un juego de villanos practicado por caballeros.

"La gente no empieza una guerra nuclear con sólo cinco misiles" Stanislav Petrov

Los All Blacks en Second Life

1001 en Gion

...y nos fuimos a Grecia





Ketk

Hero Member



Mensajes: 723

Registrado: Dom Sep 30, 2007 10:34 pm


Ubicación: Barcelona, Catalunya

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Jocgart Larsen » Mié Ene 23, 2008 7:15 pm

Ésto me recuerda a Dolores Fuertes de Barriga 
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jocgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por MJs » Mié Ene 23, 2008 9:28 pm



o a... Eva Fina Segura



MJs

Sr. Member



Mensajes: 400

Registrado: Lun Abr 09, 2007 8:14 pm

Ubicación: Detras tuya

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por [ina karura](#) » Mié Ene 23, 2008 10:08 pm

Jocgart.... ¡ya sabía yo que mi nick iba a ser blanco de risas y vericuetos miles... ¡jjajaja!
Buaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa.

Me alegra que te haya deshecho ese lío ligüístico que te traías Menudo jaleo te armaste ¡Me debes dos besos castos, uno por meterte conmigo y otro por ayudarte a perfilar tu dominio de los idiomasssssssssssssss.

Ainss, Lastengo..... ¡no sé si hacete yo mucho en eso que dices no "comerte una rosca"!!! 😊

Mañana, un feliz día para todos!!

ina.

[ina karura](#)

Hero Member



Mensajes: 751

Registrado: Vie Feb 23, 2007 8:57 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por [Jocgart Larsen](#) » Mié Ene 23, 2008 10:21 pm

Vale, me hice un lío... pero un lío chungo. No pretendía meterme contigo, sólo me confundí con Gatas y Gatos, y perros y perras. Lío mío, lo siento.

Y sí, seguía pensando que perro en japonés era 'inu'.

Ya sabes que a tí te doy todos los besos castos que quieras 😊

PS: Por favor, si te ofendí en algo, discúlpame, que no fue esa mi intención 😊
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



[Jocgart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por **Quecay Amat** » Mié Ene 23, 2008 11:52 pm

sidharta escribió: Y ahora lo llevo a veces porque me mantiene con los pies en el suelo, real y virtual, :-)

Gracias, no pude resistir preguntarlo. Es una buena filosofía, pero lo cierto es que las dos veces que hemos coincidido me pareciste un avatar muy guapo.

Lastengoa miles escribió: P.D. Aclarar para los que piensen mal que NO me como una rosca 🙄

Ay, Lasten, si te digo que no había caído en el significado de tu nick! Es que siempre te he llamado abreviado y para mí que tenía el acento en GO, lo cual no me daba ninguna pista. Y tampoco es pensar mal que te comes miles de roscas, jaja



Quecay Amat

Sr. Member



Mensajes: 518

Registrado: Jue Mar 29, 2007 12:37 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por **sidharta** » Jue Ene 24, 2008 1:58 pm

Quecay Amat escribió: pero lo cierto es que las dos veces que hemos coincidido me pareciste un avatar muy guapo.

Ahi vá! Pues esto se lo tengo que comentar a mi socia y a mis modelos, que están todo el rato queriéndome cambiar, que dicen que soy un esperpento. De verdad Quecay, lo que es tener buen gusto!!!! 🙄
-sid

~Se puede soñar, se puede hacer~



sidharta

Jr. Member




Mensajes: 36

Registrado: Lun Ene 29, 2007 7:49 pm

- [Sitio web](#)

Arriba**Re: El por que de tu nick**

por [ina karura](#) » Mar Ene 29, 2008 8:46 pm

Ainssssssssssssssss, Loggart, sí me sentí muy muy muy muy ofendida!!! Buaaaaaaaaaaaaaa

Niño... si no me río de mi misma y de mis cosas, ¿cómo voy bromear a reirme con las de los demás??????????
Esa es la premisa básica y elemental. Además, la vida sin humor ni es vida ni es "na" !! 😊 😊 😊

Y ahora te aclaro algo. No soy una "nipóloga" pero una va a prendiendo cosillas, a lo largo de su vida, por ser curiosa e indagar.

Realmente, en parte, tienes razón: muchos diccionarios japoneses traducen "inu" como "perro"; otros, lo hacen con "ina". Ya sabemos que el japonés no es un idioma muy comprensible que digamos, así que supongo que traducirlo al español está condicionado, en parte, por las habilidades y conocimientos del traductor.

No sé si ha sido así, pero imagino que quien eligió mi nick tuvo en cuenta el "pequeño detalle", (jeje), de que soy mujer, y prefirió "ina" a "inu"; pero ya te digo que esto lo imagino yo ya que nunca se lo pregunté.

Así que, como se suele decir, "la perra gorda, ni "pá" ti ni "pa"!! 😊 😊

Besosssssssssssss a todos

Miauuuuuuu, ¡digo!, guauuuuuuuuuuuuuuuuuuuuu ! (jajajajajajajajajajaj)

ina

[ina karura](#)

Hero Member



Mensajes: 751

Registrado: Vie Feb 23, 2007 8:57 pm

Arriba

Anterior Mostrar mensajes previos: Ordenar por

Publicar una respuesta

103 mensajes • Página 3 de 7 • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#), [6](#), [7](#)

Volver a General

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: No hay usuarios registrados visitando el Foro y 1 invitado

- [Índice general](#)



ELMETAVERSO.COM



FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFE

Búsqueda avanzada



 **Acceder a los video tutoriales** 

- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [General](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)

- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

Metavesre blog portal
 Second Life, OpenSim, Metaverse
 Virtual Items, Lands, Information
www.metaverse.jp

Second Life Real Estate
 Buy most exquisite virtual land and
 property. Market leader since 2004.
www.anshex.com

Second Inventory
 Backup Restore tool for Second Life
 Legitimate CopyBot for OpenSim
www.secondinventory.com

Ads by Google

El por que de tu nick

[Publicar una respuesta](#)

Buscar este tema...

103 mensajes • [Página 4 de 7](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#), [6](#), [7](#)

Re: El por que de tu nick

 por [Jocgart Larsen](#) » Mar Ene 29, 2008 9:19 pm



Vi Veri Veniversum Vivus Vici



[Jocgart Larsen](#)
Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ **por Io Habilis** » Mar Ene 29, 2008 9:38 pm

¿A que ya os habiáis olvidado de mí?

Pues aquí sigo, dispuesto a seguir dandoos la parrafada referente al porque de mi Nick.

Bla, bla, bla...io, conciso, bla,bla,bla, io mitológico, y bla,bla,bla, io Galáctico.

Cómo anecdota decir que cómo siempre me ha pasado en RL, aquí también se equivocan con mi nombre.

LO, es lo más habitual: "Io" "Io" "Lo".

Lo cual, también es curioso, pues es la matrícula del lugar en el que tengo mi hogar en RL.

Bueno, con 9 blas he resumido lo anterior, y añadido un apunte más.

Y el apellido, aún sin tocar.

Canso, cansino que es uno...

[Io Habilis](#)

Global Moderator



Mensajes: 857

Registrado: Mié Nov 21, 2007 10:33 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ **por Joggart Larsen** » Mar Ene 29, 2008 10:47 pm

Io, la primera vez que ví tu nick, cuando aún eras ipvilches y al final escribías Io Habilis, pensaba...

Io de "yo" en italiano. Y Habilis de... hábil. Homo habilis (y no te estoy comparando con ningún homo habilis, que quede claro).

Pensé que sería algo así como "Yo soy hábil", o algo parecido. Cómo una firma, una frase de despedida...

Unas cuantas cosas así!

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



[Joggart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick✉por Io Habilis » Mié Ene 30, 2008 9:50 am

Ala...que se me descubre el pastel final.

Jajaja.

Si ya digo yo que tenemos mucho potencial en la Comunidad Hispana.

Por ahí, por ahí está casi todo dicho....

Que crack este Jocgart.

Io Habilis

Global Moderator

**Mensajes:** 857**Registrado:** Mié Nov 21, 2007 10:33 pmArriba

Re: El por que de tu nick✉por Morgana » Mié Ene 30, 2008 10:24 am

*Jocgart Larsen escribió:*Io, la primera vez que ví tu nick, cuando aún eras ipvilches y al final escribías Io Habilis, pensaba...

Io de "yo" en italiano. Y Habilis de... hábil. Homo habilis (y no te estoy comparando con ningún homo habilis, que quede claro).

cuando vi este nick lo primero que pensé fue eso, "Yo hábil" (o más bien que dabas a conocer que eras habilidoso ☺), o que, igual que Lasten, habias escogido el nombre para que quedase bien con el apellido.

Está divertido este hilo...

Morgana

Sr. Member

**Mensajes:** 486**Registrado:** Jue Feb 22, 2007 3:49 pm**Ubicación:** BarcelonaArriba

Re: El por que de tu nick✉por Io Habilis » Mié Ene 30, 2008 10:45 am

Si. Yo soy Habil...me gusta.
 En latín: Et Habilis
 Va bien la cosa.

Io Habilis

Global Moderator



Mensajes: 857

Registrado: Mié Nov 21, 2007 10:33 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por MJs » Mié Ene 30, 2008 11:41 am

Joe Io realmente liaste todo eso para escoger tu nick? o lo has invesstigado a posteriori?
 me doy cuenta que el mio es la gran simpleza jajaja... dedique 3 minutos a pensarlo la verdad... 😊



MJs

Sr. Member



Mensajes: 400

Registrado: Lun Abr 09, 2007 8:14 pm

Ubicación: Detras tuya

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Io Habilis » Mié Ene 30, 2008 2:31 pm

Lo de IO, fue una elección de hará ya unos 15 o 16 años.

Con una cuenta de correo que creo recordar era io@ole.com

Internet en este país era un chino, que se metía en tu pc, apuntaba lo que escribías, y se iba en bici a mandar el mensaje.

Con un modem 14,4, creo recordar.

Y el de casa, de 8,7 o así.

Para ver una foto porno (Perdón por lo de foto), la chica iba mostrando su encanto...el pelo, los ojos, la nariz, la boca...y plas, el resto gris.

La imaginación era poderosa.

Ya ahí un día un amigo me preguntó: "Y lo de IO que es". Y no supe que decirle.

Así que empecé a cabilar.

También está relacionado con el número 10, de simil grafia, que para mí es mí número por muchas razones.

Bueno, ahora el 11 también, pero eso ya es otro hilo...

Io Habilis

Global Moderator



Mensajes: 857**Registrado:** Mié Nov 21, 2007 10:33 pmArriba

Re: El por que de tu nick✉ por **Jocgart Larsen** » Mié Ene 30, 2008 3:05 pm

Io Habilis escribió: Internet en este país era un chino, que se metía en tu pc, apuntaba lo que escribías, y se iba en bici a mandar el mensaje.

(...)

Para ver una foto porno (Perdón por lo de foto), la chica iba mostrando su encanto...el pelo, los ojos, la nariz, la boca,..y plas, el resto gris.

La imaginación era poderosa.

Estoy seguro de que esto es digno del mismísimo Sabina! Chapeau!!
Vi Veri Veniversum Vivus Vici

Jocgart Larsen

Hero Member

**Mensajes:** 1478**Registrado:** Vie Feb 16, 2007 1:46 am**Ubicación:** Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick✉ por **Ketk** » Mié Ene 30, 2008 4:13 pm

Yo me había quedado dormido esperando que cargaran las paginas 😊, cansancio + aburrimiento 😊

Tengo un amigo mexicano al cual me recuerdas, por que en una cosa tienes razón, cuando le das vacaciones a tus neuronas? 😊

Y yo que pensaba que mi nombre era rebuscado 😊

Saludos.

El rugby es un juego de villanos practicado por caballeros.

"La gente no empieza una guerra nuclear con sólo cinco misiles" Stanislav Petrov

Los All Blacks en [Second Life](#)[1001 en Gion](#)...y nos fuimos a [Grecia](#)



Ketk

Hero Member



Mensajes: 723

Registrado: Dom Sep 30, 2007 10:34 pm

Ubicación: Barcelona, Catalunya

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Io Habilis » Mié Ene 30, 2008 4:39 pm

Creo, no estoy seguro, que mi cerebro es el único del mundo que descansa.
Desde las 6:00 hasta las 12:00 RL.
Pone el piloto automático, y no soy persona hasta más tarde del mediodía.

Io Habilis

Global Moderator



Mensajes: 857

Registrado: Mié Nov 21, 2007 10:33 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por ina karura » Vie Feb 01, 2008 11:06 am

Estás equivocado, Io, el lo que dices sobre el funcionamiento de tu cerebro, el mío no funciona hasta las 18,30 0
19, 30 h. ☹

ina.

ina karura

Hero Member



Mensajes: 751

Registrado: Vie Feb 23, 2007 8:57 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Jocgart Larsen » Vie Feb 01, 2008 11:20 am

Cita traducida de uno de tantos diccionarios cínicos (en catalán) que hay por el mundo:

Cerebro: órgano vital que se pone a trabajar cuando te despiertas y no se para hasta que llegas al trabajo.

Aissss benditas clases de catalán!! 😊
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jocgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por guaka » Vie Feb 01, 2008 11:49 am

el mio es un juego de palabras de una palabra japonesa(eso se lo medio robe a un familiar mio que usa un nick parecido aunque no creo le importe pq no es Sllesero) y la palabra asturiana "guaja" el apellido simplemente uno japonés pa que hiciera juego ..la semana pasada conocini a un ahermana mia hahahahaha 😊



guaka

Full Member



Mensajes: 203

Registrado: Mar Ene 30, 2007 6:50 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Catwise Yoshikawa » Sab Feb 02, 2008 12:50 am

Pues el mio es pelín friki, viene de Samwise, el amigo de Frodo del señor de los anillos 🤪 . Cat es al igual que sam, parte de mi nombre. El apellido es de la horrenda lista obligatoria de apellidos, había que elegir uno a la fuerza, así que como también me gusta el manga, pues uno japonés ya hacia una mezcla friquera total 🤪



Catwise Yoshikawa

Full Member



Mensajes: 232

Registrado: Mié May 16, 2007 5:18 pm

- [Sitio web](#)

Arriba

[Anterior](#)[Siguiente](#) Mostrar mensajes previos: Ordenar por

[Publicar una respuesta](#)

103 mensajes • [Página 4 de 7](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#), [6](#), [7](#)

[Volver a General](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: No hay usuarios registrados visitando el Foro y 1 invitado

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]

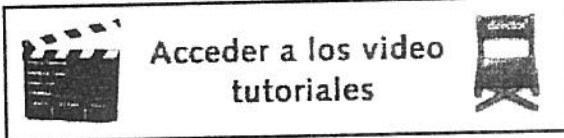
Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group
Traducción al español por [Huan Manwë](#)



ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFEBúsqueda avanzada 

- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [General](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)
- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

Second Inventory

Backup Restore tool for Second Life
Legitimate CopyBot for OpenSim
www.secondinventory.com

Second Life Real Estate

Buy most exquisite virtual land and
property. Market leader since 2004.
www.anshex.com

Descarga emotic. gratis

Nuevos emoticons y guiños para
Live Messenger. ¡Descarga gratis!
www.SweetIM.com

Ads by Google

El por que de tu nick

Publicar una respuesta

103 mensajes • [Página 5 de 7](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#), [6](#), [7](#)

Re: El por que de tu nick

✉ por [Jogart Larsen](#) » Sab Feb 02, 2008 3:19 pm

Tal vez se debería crear otro hilo con nicks curiosos. Claro que a mí no me haría gracia ver mi nick (nombre) en algún sitio que no conozco...

De todos modos, añado un nombre curioso ^^ Minimoki Manamiko. Me gusta el nombre, pero no para mí.
Vi Veri Veniversum Vivus Vici

[Jogart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por [Doster Allen](#) » Mar Feb 05, 2008 12:31 pm

Pues yo de todos me sigo quedando con el de **Lastengoa Miles** 😊
EL SECRETO DEL CABALLERO AZUL..... El juego de SL.... apúntate ya

<http://meryjoeydoster.blogspot.com>



[Doster Allen](#)

Sr. Member



Mensajes: 547

Registrado: Lun May 28, 2007 11:22 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por [Jocgart Larsen](#) » Mar Feb 05, 2008 2:20 pm

Doster Allen escribió: Pues yo de todos me sigo quedando con el de **Lastengoa Miles** 😊

Estoy con Doster... Pero he de reconocer que la primera vez que ví el nick, no lo pillé 😊 A veces soy un poco lento xD Pensaba: carajo, vaya nick más raro! 😊 Además, le daba acento inglés... Luego ya me di cuenta y fue...

😊 Jurl 😊

Lasten, tu nick el mejor! ^^
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



[Jocgart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por [Io Habilis](#) » Mar Feb 05, 2008 2:54 pm

Pues el otro día lo vi por el partido de España contra Italia, y además del Apodo, la imagen de avi es de nota. Ese tío en un crack.

[Io Habilis](#)

Global Moderator



Mensajes: 857

Registrado: Mié Nov 21, 2007 10:33 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por [Jocgart Larsen](#) » Mar Feb 05, 2008 3:07 pm

Io, tienes razón, Lasten es el p*to amo... Mi hermano Mortadelo 😊
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



[Jocgart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por [ina karura](#) » Mié Feb 06, 2008 9:56 am

Ufff, los hay muy buenos, me refiero a los nicks, claro!!! Jejejeje

No se yo con cual quedarme; la elección sería difícililla 😊

ina.

[ina karura](#)

Hero Member

**Mensajes:** 751**Registrado:** Vie Feb 23, 2007 8:57 pmArriba

Re: El por que de tu nick por Jocgart Larsen » Mié Feb 06, 2008 11:33 am

Añado dos nicks de unos newbies que "conozco"

Iknowur Destiny y *iFoughtIn Trafalgar* (traducción literal: ConozcoTu Destino y LuchéEn Trafalgar). Además, sus avatares son, lo menos, pintorescos... lástma que nunca coincida con ellos...
Vi Veri Veniversum Vivus ViciJocgart Larsen

Hero Member

**Mensajes:** 1478**Registrado:** Vie Feb 16, 2007 1:46 am**Ubicación:** Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick por Victoriavella » Mié Feb 06, 2008 7:45 pm

, dios!!!, que pava!!

Tanto tiempo el Lasten en mi lista, y no lo había pillado...

Victoriavella

Jr. Member

**Mensajes:** 35**Registrado:** Dom Abr 22, 2007 1:18 amArriba

Re: El por que de tu nick por Io Habilis » Mié Feb 06, 2008 8:55 pm

Por el momento Lasten es el completo ganador de la originalidad y el discurrir...jajaja

Imaginación al poder.

Io Habilis

Global Moderator



Mensajes: 857

Registrado: Mié Nov 21, 2007 10:33 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Ketk » Jue Feb 07, 2008 1:32 am

Ademas de conocido, Io!! ☺

Victoriavella, quizá seas pava, pero no la única brrruululuupupu ☺

Saludos.

El rugby es un juego de villanos practicado por caballeros.

"La gente no empieza una guerra nuclear con sólo cinco misiles" Stanislav Petrov

Los All Blacks en Second Life

1001 en Gion

...y nos fuimos a Grecia



Ketk

Hero Member



Mensajes: 723

Registrado: Dom Sep 30, 2007 10:34 pm

Ubicación: Barcelona, Catalunya

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Lastengoa miles » Jue Feb 07, 2008 8:34 am

:-[:-[

Gracias por vuestros comentarios pero me temo que no trata este hilo de ningún concurso. Ya me gustaría ganar concursos con premios de lindes como se van llevar algunos con sus fotos, ya. Eso si que es arte!!!.

Eso si, con estos comentarios me habeis subido la paletilla (moral) y es de agradecer :-* :-*

Victoriavella----->caxis, mira que no darte cuenta... si nos conocemos desde que eramos niños :).

Io-----> creo que el dia del partido llevaba el avi de "novato", es que era carnavales ☺

Os dejo un nick que vi el otro día que me pareció simpático: Soymasbestiakun Arado.

[Lastengoa miles](#)

Jr. Member



Mensajes: 89

Registrado: Mar Nov 27, 2007 1:39 am

[Arriba](#)

[Anterior](#)[Sigiente](#) Mostrar mensajes previos: Ordenar por

[Publicar una respuesta](#)

103 mensajes • [Página 5 de 7](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#), [6](#), [7](#)

[Volver a General](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: Yahoo [Bot] y 0 invitados

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]

Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group
Traducción al español por [Huan Manwë](#)



ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFEBúsqueda avanzada

MundoSL



Acceder a los video
tutoriales



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [General](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)
- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

Second Inventory

Backup Restore tool for Second Life
Legitimate CopyBot for OpenSim
www.secondinventory.com

"Genera Altos Ingresos"

Gana "1000€ extra cada mes".
Invierte en un *Negocio seguro*.
www.ProfitsClub.net

Descarga emotic. gratis

Nuevos emoticons y guiños para
Live Messenger. ¡Descarga gratis!
www.SweetIM.com

Ads by Google

El por que de tu nick

[Publicar una respuesta](#)

103 mensajes • [Página 6 de 7](#) • [1](#) ... [3](#), [4](#), [5](#), [6](#), [7](#)

Re: [El por que de tu nick](#)

por [EVAYADAN](#) » Mar Feb 26, 2008 3:49 pm

Vale, os cuento el porqué de mi nick.

Yo quería que fuese Marsalado pero ya estaba cogido



Así que me puse a pensar y decidí unir los nombres de mis hijos: Eva y Adán

Antes de que digáis algo así como "Le pusiste a tus hijos Eva y Adán?????" tengo que decir que los nombres no se los puse yo, venían con ellos, se los quise cambiar, sobre todo Adán (pensamos en llamarlo Héctor) pero nos acostumbramos y luego nos dió pereza.

Os digo la verdad, aunque en SL he dicho que era por la seria española de Antonio Resines y Verónica Forqué "Eva y Adán agencia matrimonial"

Más divertido y menos farragoso de explicar.

Por cierto, tengo cuatro hijos y todos adoptados.



EVAYADAN

Jr. Member



Mensajes: 10

Registrado: Mar Feb 26, 2008 11:51 am

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Io Habilis » Mar Feb 26, 2008 3:54 pm

Hasta el final no había entendido eso de que ya venían con ellos...con los nombres.

Jua.

¿Y los otros, perdona la gracia, no serán Caín y Abel, no?

Es broma. Me gusta el nombre escogido por tí.

Te admiro.

También podías haber probado "Mardulce"...más paradójico.

Io Habilis

Global Moderator



Mensajes: 857

Registrado: Mié Nov 21, 2007 10:33 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Jocgart Larsen » Mar Feb 26, 2008 3:56 pm

Son nombres muy bonitos y muy poco usados, aún 😊

Cuando leí lo de que venían con los nombres me quedé flipando, al principio no lo pillé 😊

EVAYADAN, es genial que tengáis adoptados a 4 niños (y niñas). Ahora mismo no podría hacerlo (ni ser padre biológico y hacerme cargo), tampoco querría aún, pero algún día es algo que por supuesto me voy a plantear 😊

EVAYADAN, y por qué no lo hiciste con otro apellido?

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jocgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am



Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por [EVAYADAN](#) » Mar Feb 26, 2008 3:58 pm

No los otros dos son nomales (Ángel y Magda) cuando me preguntan por los nombres nunca los digo por orden de edad sino que los mezclo y así pasa un poco más desapercibido el tema digo, por ejemplo: Eva, Ángel, Magda y Adán)



[EVAYADAN](#)

Jr. Member



Mensajes: 10

Registrado: Mar Feb 26, 2008 11:51 am

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por [Minuet](#) » Mar Feb 26, 2008 7:54 pm

Hola de nuevo Chicos:

Mi nombre es un danza y como me gusta la musica pues me gusto relacionarme con ello.
Os pongo una definicion exacta:

I minuet o minueto como forma musical

Un minuet, a veces deletreado menuet, es una danza social tipo ballet, de origen francés para dos personas, usualmente en un tiempo de 3/4. La palabra fue adaptada (bajo influencia del término italiano minuetto) del latín minutus al francés menuet, que significa pequeña, bonita, delicada, un diminutivo de menu; menuetto es una palabra que se encuentra solamente en partituras musicales. Esta palabra hace referencia probablemente a los pasos cortos, "pas menus", dados en el baile.

Besos



[Minuet](#)

Jr. Member



Mensajes: 36

Registrado: Jue Feb 08, 2007 10:13 am

Ubicación: LLeida

Re: El por que de tu nick

📧 por [Jocgart Larsen](#) » Mar Feb 26, 2008 9:51 pm

Jajaja, esa gente música en la adolescencia!! 🤪

También me gusta tu nombre, y los minuets en general ^^

Un beso (casto!) 😊

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



[Jocgart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: El por que de tu nick

📧 por [Quecay Amat](#) » Mié Feb 27, 2008 12:45 am

EVAYADAN escribió: Por cierto, tengo cuatro hijos y todos adoptados. 😊

Precioso... una pasada!! Felicitades y gracias por contárnoslo.

Minuet escribió: (igualmente como nombre de chica me gusta) 😊

No me extraña que te guste porque es precioso.

Bienvenidos a los dos!!



[Quecay Amat](#)

Sr. Member



Mensajes: 518


Registrado: Jue Mar 29, 2007 12:37 pm

[Arriba](#)


Re: El por que de tu nick

✉ por **Minuet** » Mié Feb 27, 2008 9:37 am

Gracias Quecay, me alegro que os guste

Jocgart Larsen escribió: Jajaja, esa gente música en la adolescencia!! 

También me gusta tu nombre, y los minuets en general ^^

Un beso (casto!) 

Joc cuando dije adolescente quise decir años atras, ja no soy adolescente aunque pueda parecerlo, aunque por nada del mundo volveria a esa epoca.

un besote



Minuet

Jr. Member



Mensajes: 36

Registrado: Jue Feb 08, 2007 10:13 am



Ubicación: LLeida

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: El por que de tu nick

✉ por **Jocgart Larsen** » Mié Feb 27, 2008 12:29 pm

Lo sé, por eso lo dije... Hay mucha gente que estudió música en la adolescencia y luego ya no más... Pero personalmente creo que alguien que ha estudiado música es alguien potencialmente artista  
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jocgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: El por que de tu nick

✉ por [Doster Allen](#) » Mié Feb 27, 2008 12:52 pm

Bonitos significados los de las dos

EVAYADAN y Minuet

No como el mío que no tiene significado y suena a bruto
EL SECRETO DEL CABALLERO AZUL..... El juego de SL.... apúntate ya

<http://meryjoeydoster.blogspot.com>



[Doster Allen](#)

Sr. Member



Mensajes: 547

Registrado: Lun May 28, 2007 11:22 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por [Jocgart Larsen](#) » Mié Feb 27, 2008 12:59 pm

Doster, te lo analizo? Ya saqué varias conclusiones de tu nick (buenas, por supuesto! 😊)
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



[Jocgart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por [Doster Allen](#) » Mié Feb 27, 2008 1:01 pm

Gracias Joc. 😊

Tú es que me analizas con buenos ojos.

EL SECRETO DEL CABALLERO AZUL..... El juego de SL.... apúntate ya

<http://meryjoeydoster.blogspot.com>



[Doster Allen](#)

Sr. Member



Mensajes: 547

Registrado: Lun May 28, 2007 11:22 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: El por que de tu nick

por [Jocgart Larsen](#) » Mié Feb 27, 2008 1:03 pm

Será que aún no hay confianza... Pero cuando la haya, yo creo que no eres alguien de quién se decepcione la gente (MeryJoe, no te enfades, que aunque lo parezca no le estoy tirando los tejos, eh!! Es que no sabía cómo decirlo para que no sonara... así :/).

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



[Jocgart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

[Anterior](#)
[Siguiente](#)
Mostrar mensajes previos:
Ordenar por

[Publicar una respuesta](#)

103 mensajes • [Página 6 de 7](#) • [1](#) ... [3](#), [4](#), [5](#), [6](#), [7](#)

[Volver a General](#)

Saltar a:

[ELMETAVERSO.COM](#)[FOROS](#)[RED SOCIAL](#)[REGISTRO EN
SECOND LIFE](#)Búsqueda avanzada

MundoSL



Acceder a los video
tutoriales



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [General](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)
- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

Second Inventory

Backup Restore tool for Second Life
Legitimate CopyBot for OpenSim
www.secondinventory.com

Second Life Real Estate

Buy most exquisite virtual land and
property. Market leader since 2004.
www.anshex.com

"Genera Altos Ingresos"

Gana "1000€ extra cada mes".
Invierte en un *Negocio seguro*.
www.ProfitsClub.net

Ads by Google

El por que de tu nick

[Publicar una respuesta](#)103 mensajes • [Página 7 de 7](#) • [1](#) ... [3](#), [4](#), [5](#), [6](#), [7](#)**Re: El por que de tu nick** por [Doster Allen](#) » Mié Feb 27, 2008 1:34 pm

uys..... me vas a poner colorao



Gracias

**EL SECRETO DEL CABALLERO AZUL..... El juego de SL.... apúntate ya**<http://meryjoeydoster.blogspot.com>



Doster Allen

Sr. Member



Mensajes: 547

Registrado: Lun May 28, 2007 11:22 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: El por que de tu nick

↳ por Meryjoe Tenk » Mié Feb 27, 2008 2:21 pm

Jocgart, jejeje, no te preocupes, confio plenamente en Doster ☺ ahora que Joc, no te reprimas ejemm.... ☺

Por siempre serán 1001

<http://meryjoeydoster.blogspot.com>



Meryjoe Tenk

Hero Member



Mensajes: 637

Registrado: Mié Ago 08, 2007 8:51 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: El por que de tu nick

↳ por Minuet » Mié Feb 27, 2008 2:25 pm

Jocgart Larsen escribió: Lo sé, por eso lo dije... Hay mucha gente que estudió música en la adolescencia y luego ya no más... Pero personalmente creo que alguien que ha estudiado música es alguien potencialmente artista ☺ ☺

Gracias Joc,,por eso me gusta la fotografia es una manera artistica en la cual me expreso y me identifico.

Besitos



Minuet

Jr. Member



Mensajes: 36**Registrado:** Jue Feb 08, 2007 10:13 am**Ubicación:** LLeida

- [Sitio web](#)

Arriba**Re: El por que de tu nick**✉ por [Jocgart Larsen](#) » Mié Feb 27, 2008 2:48 pm

Meryjoe Tenk escribió:Jocgart, jejeje, no te preocupes, confio plenamente en Doster 😊 ahora que Joc, no te reprimas ejemm.... 😊

Ehem... que lo decía en el sentido de la amistad, el corazón ya me lo llena Sara!! 😊 Jejeje.

Minuet escribió:Gracias Joc,,por eso me gusta la fotografia es una manera artistica en la cual me expreso y me identifico.

Besitos

😊 Ahí está el tema, no cortar jamás esa venita 😊
Vi Veri Veniversum Vivus Vici

[Jocgart Larsen](#)

Hero Member

**Mensajes:** 1478**Registrado:** Vie Feb 16, 2007 1:46 am**Ubicación:** Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba**Re: El por que de tu nick**✉ por [Doster Allen](#) » Mié Feb 27, 2008 3:27 pm

Joc, a ver si quedamos un dia in world los cuatro, (sara y tu y meryjoe y yo) y charlamos un rato y nos conocemos.

cuando queráis

EL SECRETO DEL CABALLERO AZUL..... El juego de SL.... apúntate ya<http://meryjoeydoster.blogspot.com>



Doster Allen

Sr. Member



Mensajes: 547

Registrado: Lun May 28, 2007 11:22 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

por Jocgart Larsen » Mié Feb 27, 2008 3:34 pm

Doster, será un placer 😊 Incluso podemos quedar en casa, así la conocéis y conocéis también el barrio, que tal vez os interese 😊

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jocgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

por Doster Allen » Mié Feb 27, 2008 3:49 pm

Ok, pues nos hacemos IM

EL SECRETO DEL CABALLERO AZUL..... El juego de SL.... apúntate ya

<http://meryjoeydoster.blogspot.com>



Doster Allen

Sr. Member



Mensajes: 547

Registrado: Lun May 28, 2007 11:22 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

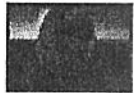
✉ por Meryjoe Tenk » Mié Feb 27, 2008 4:22 pm

Jejeje, tampoco dudaba de ti Joc, 😊 se que tu corazón está repleto de Sara 😊

Y ahí vaaaa 1001 besitos

Por siempre serán 1001

<http://meryjoeydoster.blogspot.com>



Meryjoe Tenk

Hero Member



Mensajes: 637

Registrado: Mié Ago 08, 2007 8:51 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Meryjoe Tenk » Mié Feb 27, 2008 4:22 pm

Eso de quedar esta bien pensado 😊😊

Por siempre serán 1001

<http://meryjoeydoster.blogspot.com>



Meryjoe Tenk

Hero Member



Mensajes: 637

Registrado: Mié Ago 08, 2007 8:51 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Jocgart Larsen » Mié Feb 27, 2008 4:28 pm

😊 para los dos!

Ahora no estamos en SL (estamos, pero con alts), pero en un rato os mando IM 😊

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Joggart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Io Habilis » Mar Mar 04, 2008 7:48 pm

Vale.

Después de este Fuera tema de quedada de parejitas... ;)

¿Más apodos?

Ayer vi uno guiri estilo Lasten, de los curiosos:

Iam Back -----> He vuelto, O Estoy de Vuelta.

Io Habilis

Global Moderator



Mensajes: 857

Registrado: Mié Nov 21, 2007 10:33 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

✉ por Io Habilis » Mié Abr 02, 2008 12:25 pm

Otro nombre curioso que vi antes de ayer:

Sexto Camilo.

Será...

Io Habilis

Global Moderator



Mensajes: 857

Registrado: Mié Nov 21, 2007 10:33 pm

Arriba

Re: El por que de tu nick

↳ por [Poseido](#) » Vie Abr 11, 2008 10:59 pm


Weno pos como newbie q soy en el foro voy a responder al hilo.

Mi avatar se llama PoseidoDJ Kitaj

Poseido: Como en rl se me pira muxo la pinza y algun@s dicen q estoy mu loko (me decian que cuando me reia parecia como si estuviera.. poseso ejjej) .. hace unos añikos intente buscarme cuenta para mi correo con poseido.. como estaba ocupao probé con las 2 eses y me terminó gustando casi ke más.

DJ: Me pirria la musica electronica.. techno principalmente aunque ahora con las nuevas y no tan nuevas tendencias minimal - electro etc.. tambien se hacen buenas sesiones, siempre he escutado hasta que hace meses decidí comprarme una mesa de mezclas mp3 para pc (la bcd2000 pa ser exactos) y me gusta mezclar mis propios temillas y mis propias sesiones. (inicialmente me hice un avatar con un hombre q no me triunfaba muxo, me duró 3 días ... cuando supe que podía buscar trabajo de dj me cree PoseidoDJ con el que me siento más identificado).

Kitaj: De todos los que ví me parecio de los atípicos y me gustó bastante.

Weno pos ahi keda 

Última edición por [Poseido](#) el Vie Abr 11, 2008 11:22 pm, editado 1 vez en total
En sl no pago euribor... jate tu.



[Poseido](#)

Jr. Member



Mensajes: 25

Registrado: Sab Abr 05, 2008 10:33 pm

Ubicación: Madrid

[Arriba](#)

[Anterior](#) Mostrar mensajes previos: Ordenar por

[Publicar una respuesta](#)

103 mensajes • [Página 7 de 7](#) • [1](#) ... [3](#), [4](#), [5](#), [6](#), [7](#)

[Volver a General](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: Google Adsense [Bot] y 1 invitado

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]

Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group



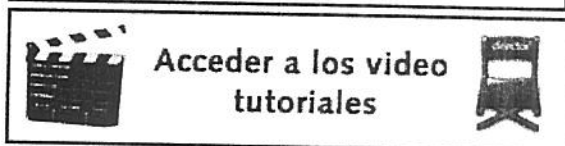
ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFE

Búsqueda avanzada



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [SL Confidencial](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)

- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

Metavesre blog portal

Second Life, OpenSim, Metaverse
Virtual Items, Lands, Information
www.metaverse.jp

Midmarket trends and news

For midtier companies and SMBs
Midtier market blogs
www.InternetEvolution.com

Second Life Real Estate

Buy most exquisite virtual land and
property. Market leader since 2004.
www.anshex.com

Ads by Google

qué serías capaz de hacer...?

[Publicar una respuesta](#)

Buscar este tema...

48 mensajes • [Página 1 de 4](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#)

[qué serías capaz de hacer...?](#)

por [Morgana](#) » Vie May 23, 2008 1:41 pm

Hace tiempo que tengo curiosidad (bueno, curiosidad tengo mucha) por conocer vuestra opinión acerca de: ¿hasta dónde podemos llegar por amor?

Partiendo de la premisa de que esto es SL y por lo tanto se pueden hacer cosas que seguramente en RL ni se nos pasarían por la cabeza, que cuando hablamos de sentimientos SL nos permite vivirlos más intensamente ya que podemos prescindir de convenciones y normas socio-culturales, y si además hemos encontrado a una persona

muy especial... estaríamos dispuestos a aceptar - proponer:

- Relación convencional: de pareja, familia, casa, etc.
- Relación no convencional: personas del mismo sexo, varias parejas
- Relaciones de sumisión / obediencia, adoración
- Relaciones transgresoras, fantasías

Varias o ninguna de los anteriores tipos de relación, otros distintos...

Hace más de un año que me muevo por SL y puedo asegurar que mis normas y límites han ido variando a lo largo de ese tiempo. Situaciones que en un principio me parecían impensables o que me resultaban muy extrañas, ahora... están ahí y las veo de otra forma. Lo que si es cierto es que ya no se me ocurre decir "yo nunca hare..."



En fin, aqui os dejo mi pregunta por si os viene de gusto opinar.



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 492

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

por Jocgart Larsen » Vie May 23, 2008 1:51 pm

Depende también de la persona con quién estés...

Tengo claro que por Sara haría cualquier cosa, también es cierto que nos conocemos bastante bien y sabemos cómo es el otro, gustos, sueños, objetivos... Si no nos complementáramos, probablemente no estaríamos juntos, o al menos no de este modo. Por ahora, el objetivo de este amor está en cambiar de país y de idioma RL, además de, por supuesto, empezar una nueva etapa...

No tengo claro si eso servirá como respuesta, pero ahí queda...

Muy buena pregunta, Morgana!!
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jocgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1487

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

por [bhaio shan](#) » Vie May 23, 2008 2:54 pm

Una pregunta interesante Morgana. 😊 Particularmente es que si es por amor o no me da un poco igual (con permiso), porque para mi es preguntarme ¿qué sería capaz de hacer en sl? ambas tienen la misma respuesta, supongo que sería capaz de cualquier cosa, porque parto de que para mi sl es como un libro que escribo con una protagonista que moldelo yo y que tiene muchas cosas de mi, sí, pero no soy yo... pero bueno, eso es otro tema que da para mucho. Pues eso, ¿porqué no iba a hacer cualquier cosa? como digo no por amor, ni por otro, sino en general y por mí misma, en sl hago y haría cualquier cosa que me atraiga o que quiera probar para ver si me atrae o no, lo cual por cierto descarta (de los citados y al menos de momento) comportamientos de sumisión, ni no convencionales, porque en principio no es algo que me llame, pero ya digo, al menos de momento... 😊 en general procuro no decir lo de "nunca tal y nunca cual" porque sé como acaban esas cosas 😊 Pero bueno, es lo que decía antes, se me ocurren muchas preguntas al hilo de la tuya, partiendo desde ¿qué entiende la gente por amor en sl? o directamente ¿cómo vive cada uno sl? y todas me llevan a la misma conclusión, y es que depende de la filosofía que tengamos cada uno de esto, así viviremos nuestra sl, ¿no? 🤔

Perdona que igual me he liado un poco, pero es que me has pillado con ganas de escribir 😊

[bhaio shan](#)

Full Member



Mensajes: 256

Registrado: Mié May 16, 2007 3:09 pm

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

por [Morgana](#) » Vie May 23, 2008 3:26 pm

te entiendo perfectamente Bhaio, somos nuestros "otros yo", a veces nos mostramos tal como somos, a veces como nos gustaría ser..

yo lo planteaba desde el punto de vista de que cuando estamos enamorad@s hacemos cosas que en nuestro estado "normal" seguramente no haríamos. Antes echaba pestes de los sims de Gor y ahora estoy jugando allí porque hay alguien especial 🤔 ya ves !!

Joc, en tu caso creo entender que tu SL ha dado un salto a tu RL. De echo cuando conoces a alguien en SL lo que te atrae no es solo su avatar, sino lo que te cuenta y como te trata la persona que hay detrás. Encontraste a Sara, y habeis decidido dar un paso importante... por amor, evidentemente 🤔



[Morgana](#)

Sr. Member



Mensajes: 492

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por Jocgart Larsen » Vie May 23, 2008 3:30 pm

Eso es 😊

Yo creo que aquí todos hemos echado pestes de algo y luego lo hemos acabado haciendo, por amor, por amistad, por probar...

Por cierto... alguien se vé como la pareja de la foto del siguiente link? <http://www.slexchange.com/modules.php?n... mID=672801>



Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jocgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1487

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por Doster Allen » Mar May 27, 2008 11:35 am

Los kekos somos nosotros, aunque a veces nos comportemos como nos gustaria, aunque a veces hagamos cosas que nos gustaria hacer en RL, somos nosotros.

Cuando hablamos de sensaciones, de sentimientos, hay ciertas preguntas que no se pueden responder, porque es imposible hacer que nuestro cerebro planifique los sentimientos o las sensaciones.

Las sensaciones que se sienten en SL son fuertes, atraen y es muy dificil abstraerse de ellas.

La pregunta tal vez debería ser "¿debemos dejarnos llevar por esos sentimientos?", porque ¿hasta donde podemos llegar? yo la responderia con otra pregunta ¿hay limites?



Doster Allen

Sr. Member



Mensajes: 557

Registrado: Lun May 28, 2007 11:22 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por **Morgana** » Mar May 27, 2008 11:49 am

Me encanta tu planteamiento Doster, ya que los límites en SL los ponemos nosotros... ¿por qué no dejarse llevar?



Las sensaciones y los sentimientos que se establecen con otras personas son muy fuertes, tanto los buenos como los no tan buenos: reímos, hacemos amigos, nos enamoramos, pero también se pasa mal alguna que otra vez y hasta se llora (sí, jeje, algún disgustillo he tenido también) y es normal, puesto que somos nosotros mismos los que estamos interactuando, con nuestro carácter y nuestro estado de ánimo en ese momento. 😊



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 492

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por **Doster Allen** » Mar May 27, 2008 12:12 pm

Pues ese es el dilema

¿dejarse o no dejarse llevar? That's is the question 😊

¿y porqué no? 😊



Doster Allen

Sr. Member



Mensajes: 557

Registrado: Lun May 28, 2007 11:22 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por **bhaio shan** » Mar May 27, 2008 12:50 pm

Leyendo un libro o viendo una peli también he sonreído y llorado a lágrima viva, y era yo quien lo hacía, por supuesto, pero ¿era yo la/el protagonista de la historia que me hacía sufrir/disfrutar? Pues no, es a eso a lo que me refiero. La diferencia para mí es que en sl escribo yo la historia, con una flexibilidad impresionante porque al interactuar con otros, nada es previsible y además hay mucha riqueza de sensaciones porque nos ofrece muchas más posibilidades, elegir nuestro físico, nuestra vestimenta, hasta la hora del día que queremos que sea! Y por supuesto podemos elegir que rumbo tomar porque si no me gusta, lo cambio a mi gusto o simplemente paso página/ cierro sl y tan tranquila... Cosa que en rl no se puede hacer. Esta es sólo la forma en que yo veo sl, o más bien como quiero vivir mi sl porque es como más divertido me resulta, no digo que sea la única ni la de la mayoría, porque de hecho creo que hay una opinión de sl por cada persona que entra y todas me parecen respetables.

Así que volviendo al tema de Morgana, creo que queda claro que estoy a favor de dejarse llevar como dice Doster, hacer lo que surja y nos apetezca porque se trata de disfrutar ¿no? 😊

P.D. 😊 Perdón por el nuevo rollo soltado, pero pensé que igual no había quedado claro a lo que me refería con lo de que no soy yo.

bhaio shan

Full Member



Mensajes: 256

Registrado: Mié May 16, 2007 3:09 pm

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por pepys arida » Mié May 28, 2008 12:03 pm

Indiscutiblemente.... para disfrutar al máximo de SL hay que dejarse llevar..

Yo, como Pepys, estoy totalmente "integrada" en mi personaje. Soy la prota absoluta de mis historias. Y me encanta.

Me encanta sentir... hasta la médula, apasionadamente. Y sí, haría cualquier cosa. De hecho, estoy haciendo cosas en SL que jamás habría imaginado hacer en RL, ni haría a día de hoy tampoco; prisionera de convencionalismos, educación, urbanidad y sometida al sistema que nos impone RL. Esa es la magia y el encanto de SL. Me desnudo, me destapo... aunque, siempre queda ese pequeño resquicio de RL que nos "impide", seamos realistas, desnudarnos del todo.

Pero sí, me dejo llevar y , cada día, quiero un poquito más..... siempre más.... ni yo misma se hasta donde sería capaz de llegar por sensaciones, sentimientos o experiencias en SL.

Y yo, como Morgana, también he descubierto el mundo Gor por esas sensaciones y sentimientos. Quien sabe si mañana estaré inmersa en una guerra del medievo, en una lucha interplanetaria, o haciendo de protituta en la barra de cualquier club..... ni yo misma lo se.



pepys arida

Jr. Member



Mensajes: 83



Registrado: Mar Feb 26, 2008 4:49 pm

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por **Meryjoe Tenk** » Vie May 30, 2008 1:03 pm

Estoy de acuerdo en muchas cosas que habéis comentado, SL despierta muchas sensaciones, y realmente se tiene la posibilidad de hacer aquello que en RL no se puede. Muchos de estos sentimientos que se despiertan a través de unos muñequitos, los mueve la persona, digamos que los kekos son una representación de nosotros mismos, unos dobles nuestros, con lo cual podemos sentir, reír, llorar, divertirnos etc.. todas esas cosas que se han comentado antes.

Es imprevisible cada día, el momento, la situación o como se irá desarrollando esa escena en SL.

Se hacen amig@s, y todo ya va formando parte de esta segunda vida, incluso se puede llegar a pasar mas tiempo con esas personas que con otras mas cercanas en RL, e incluso tambien conocer muy bien como es esa persona (avatar) mas que a los que tenemos tan cerca en nuestra RL.

Hasta dónde llegar en SL ? en mi opinión al máximo donde se pueda, y no demos frenos a éste mundo que para much@s de nosotros puede ser una libertad absoluta y en cierto modo tambien crea una felicidad o una vía de escape, de desconexión de nuestra RL.

Mi recomendación, intentar y ser lo más felices que podáis. 😊

Que rollo he metido 🙄



Meryjoe Tenk
Hero Member
☆

Mensajes: 654
Registrado: Mié Ago 08, 2007 8:51 am
• [Sitio web](#)

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por **Aleixandre Biedermann** » Lun Jun 02, 2008 10:39 pm

Mmmm..me encanta este hilo Morgana... es difícil de marcar unos límites en SL..depende de muchos factores...el anonimato que de alguna manera confiere esta plataforma nos permite realizar muchas fantasías...ademas..la posibilidad de utilizar varios avatares según el tipo de fantasía añade mas flexibilidad al tema...en todo caso..por amor.. o mejor dicho..por los sentimientos intensos q a veces se experimentan aqui..yo haria casi todo, siempre y cuando no fuera contra mis convicciones ni las de la de mi pareja...por ejemplo..el tema que comentais de Gor...pues es algo q a mi no me va, la verdad...
Besos y abrazos



Aleixandre Biedermann

Grupo de Apoyo



Mensajes: 745

Registrado: Mié Abr 25, 2007 9:48 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por Nanak Nikolaidis » Lun Jun 02, 2008 11:21 pm

Me parece super interesante esta pregunta que ha sacado a la palestra Morgana. Por mi parte en SL estoy con una persona, a quien quiero y respeto, aunque sé que nunca atravesará la barrera de la virtualidad.

Los sentimientos en SL por sí mismos no existen. Second Life es una parte de la realidad, de nuestra realidad, sin autonomía y sin entidad propia. Si yo quiero y respeto a esa persona que he dicho antes, es porque yo lo siento así. Nanak, la pobre, es un grupito de prims más o menos monos dirigidos por la mente pensante que está detrás. Lo cierto es que las relaciones en SL son diferentes que en RL. Hay posibilidades que para mí son impensables o inviábiles en realidad, y que inworld, quizás porque las normas morales se adaptan a otro medio, o porque liberas una faceta de tu personalidad escondida, se destapan y posibilitan su ejecución. De todos modos yo, por mi parte, estoy segura de que si en rl tuviera esa parcela de mi vida cubierta, no necesitaría nada de/en SL. Simplemente la soledad en la que vivo hace que busque "suplentes". Aún así quiero mucho a mi chico-avatar, y creo que seremos grandes amigos en RL...y sé que para él es así tb. ...°°°



Nanak Nikolaidis

Jr. Member



Mensajes: 29

Registrado: Dom Abr 15, 2007 4:51 pm

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por pepys arida » Mar Jun 03, 2008 9:25 am

Meryjoe Tenk escribió: por ejemplo..el tema que comentais de Gor...pues es algo q a mi no me va, la verdad...



Ains,.... no digas eso. Yo era de las que opinaba igual que tú. >Pero por alguien especial, noble, intenso... me sumergí en este mundo de amos y kajiras (no deja de ser un juego). Y me refiero a gor, como puedo referirme a otra actividad cualquiera, en la que siempre el dueño del avatar pone los límites. Dentro de SL es una faceta más para experimentar, siempre, por supuesto, respetando mi vida RL (que para mi es fundamental). De hecho, nos desinhibimos mucho mas y eso se refleja después, en RL. Es fantástico.

Y repito, yo era categórica en estos temas. Pero la experiencia me ha demostrado que nunca podemos decir: "de este agua no beberé" 😊

Descubro, siento, vivo, proyecto, aprendo, comunico..... y me encanta... 🤪



pepys arida

Jr. Member



Mensajes: 83

Registrado: Mar Feb 26, 2008 4:49 pm

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por pepys arida » Mar Jun 03, 2008 9:28 am

Perdón por la copia de la cita anterior.

No fue Meryjoe, sino Aleixander quien la dijo. (MAL COPIADO)

Sorry. Corregido. 🤪



pepys arida

Jr. Member



Mensajes: 83

Registrado: Mar Feb 26, 2008 4:49 pm

[Arriba](#)

[Siguiete](#) [Mostrar mensajes previos:](#) [Todos los mensajes](#) [Ordenar por](#) [Fecha publicación](#) [Ascendente](#)

[Ir](#)

[Publicar una respuesta](#)

48 mensajes • [Página 1 de 4](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#)

[Volver a SL Confidencial](#)

Saltar a:

[Ir](#)

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: Google Adsense [Bot] y 1 invitado

- [Índice general](#)



ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFE

Búsqueda avanzada

MundoSL



Acceder a los video
tutoriales



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [SL Confidencial](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)
- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

FALTA POCO
07:38:17

UADE  **INSCRIPCIÓN 2010**

PENSAR ILEGALMENTE ES SABER MAS

qué serías capaz de hacer...?

[Publicar una respuesta](#)

Buscar este tema...

48 mensajes • [Página 2 de 4](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

por **Morgana** » Mar Jun 03, 2008 9:49 am

pepys arida escribió: Y repito, yo era categórica en estos temas. Pero la experiencia me ha demostrado que nunca podemos decir:

"de este agua no beberé" 😊

Descubro, siento, vivo, proyecto, aprendo, comunico..... y me encanta... 😊

yo tenia un amigo que completaba esa frase... "nunca digas de este agua no beberé, ni este cura no es mi padre"



Estoy contigo pepys, yo también entré en gor por alguien y aunque me resisto a vivir en una ciudad me lo paso bien jugando a perseguir mercenarios. Creo que en RL nunca cogería un arma, pero allí disparo a dios y a su madre ☹

se siente y se vive muy intensamente, me sirve para descubrir aspectos de mi personalidad que de otra forma quizás no hubiera sabido que existían y cuando se hace tarde y toca ir a dormir, se cierra el PC y todo queda allí dentro (lo siento, vosotros también os quedais ahí ☹)



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 492

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por Nanak Nikolaidis » Mar Jun 03, 2008 11:23 am

Yo sí lo digo, y lo afirmo y me reafirmo: nunca entraría en gor, por ejemplo, porque en mi cabeza no cabe la idea de la esclavitud en ninguna de sus manifestaciones, ni siquiera jugando. Además los papeles están asignados, y a mí me gustaría Sir, nunca jamás una esclava, ni siquiera una pantera. Odio los papeles preestablecidos: las mujeres en su papel de mujer, los hombres en el suyo...

En cuanto a lo de mis límites por amor... Por amor se hace lo que sea, evidentemente, pero sigo pensando que lo que yo siento por mi avatar-chico no es amor... porque yo no quiero pasar esa puerta. No me conviene, y yo soy una persona super racional. Sé controlar eso. No sé si los demás pueden. Yo sí. Quizás porque me he tirado a la red en demasiadas ocasiones, y SIEMPRE, sin excepción, me ha salido mal.

Ahora soy feliz, si es que se puede decir eso. La lealtad que nos une a Aleix y a mí es muy grande. Nos unen unos lazos más fuertes de lo que se podría imaginar, pero esto no tendrá nunca reflejo en RL (ojalá se pudiera).

Prefiero pensar así, porque si no sufro... y si entro en SL es para no sufrir.

Eso sí: cada uno debe hacer lo que le dé la gana, seguir el camino que cree conveniente. Si yo soy una gran escéptica no significa que no sea respetuosa.

...y sobre todo...CARPE DIEM

””” ☹ ”””



Nanak Nikolaidis

Jr. Member



Mensajes: 29

Registrado: Dom Abr 15, 2007 4:51 pm

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por Doster Allen » Mar Jun 03, 2008 11:36 am

Todo es correcto Nanak.
Y dices una palabra al final que es muy importante.

--- Respeto ---

Una cosa es dejarse llevar y vivir SL sin límites y otra cosa es ser respetuoso.

Estoy contigo en lo de la esclavitud, creo que no seria capaz de jugar a eso, pero.... nunca se sabe. Hubo en este foro una vez un debate con respecto a ese tema. Yo opiné en ese debate exactamente igual que tu, pero sin embargo el sentimiento general era de que si alguien en SL era esclavo/a era por voluntad propia, por lo tanto ese rol era tan digno como cualquier otro dentro del juego. En parte tienen razón ya que al ser por voluntad propia desaparece la esclavitud. Pero aún así "yo creo" que no entraría en ese juego.

Aunque nunca se sabe.



Doster Allen

Sr. Member



Mensajes: 557

Registrado: Lun May 28, 2007 11:22 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por pepys arida » Mar Jun 03, 2008 2:24 pm

Nanak Nikolaidis escribió: Además los papeles están asignados, y a mí me gustaría Sir, nunca jamás una esclava, ni siquiera una pantera. Odio los papeles preestablecidos: las mujeres en su papel de mujer, los hombres en el suyo...

Yo jamás he leído un libro de gor. Mi juego "gor" en SL es bastante....suigéneris... amo/esclava? Nooo, simplemente para mí es todo "literatura", muy pensada, muy estudiada... un lenguaje embriagador... y, a la vez, un gran ejercicio psicológico entre el señor y la kajira (a la que, precisamente donde estoy yo, no tildaría de esclava). Ella, con sus armas de mujer.... hace creer al señor su poderío, su fortaleza, pero bueno... como digo, es un ejercicio mental, que dura un ratito; porque luego, en cuanto me voy del sim goreano, desconecto de tal forma que cambio a empresaria de local, organizadora de eventos, viajera de las mil y una noches o alumna de primera guía... (incluso dejando a medias lo que estuviera haciendo porque la clase empieza y no espera).

Chicos, es simple y llanamente una experiencia divertida. Al menos así lo tomo yo. Y esto con Nanak absolutamente en que el amor, con mayúsculas, salvo contadas excepciones, es algo que no entra en mi mundo SL, y eso sí que lo tengo clarísimo. Otra cosa son los "sentimientos encontrados", pasiones novelescas y, eso sí, grandes amigos a los que, con certeza, no llegaré a conocer nunca en RL. : AMOR???? Ains... ya lo tengo en RL... y, para mí, eso son palabras mayores.... pero, de todo hay en la viña del Señor y cada uno lo ve a su manera... y lo vive a su manera también.

Pero, es que hay tantas cosas en SL.. que yo jamás diría que no probaría, incluso por casualidad... ☺



pepys arida

Jr. Member



Mensajes: 83

Registrado: Mar Feb 26, 2008 4:49 pm

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por [Nanak Nikolaidis](#) » Mar Jun 03, 2008 3:43 pm

Es verdad, Pepys, que cada uno hace lo que quiere, todo en plan novelesco... ¡qué sería de nosotros sin soñar! Por eso vemos pelis, o leemos libros, o nos vamos de vacaciones.

Lo que me pasa a mí es que me aburro de muchas cosas. El mundo gor me parece estéticamente precioso, pero creo que me aburriría de hacer siempre el mismo papel. Es como cuando eres niño y juegas a indios y vaqueros. No me gustaría ser cada día el vaquero a quien le cortan la cabellera, sino también el sheriff, Toro Sentado, la colonizadora que va en carreta etc... Pues lo mismo, pero con gor: me encantaría decir: hoy yo soy el amo, hoy eres tú la pantera etc... La cosa es que, como juego, y como veo que te lo tomas tú, Pepys, es estupendo. El problema (para mí lo es, no tiene por qué ser una idea universal) es cuando eso afecta a la vida de uno, cuando te lo tomas en serio, cuando traspasa la barrera de la ficción y de lo novelesco. He leído algunos testimonios de personas que han terminado realmente mal, y han asumido de tal modo su papel en Gor, que en RL continúan "actuando" según su rol.

Pero, repito, es sólo una opinión muy personal. De hecho ya somos esclavos de tantas cosas, y no hacemos nada...

:-(

» °,° »



Nanak Nikolaidis

Jr. Member



Mensajes: 29

Registrado: Dom Abr 15, 2007 4:51 pm

- [Sitio web](#)


[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por [Morgana](#) » Mar Jun 03, 2008 4:58 pm

Nanak, en Gor puedes hacer y ser lo que quieras, lo que pasa es que hay ciudades más "puristas" que otras. Yo ahora estoy de pantera, pero alguna vez he ido a otras ciudades vestida de lady y haciendo el papel que toca. También hay piratas (hombres y mujeres) y ciudades que aceptan mujeres entre sus guerreros. En parte creo que se trata de volver a "ser como niños", de jugar y de pasarlo bien y si haces alguna gamberrada... bueno, puede tener sus consecuencias ☹ Te lees las normas del sim y si te parecen bien entras y juegas y sino te vas a buscar otro sitio.

Doster, en Gor (y en SL en general) se descubren también cosas sobre uno mismo. Personas que nunca nos

hubieramos planteado una situación de Dominación/sumisión descubrimos que, como juego, tiene su punto... y repito, en mi caso como juego y teniendo en cuenta que no haces ni te hacen nada que tu no quieras 



Morgana

Sr. Member




Mensajes: 492

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

 por Nanak Nikolaidis » Mar Jun 03, 2008 6:51 pm

Genial entonces!

Que cada uno se divierta como le guste.

» °,° »



Nanak Nikolaidis

Jr. Member




Mensajes: 29


Registrado: Dom Abr 15, 2007 4:51 pm


- [Sitio web](#)

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

 por Meryjoe Tenk » Mar Jun 03, 2008 10:36 pm

Sobre Gor, rol y cosas así no voy a opinar pues no conozco muy bien esos mundos.  pero como en SI hay casi de todo, la variedad de sitios es también la variedad en opciones de que cada cual tenga el juego que quiera, así como libre.

Saludos  1001



Meryjoe Tenk

Hero Member



Mensajes: 654

Registrado: Mié Ago 08, 2007 8:51 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por [Aleixandre Biedermann](#) » Mié Jun 04, 2008 3:04 am

De todas formas...aquí mucho hemos hablado pero nadie ha respondido al cuestionario de Morgana...jejejej....

Morgana escribió: estaríamos dispuestos a aceptar - proponer:

- 1 Relación convencional: de pareja, familia, casa, etc.
- 2 Relación no convencional: personas del mismo sexo, varias parejas
- 3 Relaciones de sumisión / obediencia, adoración
- 4 Relaciones transgresoras, fantasías
- 5 Varias o ninguna de los anteriores tipos de relación, otros distintos...

En mi caso, la opción 1.....(habría que especificar qué son la opción 4 y 5) 🤪^a
Saludetes



[Aleixandre Biedermann](#)

Grupo de Apoyo



Mensajes: 745

Registrado: Mié Abr 25, 2007 9:48 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por [Morgana](#) » Mié Jun 04, 2008 9:12 am

Aleixandre Biedermann escribió: De todas formas...aquí mucho hemos hablado pero nadie ha respondido al cuestionario de Morgana...jejejej....

En mi caso, la opción 1.....(habría que especificar qué son la opción 4 y 5) 🤪^a
Saludetes

jejeje, suerte que Aleix vuelve a reconducir el tema 🤪

En el punto 4 yo pensaba en cosas que van en contra de las leyes/normas y mundos de fantasía: por qué no ir con tu pareja de piratas por SL asaltando y robando, o de princesa y caballero, de gheisas y samurais, o de Obi-Wan Kenobi, por ejemplo. Y en el punto 5, pues cualquier cosa que se me haya olvidado o que desconozca, que SL es muy grande y aún no hemos tenido tiempo de visitarlo todo 🤪



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 492

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

por pepys arida » Mié Jun 04, 2008 9:30 am

Aleixandre Biedermann escribió: Morgana escribió:
estaríamos dispuestos a aceptar - proponer:

- 1 Relación convencional: de pareja, familia, casa, etc.
- 2 Relación no convencional: personas del mismo sexo, varias parejas
- 3 Relaciones de sumisión / obediencia, adoración
- 4 Relaciones transgresoras, fantasías
- 5 Varias o ninguna de los anteriores tipos de relación, otros distintos...

Pues sinceramente, Aleix, la relación de pareja, familia, casa la tengo en RL. Aunque no descarto esta posibilidad, pero no me la he planteado dentro del mundo SL. Cierto es que hay muchos avatares que buscan una segunda familia en su SL vida. No es mi caso. Así que entre todas esas prioridades que apunta Morgana, yo preferiría la última, la 5ª. La 3ª es puramente ocasional y por divertimento puntual. En cuanto a la 4ª, pues sí, fantasear y disfrutar de toda la magia y fantasía que nos ofrece SL, del tipo que sea... me atrae muchísimo.

Y, concretamente, en mi caso, no busco ningún tipo de relación sentimental; aunque si surge, pues surge. Pero siempre habrá la limitación de SL, y fuera de ahí, dicha relación, como mucho, se convertiría en una bonita amistad. 🤝🌍🌍

Falta un punto importante, que nadie ha mencionado y es el de APRENDER, no solo relacionarnos, aprender a relacionarnos con avatares (personas detrás) de todo tipo de culturas y condiciones, aprender a través de la pantalla del ordenador, otras costumbres, culturas, formas de vida,

Aleixandre.. podríamos hacer un estudio sobre el comportamiento de los avatares en SL y sus preferencias conductuales.... (interesante, eh?)... Quien se apunta? Hacemos una encuesta? 🤝🌍



pepys arida

Jr. Member



Mensajes: 83

Registrado: Mar Feb 26, 2008 4:49 pm

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por **Doster Allen** » Mié Jun 04, 2008 11:10 am

Si, en parte si que hemos contestado al cuestionario de Morgana.

No hay límites.

¿que seríamos capaces de hacer? aquí cada cual vive sl como mejor le gusta. Yo no digo que no a ninguno de los puntos, todo puede ser. A lo mejor ahora no haría algo, pero quien sabe mañana.

En cuanto al comportamiento de los avatares, yo pienso que al final, aunque hagamos cosas que normalmente no hacemos en RL, nos comportamos como en RL, es decir que al final nuestro caracter sale a la luz y también nuestros deseos mas ocultos.



Doster Allen
Sr. Member
☆

Mensajes: 557
Registrado: Lun May 28, 2007 11:22 am
• [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por **Meryjoe Tenk** » Mié Jun 04, 2008 11:23 am

Deseos ocultos?? ☺



Meryjoe Tenk
Hero Member
☆

Mensajes: 654
Registrado: Mié Ago 08, 2007 8:51 am
• [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por **Aleixandre Biedermann** » Mié Jun 04, 2008 8:16 pm

pepys arida escribió: Y, concretamente, en mi caso, no busco ningún tipo de relación sentimental; aunque si surge, pues surge. Pero siempre habrá la limitación de SL, y fuera de ahí, dicha relación, como mucho, se convertiría en una bonita amistad. ☺☺

Falta un punto importante, que nadie ha mencionado y es el de APRENDER, no solo relacionarnos, aprender a relacionarnos con avatares (personas detras) de todo tipo de culturas y condiciones, aprender a través de la pantalla del ordenador, otras costumbres, culturas, formas de vida,

Aleixandre.. podríamos hacer un estudio sobre el comportamiento de los avatares en SL y sus preferencias conductuales.... (interesante, eh?)... Quien se apunta? Hacemos una encuesta? ☺

Totalmente de acuerdo Pepys con tu planteamiento y visión, solo que para mi, mi relación se centraría en un marco dentro del primer grupo, simplemente porque no me atrae el resto de posibilidades que apunta Morgana, quizás la 4 según ella lo ha matizado, porque me parece divertido...algo así como Bonnie and Clyde, pegar tiros en los bancos y esas cosas...jejeje pero bueno, todo se reduce a compartir tu experiencia SL con una persona especial para tí...¿No? A eso me refería... y sobre el estudio...¿hay algun psicólogo en este foro que nos ayude a hacerlo? jejeje



Aleixandre Biedermann
Grupo de Apoyo



Mensajes: 745

Registrado: Mié Abr 25, 2007 9:48 am

• [Sitio web](#)

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por Nanak Nikolaidis » Mié Jun 04, 2008 9:32 pm

Estoy totalmente de acuerdo contigo, Pepys.
Por mi trabajo en rl trato con montones de personas de diferentes nacionalidades. Y SL es una prolongación de eso...muy gratificante, por cierto.
EN SL hablo con italianos, con americanos, con gente de todo tipo y país, aprendo cosas de sus culturas, interactuamos, intercambiamos puntos d vista, practico idiomas sin ir a una academia...
En cuanto al planteamiento incial de Morgana: ¿qué harías por amor?
En mi caso, y creo que ya lo dije antes, por amor se hace cualquier cosa (de ahí el manido refrán: el amor es ciego y se topa contra las esquinas...o algo así :-)), pero yo, personalmente, en SL no haría nada por amor, porque mi avatar no puede enamorarse.
Yo, como persona, puedo hacer lo q sea por la persona q amo, y si es necesario el pino puente, o el triple salto mortal, lo intentaría con todas mis fuerzas, pero dentro d las posibilidades que plantea Morgana me incluyo en la 1 con limitaciones: tendría (tengo) una relación convencional de pareja que no se materializará, en principio, en RL, por diferentes circunstancias.
Además tengo varios excelentes amigos conocidos en SL, pero con consecuencias en RL, porque hablamos por msn, tenemos nuestros teléfonos, nos mandamos sms etc...e incluso con dos de ellos, pareja en rl, nos reuniremos próximamente.
Pero...como dicen en mi pueblo: "ca uno es ca uno y sus caunás" ¡y menos mal que es así! ¿no?
,, ° ° ,,



Nanak Nikolaidis
Jr. Member

☆
Mensajes: 29

Registrado: Dom Abr 15, 2007 4:51 pm

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

[Anterior](#) [Siguiente](#) Mostrar mensajes previos: Ordenar por
 Ascendente

[Publicar una respuesta](#)

48 mensajes • [Página 2 de 4](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#)

[Volver a SL Confidencial](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: No hay usuarios registrados visitando el Foro y 1 invitado

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]

Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 [phpBB Group](#)
Traducción al español por [Huan Manwë](#)



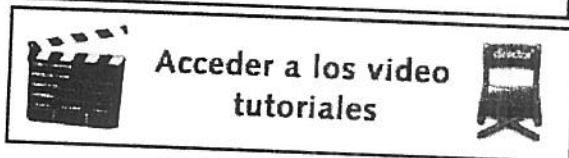
ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

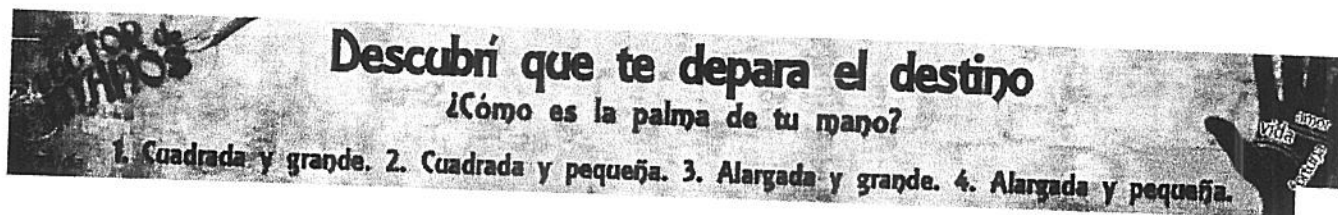
REGISTRO EN
SECOND LIFE

Búsqueda avanzada



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [SL Confidencial](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)

- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)



qué serías capaz de hacer...?

[Publicar una respuesta](#)

48 mensajes • [Página 3 de 4](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#)

qué serías capaz de hacer...?

por [Kerk](#) » Mar Jun 10, 2008 1:25 pm

que seria capaz de hacer...? no se, no me he propuesto metas aquí, me gusta la SL vida que llevo, de soltero, sin pareja y siempre de un lado para otro, sin ataduras y con amigos. Mi mejor amiga de SL es Soleillade, ella me enseño a dar los primeros pasos, a adecentar mi imagen de newbie, a encontrar sitios bonitos, sitios donde poder ganar unos lindens, etc. Es decir me mostró las posibilidades. Entre medias lógicamente el "cariño" se acrecienta mas hacia alguien que te hace compañía, cuando tiene un rato se va contigo y no deja de darte amistad y entendimiento, a cambio de nada. Podría ser mi pareja en SL, para que? estamos juntos cuando podemos y si a alguno no le apetece o hace otra cosa, pues lo dice tranquilamente y sin problemas.

Ahora mis metas son:

- 1ª --> ser campeones de liga con el SVD (no es un chiste, aunque seamos malos, podemos) 🤖
- 2º --> ser el video productor mas prolífico de SL, aunque menos practico, detrás de Torley 🤖
- 3ª --> no se me ocurre tercero

Como veis un tipo normal en SI, sin demasiadas aspiraciones, a parte de llevar una SI vida placentera y sin agobios ni presiones, para eso ya tengo RL

Saludos

P.D.: me he saltado todos los post anteriores, aunque los he leído, pero me he limitado a contestar al post de Morgana

P.D.2: que es una pantera? 🤔

El rugby es un juego de villanos practicado por caballeros.

"La gente no empieza una guerra nuclear con sólo cinco misiles" Stanislav Petrov

Los All Blacks en Second Life

1001 en Gion

...y nos fuimos a Grecia



Ketk

Hero Member



Mensajes: 727

Registrado: Dom Sep 30, 2007 10:34 pm

Ubicación: Barcelona, Catalunya

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: qué serias capaz de hacer...?

📧 por Morgana » Mar Jun 10, 2008 2:19 pm

Ketk escribió:

P.D.2: que es una pantera? 🤔

jejeje... cuando juegas en sims de Gor, una pantera es una mujer rebelde que vive en los bosques. La filosofía goreana dice que las mujeres nacen esclavas o con ganas de serlo. Las panteras estamos para demostrar lo contrario 🤔



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 492

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por **Tonbax** » Jue Jun 26, 2008 9:55 am

¿que son sims de gor?

perdonar que sea tan pregunton

Tonbax

Jr. Member



Mensajes: 8

Registrado: Jue Jun 26, 2008 8:56 am

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por **Meryjoe Tenk** » Jue Jun 26, 2008 10:48 am

Tonbax escribió: ¿que son sims de gor?

perdonar que sea tan pregunton

Lo siento pero yo no puedo ayudarte, porque no tengo ni idea. 🙄



Meryjoe Tenk

Hero Member



Mensajes: 654

Registrado: Mié Ago 08, 2007 8:51 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por **Morgana** » Jue Jun 26, 2008 11:37 am

****offtopic****

gor es una colección de libros (malos..malos..malos de morirse) que escribió John Norman y que se basan en un planeta que gira alrededor del sol en órbita opuesta a la tierra, por eso no sabemos que existe... básicamente es una serie de novelas erótico-ciencia ficción-bondage

si alguien quiere saber algo más: www.mundogor.com

fin offtopic



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 492

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

□por Norax » Lun Jun 30, 2008 7:33 am

Hola Morgana, creoq tu misma has respondido a la pregunta: no somos capaces de saber que somos capaces de hacer en SL. ??? Unas veces depende de donde nos lleve nuestra propia curiosidad. Aunque lo que creo que te anima de verdad a superar tus limites es encontrar a alguien especial que nos rompa las barreras mentales, que nos estimule y nos de confianza. ☺

Pero tambien existen condicionantes que limitan nuestra libertad que pueden estar en nuestra RL o dentro de este mundo, ya que la situacion de nuestras vida real y virtual tambien pesan en nuestras elecciones. ☹ Digo esto por propia experiencia, ya que he tenido que ponerme al borde de elegir entre los dos mundos y a pesar de lo que me encanta vivir y sobre todo compartir esta magia, mi avatar ha tenido que ser el sacrificado. ☹



Norax

Jr. Member



Mensajes: 37

Registrado: Mar Oct 09, 2007 10:36 pm

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

□por Aleixandre Biedermann » Lun Jun 30, 2008 1:35 pm

Amigo Norax, solo puedo decirte que te echare de menos en las exploraciones..que seas muy feliz ... un saludo



Aleixandre Biedermann

Grupo de Apoyo



Mensajes: 745

Registrado: Mié Abr 25, 2007 9:48 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

por [Dorka](#) » Lun Jun 30, 2008 3:03 pm

Norax, ante una decisión que supongo que habrás meditado con detenimiento, poco tengo que añadir, sólo decirte que te echaré mucho de menos, más que como mi compañero de exploración en tantas ocasiones sobre todo como amigo...

te deseo lo mejor en tu RL!! (*siempre es lo más importante*)
muchos besos amigo...

[Dorka](#)

Full Member



Mensajes: 244

Registrado: Mié Sep 05, 2007 11:19 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

por [Quecay Amat](#) » Lun Jun 30, 2008 3:45 pm

Norax, que sepas que te echaremos muchísimo de menos y aunque sea egoísta por mi parte, espero que podamos volver a verte en nuestro mundo de fantasía.

Un besazo y toda la suerte del mundo!



[Quecay Amat](#)

Sr. Member



Mensajes: 523

Registrado: Jue Mar 29, 2007 12:37 pm

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

por [Meryjoe Tenk](#) » Lun Jun 30, 2008 4:15 pm

Norax..... Suerte

Seguramente ha sido la decisión mas acertada que hayas podido tener.
Hasta pronto. ☺



Meryjoe Tenk

Hero Member



Mensajes: 654

Registrado: Mié Ago 08, 2007 8:51 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por Morgana » Lun Jun 30, 2008 4:54 pm

Norax, cuando se trata de elegir entre un mundo y otro RL siempre tiene que ser prioritario. Nosotros estaremos por aqui esperándote por si acaso más adelante puedes arreglarlo y volver 🤗
un beso y mucha suerte.



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 492

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por Jocgart Larsen » Lun Jun 30, 2008 5:11 pm

Lo mismo digo... SL es parte de nuestra RL, pero RL no es parte de SL, así que primero de todo RL que es más importante y lo que "da vida" a todo lo demás.

Para lo que necesites, aunque no sea dentro de SL, por aquí estaremos, Norax.

Un abrazo, amigo.

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jocgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1487

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por [ina karura](#) » Lun Jun 30, 2008 6:17 pm

¿Qué soy capaz de hacer por amor? Supongo que lo mismo que sería capaz de hacer por amor, cariño y afecto a un amigo a unos hijos, a una familia....

El amor para mi no es diferente de los otros sentimientos que se yo siento hacia muchas personas que me rodean; simplemente es distinto. A una pareja, a una hija a una madre, a un padre, a un abuelo-a, a una amiga-o... yo le siento con la misma intensidad aunque el componente sea dististo, (no sé si me explico 😊).

Quiero decir que aquello de "¿Quieres más a papá o a mamá?" no fue nunca conmigo. MI respuesta seria: "los quiero con la misma intensidad pero de distinta forma"

Y nunca supe lo que sería capaz de hacer por mamá, papá, mi hermano " Recesvinto", mi amiga "Clara Eugenia de Todos los Santos"... Para mi lo importante es andar un camino al lado de cada persona y según, vaya siendo de cómodo o tortuoso ese camino a su lado, actuar.

Por decirlo de alguna forma, mi plan de vida es, curiosamente, no tener plan alguno sino simplemente y según vayan surgiendo circunsntancias y personas en mi vida, actuar.

No sé si esto es estar en el "buen camino", pero a mi me gusta ese "no-plan" sobre todo desde que descubri, hace casi 17 años, que si escupo para arriba en cualquier momento me puede caer el escupitajo encima y que las frases "yo jamás haría por..." / "yo haría por..." son demasiado triviales y relativas, al menos para mi.

Ufff, Morgana, ¿por qué no planteas preguntitas mas simples 😊🙄???

ina.

[ina karura](#)

Hero Member



Mensajes: 751

Registrado: Vie Feb 23, 2007 8:57 pm

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

✉ por [Doster Allen](#) » Mar Jul 01, 2008 11:30 am

Norax, todavia no me creo que no te veremos por aqui.

Por si acaso, que sepas, que estaremos esperandote con los brazos abiertos.

Un abrazo amigo 🤗



[Doster Allen](#)

Sr. Member



Mensajes: 557

Registrado: Lun May 28, 2007 11:22 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

por [Denzel](#) » Vie Jul 25, 2008 6:42 pm

Hola Norax, te comprendo perfectamente, yo tambien acabo de elgir. Pero, ¿como llevas el no estar en sl?, ¿mantienes contactos con tis amigos sl? ¿que haces cuando estas aburrido, en esos momentos que solias conectar y la tentacion te abrume? ¿no te encuentras terriblemente solo? animos amigo.

[Denzel](#)

Jr. Member



Mensajes: 5

Registrado: Lun Jul 21, 2008 8:16 pm

[Arriba](#)

[Anterior](#)[Siguiete](#) Mostrar mensajes previos: Ordenar por



[Publicar una respuesta](#)

48 mensajes • [Página 3 de 4](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#)

[Volver a SL Confidencial](#)

Saltar a:



¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: No hay usuarios registrados visitando el Foro y 1 invitado

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]

Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 [phpBB Group](#)
Traducción al español por [Huan Manwë](#)



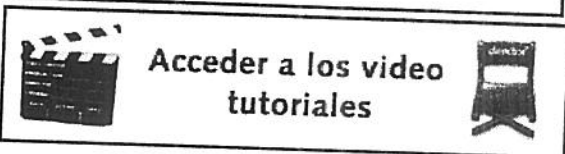
ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

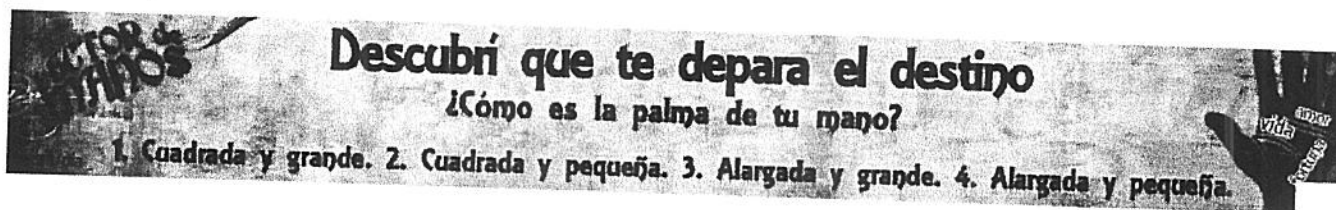
REGISTRO EN
SECOND LIFE

Búsqueda avanzada



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [SL Confidencial](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)

- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)




qué serías capaz de hacer...?

[Publicar una respuesta](#)

48 mensajes • [Página 4 de 4](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#)

Re: qué serías capaz de hacer...?

 por [ZARPiTAS](#) » Jue Sep 04, 2008 2:43 am

Yo he pasado diez años de mi vida chateando, y al igual q morgana, ya no puede decir esto no lo hare. Creo q he vivido casi todas las situaciones posibles dentro de este mundo virtual, al igual q busque una religion. he buscado aqui conocer un poco mas al ser humano. Quizas este medio de la red, nos de pie a fantasear o a dejar salir mas de nosotros, (este punto no lo tengo aun claro) ya q no nos ponemos tantas barreras sociales o incluso eticas a la hora de dejar q los sentimientos salgan. Lo q si he sacado en claro es q aqui, en el mindo virtual, no tenemos las trabas q se nos pueden presentar fuera. No tenemos una familia a la q prestar atencion, un piso q atender, o un dia lluvioso q nos ataque los nervios. Yo como todos, he llegado a pensar q se podia, q ralmente se podia lograr, mi conclusion es q cuando lo sacas a tu rutina, acaba siendo eso, mas de lo mismo lokera zapatero

[ZARPiTAS](#)

Newbie



Mensajes: 3

Registrado: Dom Ago 17, 2008 7:39 pm

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

por **Fortune** » Lun Dic 29, 2008 3:00 am

yo podria tener una relación convencional, osea, una parejita por sl ☺



Fortune

Jr. Member



Mensajes: 5

Registrado: Jue Sep 25, 2008 4:29 am

Arriba

Re: qué serías capaz de hacer...?

por **ZUKO** » Vie May 15, 2009 8:25 pm

Que sería capaz de hacer... los limites se los pone uno, así que no existen límites, se puede interactuar con la persona que tengas al lado cualquier ficción, simplemente hay que ver donde se pone los limites la otra parte. Solo hay que jugar si al fin para eso es esto.

Pero de todos los comentarios me quedo con esta frase:

Nanak Nikolaidis escribió: Los sentimientos en SL por sí mismos no existen. Second Life es una parte de la realidad, de nuestra realidad, sin autonomía y sin entidad propia.



ZUKO

Jr. Member



Mensajes: 13

Registrado: Vie May 01, 2009 5:47 pm

[Arriba](#)

[Anterior](#) Mostrar mensajes previos: Ordenar por

[Publicar una respuesta](#)

48 mensajes • [Página 4 de 4](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#)

[Volver a SL Confidencial](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: No hay usuarios registrados visitando el Foro y 2 invitados

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]

Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group
Traducción al español por [Huan Manwë](#)

Búsqueda avanzada

Second Inventory
Backup Restore tool for Second Life
Legitimate CopyBot for OpenSim
www.secondinventory.com

Descarga emotic. gratis
Nuevos emoticons y guiños para
Live Messenger. ¡Descarga gratis!
www.SweetIM.com

Registro de Marcas
Propiedad Intelectual
Asesoramiento Juridico Integral
www.estudiorozanski.com

Ads by Google

¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

Publicar una respuesta

39 mensajes • Página 1 de 3 • 1, 2, 3

¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por Asturkon Jua » Mar Dic 19, 2006 10:00 pm

Ahí dejo la pregunta, en el aire... Estoy convencido que más de un residente se ha hecho la misma pregunta y está buscando la soluciónes optimas para poder compaginar la vida familiar con su actividad dentro de second life, y lo cierto es que seguramente es complicado

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por liberty blazer » Jue Dic 28, 2006 2:08 pm

bien, pues voy a opinar al respecto. cierto es que en mi caso ha sido totalmente imposible compajinar ambas vidas, por lo tanto he tomado la decision de abandonar second life. esto no quiere decir que no sea posible, me dieron dos opciones, o second, o bueno ya os lo imaginais..... en fin por lo menos ,me queda este for, y si alguna vez alguien lee esto, que esta el foro muuuuuuuuuuuuuuuu descuidao xddddddddd, espero que le deis recuerdos de mi parte a todo el grupo de malatu, saludos y que sepais que me acuerdo de todos vosotros.

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por liberty blazer » Jue Dic 28, 2006 3:39 pm

Bueno, quiero rectificar, a mi no me han dado dos opciones, yo he decidido dejarlo. Tengo dos niños 3 y 6 años, y apenas estaba con ellos, los niños crecen second life siempre estara hay. Y con mi mujer pasaba los mismo... tengo una primera vida realmente envidiable y no quiero perderla por tirarme horas y horas delante del ordenador. Creo que si no eres capaz de controlarte y estas enganchado, es decir, dejas de hacer todas las cosas importantes que hacias antes con la gente que tienes alrededor y realmente te importa, no merece la pena y no es compatible second life con la primera vida. Si por otra parte, solo lo usas de vez en cuando para entretenerte "algo bastante complicado en mi caso" puede que si... es una cuestion bastante complicada.

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por Jose Piranha » Lun Ene 01, 2007 10:26 pm

Pues creo de como te tomes este "juego", si te lo tomas mas en serio, pues posiblemente no se podra compaginar, pero si te lo tomas mas como una cosa para estar solo un rato, no veo ningun problema para ke se puedan llevar las 2 cosas para adelante.

Venga liver, animo tio, ke yo tambien lo e dejao! pero por temas de dinero!

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por Asturkon Jua » Lun Ene 01, 2007 10:30 pm

buenas Liberty.... cierto es que el foro anda un poco descuidado, pero una de las razones es que yo, por ejemplo, me he tomado unos días de vacaciones... (por eso de la conciliación) y bueno, una de las partes de las vacaciones consistía en el propio Second Life. A parte de esto... lo cierto es que también es verdad que se puede llegar a un punto medio, es decir, utilizar las oras de ocio indiviual de una forma distinta que el otros

miembros e la unidad familiar... supongo que unos veran la tele, leeran, escucharán música, no sé harán solitarios y otros pues.... estamos en SL.
Un saludo y Feliz Año.

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por Gus Semyorka » Mié Ene 03, 2007 12:47 pm

Hola!, Yo creo que si es posible compaginar ambas "Vidas" siempre y cuando no descuides lo que mas te importa, cada uno sabe medir sus prioridades. Sin embargo, no olvidemos que SL es un medio de entretenimiento y no va la vida en ello, jugar en tu "ratito de ocio" no perjudica a nadie, como bien dice Astur otros ven Salsa Rosa jejeje....Tambien esta la otra opcion y es hacer complice a tu pareja y así os peleais por el PC...jajajaja. Ahora eso si... hay que buscar tambien otras ocupaciones, como por ejemplo ir en bici... sino se nos va a poner el culooooo pa flipar!!!!.Feliz año a todos (mensaje redactado sin acentos intencionadamente)

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por Lucio Hefferman » Jue Ene 04, 2007 6:03 pm

Creo que simplemente hay que tomarlo como una afición más, a la que dedicar unas horas a la semana como distracción; pero el centro de la vida de uno mismo debe quedar siempre afuera.

Última edición por Lucio Hefferman el Jue Ene 04, 2007 6:28 pm, editado 1 vez en total

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por Potele Ohara » Vie Ene 05, 2007 5:34 pm

Gus Semyorka escribió:Tambien esta la otra opcion y es hacer complice a tu pareja y así os peleais por el PC...jajajaja.

jajajajaja... es que me parto... jajajajaja

Ahora en serio.

Por un lado es bastante complicado tomarse SL sólo como un entretenimiento vanal, como quien juega a la playstation, ya que según te vas involucrando en cosas, se hace más y más adictivo (aunque cabe la posibilidad de dedicarte sólo a bailar en discos y ligar, pero eso, aunque muchos de vosotros no os lo creáis XDD, no va mucho conmigo y, demás, también puede ser adictivo ;-).

Por otro lado, si te tomas SL como algo más que un juego, es COMPLICADISIMO compaginar RL y SL. El truco que plantea mi querida Gus de hacer cómplice a tu pareja... pues en fin... sólo unos pocos afortunados lo pueden hacer. Yo no.

Personalmente, cada vez que tengo que instalar una nueva versión de SL, tengo grandes tentaciones de desinstalar RL. Pero, claro, ni se puede, ni quiero hacerlo!! XDDD

Quiero desde estas líneas expresar mi agradecimiento a nuestro amigo Liberty, por hacernos saber que es posible, que SL se puede dejar, que alguien ya lo ha conseguido. Coincido con él en que es un tema sumamente complicado. Hay que moderarse.

Un afectuoso saludo a todos los miembros de mundoseconlife.com y a todos mis amigos de SL.

Potele

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por EmmaCd Akami » Dom Ene 07, 2007 3:08 pm

liberty blazer escribió: bien, pues voy a opinar al respecto. cierto es que en mi caso ha sido totalmente imposible compaginar ambas vidas, por lo tanto he tomado la decision de abandonar second life...

A mi como a liberty, me es imposible compajinar ambas vidas, por lo que he decidido abandonar RL...

Bueno, ahora hablando en serio, creo que es posible compajinar ambas vidas eso si, depende mucho de tus obligaciones, lo que esperes de cada una y lo que quieras dar.
Si no lo consigues, sientate (desconecta SL un segundo que no se va) y reordena tus prioridades...es SL una de ellas? porque si, es una adicción, pero tan importante es para ti...tanto vale la pena como para descuidar tus relaciones...tu vida? Debe haber personas para las que lo sea, si es así adelante!! pero si llegas a la conclusión de que nada vale tanto la pena, tómate un descanso y replanteate "tus vidas"...en mi caso, creo que puedo permitirme tantas horas de adicción sin descuidar otros aspectos de mi RL, pero no se hasta cuando va a ser así, así que me preocupa el momento en que mis obligaciones me hagan decidir...

Un saludo a todos los amigos y ánimo liberty!!

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por liberty blazer » Lun Ene 08, 2007 10:25 am

saludos a todos. jajaja he de decir que creo que los temblores ya han desaparecido casi por completo, vamos que el monazo de sl ya esta pasando, incluso ya empiezo a reconocer colores y objetos sencillos. no en serio la verdad es que sigo echando muchicimo de menos el "juego", y la gente, por eso sigo en el foro, para tener algun tipo de contacto.

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por Potele Ohara » Lun Ene 08, 2007 4:17 pm

EmmaCd Akami escribió:A mi como a liberty, me es imposible compajinar ambas vidas, por lo que he decidido abandonar RL...

Joder, qué susto!! Emma, por un momento había leído que ibas a dejar SL, y NO ME LO PODIA CREER!!! jajajajajaja

Un beso, Emma!

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por EmmaCd Akami » Mar Ene 09, 2007 12:51 pm

Potele Ohara escribió:

EmmaCd Akami escribió:A mi como a liberty, me es imposible compajinar ambas vidas, por lo que he decidido abandonar RL...

Joder, qué susto!! Emma, por un momento había leído que ibas a dejar SL, y NO ME LO PODIA CREER!!! jajajajajaja

Un beso, Emma!

Potele, aqui entre nosotros...RL no existe...todos hemos oido hablar de ella, pero tu la has visto? Si, ya se que todos tenemos algun amigo que dice haber trabajado en esa RL, hay hasta quien dice que tiene mujer e hijos...pero no nos engañemos, se trata de una leyenda urbana.

SL POWA!!!

Potele un besazo de tu valkiria

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por **Potele Ohara** • Mar Ene 09, 2007 4:44 pm

jajajajaja Emma, eres la bomba!! Me parto contigo!!

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por **enma pyc** • Mié Ene 17, 2007 11:46 pm

Yo personalmente creo que SL no debe ser un sustituto de la realidad, sino una ampliación de la misma. Es una forma de ocio, pero tambien de negocio y aprendizaje. Yo personalmente hago aquello que no puedo hacer en la vida real o que si hago pero me gustaria ampliar. Por ejemplo en SL puedo estudiar con un profesor, algo que no puedo hacer fisicamente porque vivimos en sitios distintos. Y tambien puedo ampliar mi negocio real en SL.

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por **Irene Muni** • Jue Ene 18, 2007 4:38 pm

Estoy muy de acuerdco con enma.

Supongo que lo de compaginar RL y SL dependerá de cada cual, y su carácter, forma de ser, tiempo... A mí me gusta SL y en ese sentido estoy "enganchada". Pero nunca he tenido problemas con mi RL: siempre he preferido mi RL a SL, nunca he tenido problemas de colisión entre amas. Veo SL como una actividad (no sólo un juego) muuuuuy interesante para mí, pero nada más. La vida real es la vida real, y le da cien vueltas a SL.

Pero ya digo que, probablemente, vaya en formas de sery situaciones personales .

Arriba

Siguiente Mostrar mensajes previos: Ordenar por

Publicar una respuesta

39 mensajes • Página 1 de 3 • 1, 2, 3

[Volver a General](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: No hay usuarios registrados visitando el Foro y 2 Invitados

Powered by phpBB © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group

Traducción al español por Huan Manwé



Búsqueda avanzada **Second Life Real Estate**Buy most exquisite virtual land and property. Market leader since 2004.
www.anshex.com**Second Inventory**Backup Restore tool for Second Life
Legitimate CopyBot for OpenSim
www.secondinventory.com**Descarga emotic. gratis**Nuevos emoticons y guiños para Live Messenger. ¡Descarga gratis!
www.SweetIM.com

Ads by Google

¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

Publicar una respuesta

39 mensajes • Página 2 de 3 • 1, 2, 3

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por Tlaoc Pieck • Dom Ene 28, 2007 3:56 pm

A mi me parece que SL nunca debe quedar por encima de RL, ya sea tu familia o tus aficiones.

Mi límite siempre ha sido el hecho de que sólo me quedo delante del ordenador, si no tengo otra opción de estar fuera, siempre que me llame alguien de RL quedaré con el, aunque en ocasiones me apetezca más estar en SL. Esta decisión la tome ya hace tiempo, una vez comprubé que cuanto más tiempo pasas metido en 2L, más te enganchas, y por el contrario cuanto más tiempo pasas sin entrar, menos te cuesta seguir sin entrar.

De todos modos creo que esto es algo muy personal, hay quien no se enganchará nunca y hay quien se enganchará desde el primer minuto.

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por EmmaCd Akami • Mar Ene 30, 2007 2:24 pm

Tlaoc Pieck escribió:...hay quien se enganchará desde el primer minuto.

Nos conocemos desde hace unos añitos ya...eso iba por mi, verdad? Un besazo, me alegro de leerte también por aquí.

P.D: sientete culpable porque conocí Sl gracias a ti

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por Tlaoc Pieck • Mié Ene 31, 2007 2:01 pm

No me siento culpable, me siento honrrado

Volviendo al tema de antes, algo que me llama la atención es:

¿entro a secondlife cuando tengo problemas en mi vida y asi desconecto, o entro cuando mi vida va bien y sin problemas?

Siempre pensé que entraría cuando tuviese problemas, pero el hecho es que entro más cuando todo esta tranquilo.

Conciliar ambas vidas puede llegar a ser difícil, pero tarde o temprano, estaremos obligados a hacerlo, asi que es mejor ser consciente de ello desde el principio.

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por Lizbeth Lynch • Mié Ene 31, 2007 10:36 pm

No creo que SL deba ser considerado una segunda vida. Es, al fin y al cabo, otro de los miles de videojuegos

que existen en el mundo. ¿Qué sentido tiene, pues, la pregunta planteada por Asturkon?

Besos.

Última edición por [Lizbeth Lynch](#) el Mié Ene 31, 2007 10:39 pm, editado 1 vez en total
Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por [Asturkon Jua](#) • Mié Ene 31, 2007 10:40 pm

hola Lizbeth Lynch... mi cuestion unicamente se referia no a que se considere una vida paralela como tal, sino en cuanto al tiempo que dedicamos cada uno de nosotros en distinta media a estar conectados en la red, y en este caso a SL.

Saludos

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por [Trex kuri](#) • Mié Ene 31, 2007 10:41 pm

Mis teorías indican que una segunda vida, es una opción, un camino, y un cambio a la vida "real". Por lo cual, una segunda vida, tendría que tener los mismos parámetros de capacidad, y adaptabilidad que en el mundo real.

Si miráis algunas redacciones por la red sobre, la realidad virtual, los cybors, y la ciberneticización os daréis cuenta de lo que os digo.

Todo se basará en nuestro sistema nervioso central, y como bien se dice, la máquina se adaptará a nosotros y podremos tener una segunda vida virtual con las misma capacidades que en el mundo real.

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por [Irene Muni](#) • Mié Ene 31, 2007 10:44 pm

Trex kuri escribió: Todo se basará en nuestro sistema nervioso central, y como bien se dice, la máquina se adaptará a nosotros y podremos tener una segunda vida virtual con las misma capacidades que en el mundo real.

No creo que ninguna máquina, por muy conectada que estñe a mi sistema nervioso, me permita sentir en una vida virjtual lo que se siente cuando, por ejemplo, se mira a los ojos de la persona que amas. No exageremos las posibilidades de lo virtual.

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por [Trex kuri](#) • Mié Ene 31, 2007 10:50 pm

Comprendo lo que dices, pero, deberías de dar un repaso a el funcionamiento del sistema nervioso central . Además, el que gestiona, y estimula esos sentimientos, es el mismo cerebro, si tu ves a alguien, tus ojos envían esos datos al cerebro. Si algún día llega a existir esto, lo verás, cada vez el hombre tiene menos necesidades, dentro de poco hasta, el mismo amor a otra persona, nos lo podrá solucionar la tecnología. Esto es una simple teoría que se basa en el gran avance tecnológico de hoy en día, ya que muchas necesidades las hemos "saciado" mediante esto.

Un saludo.

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por [Lizbeth Lynch](#) • Mié Ene 31, 2007 10:54 pm

Asturkon Jua escribió: hola Lizbeth Lynch... mi cuestion unicamente se referia no a que se considere una vida paralela como tal, sino en cuanto al tiempo que dedicamos cada uno de nosotros en distinta media a estar conectados en la red, y en este caso a SL.

Saludos

Lo sé, tranquilo. Lo único que no alcanzo a comprender es qué tiene este juego para que alguien pueda plantearse si se puede compaginar o no con la vida real.

Última edición por [Lizbeth Lynch](#) el Mié Ene 31, 2007 10:55 pm, editado 1 vez en total
Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por [Irene Muni](#) • Mié Ene 31, 2007 10:56 pm

Trex kuri escribió: Comprendo lo que dices, pero, deberías de dar un repaso a el funcionamiento del sistema nervioso central . Además, el que gestiona, y estimula esos sentimientos, es el mismo cerebro, si tu ves a alguien, tus ojos envían esos datos al cerebro.
Es probable que yo deba repasar el sistema nervioso central. Pero quizá tu debieras repasar qué es amar jejejeje

Va, que es igual, entiendo lo que dices. Un saludo

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por [Trex kuri](#) • Mié Ene 31, 2007 11:05 pm

Eso ya son preferencias, o creencias. Como yo también prefiero este mundo para esas cosas, ya que todos hemos vivido nuestra vida desde el principio en este mundo, y lo más seguro que la terminemos en este mundo.

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por [Potele Ohara](#) • Jue Feb 01, 2007 4:29 pm

Lizbeth Lynch escribió: Es, al fin y al cabo, otro de los miles de videojuegos que existen en el mundo.

En mi opinión, te equivocas de lleno, Lizbeth. No es un video juego como los miles que hay en el mundo. Es una simulación de la vida real, un espacio en el que las personas interactúan, crean, trabajan, conviven, aman, dan rienda suelta a su creatividad, a sus deseos, hacen lo que nunca harían en la RL... ¿Te suena todo esto a algún video juego conocido? Si piensas eso es que no has estado el tiempo suficiente en SL...

Un saludo,
Potele

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por [Lizbeth Lynch](#) • Vie Feb 02, 2007 10:01 am

Potele Ohara escribió:

Lizbeth Lynch escribió: Es, al fin y al cabo, otro de los miles de videojuegos que existen en el mundo.

En mi opinión, te equivocas de lleno, Lizbeth. No es un video juego como los miles que hay en el mundo. Es una simulación de la vida real, un espacio en el que las personas interactúan, crean, trabajan, conviven, aman, dan rienda suelta a su creatividad, a sus deseos, hacen lo que nunca harían en la RL... ¿Te suena todo esto a algún video juego conocido? Si piensas eso es que no has estado el tiempo suficiente en SL...

Un saludo,
Potele

Sí, me recuerda al modo online de cualquier juego interpretativo de fantasía. De hecho, la única diferencia es que la ambientación de SL es actual.

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por Potele Ohara • Vie Feb 02, 2007 4:32 pm

Creo que te equivocas de nuevo. La ambientación no es algo que distinga a SL de juegos en línea (los SIM online tienen también ambientación actual y no tiene nada que ver con SL). Las 2 cosas que diferencian a SL de un juego online son, básicamente, éstas:

1. No existe un objetivo. No es necesario, como objetivo, ganar dinero, matar al enemigo, rescatar a una princesa, ni nada parecido, ni siquiera "triunfar" en la vida. Cada uno hace lo que le da la gana, como en la vida real.
2. TODO lo que hay dentro de SL (exceptuando, claro está, el terreno), ha sido construido por sus residentes.

Ahora, Lizbeth, dime qué juego online, con la ambientación que sea, se parece a SL.

Un saludo,
Potele

PD: Que conste que te contesto a tus mensajes con todo el cariño del mundo y porque creo que se trata de un debate muy interesante.

Arriba

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por Lizbeth Lynch • Sab Feb 03, 2007 12:54 am

Potele Ohara escribió: Creo que te equivocas de nuevo. La ambientación no es algo que distinga a SL de juegos en línea (los SIM online tienen también ambientación actual y no tiene nada que ver con SL). Las 2 cosas que diferencian a SL de un juego online son, básicamente, éstas:

1. No existe un objetivo. No es necesario, como objetivo, ganar dinero, matar al enemigo, rescatar a una princesa, ni nada parecido, ni siquiera "triunfar" en la vida. Cada uno hace lo que le da la gana, como en la vida real.
2. TODO lo que hay dentro de SL (exceptuando, claro está, el terreno), ha sido construido por sus residentes.

Ahora, Lizbeth, dime qué juego online, con la ambientación que sea, se parece a SL.

Un saludo,
Potele

PD: Que conste que te contesto a tus mensajes con todo el cariño del mundo y porque creo que se trata de un debate muy interesante.

El modo online de Neverwinter Nights. Los jugadores pueden dedicarse a aquello que consideren más oportuno, sin objetivos predeterminados. Además, el juego incluye una completísima herramienta de creación de mapas. La principal diferencia es que son los Directores de Juego quienes deciden si el nuevo emplazamiento se incorpora al mundo o no.

Última edición por Lizbeth Lynch el Sab Feb 03, 2007 12:55 am, editado 1 vez en total

Arriba

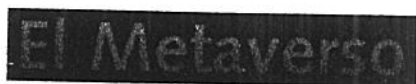
Anterior Siguiente Mostrar mensajes previos: Ordenar por

Publicar una respuesta
39 mensajes • Página 2 de 3 • 1, 2, 3
[Volver a General](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

7



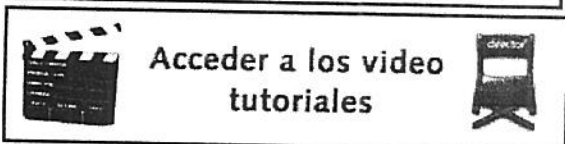
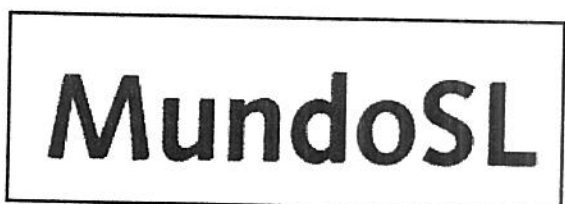
ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFE

Búsqueda avanzada



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [General](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)

- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

Second Inventory

Backup Restore tool for Second Life
Legitimate CopyBot for OpenSim
www.secondinventory.com

Second Life Real Estate

Buy most exquisite virtual land and
property. Market leader since 2004.
www.anshex.com

Buy Linden Dollars Here

We Sell Second Life Lindens Fast,
Secure, Reliable Service
www.buylinden.com

Ads by Google

¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

[Publicar una respuesta](#)

39 mensajes • [Página 3 de 3](#) • [1](#), [2](#), [3](#)

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por [Luis Acronym](#) » Sab Feb 03, 2007 6:16 pm

Siempre preferiré fumarme un buen habano en la RL o hacerle el amor a una mujer oliéndola y sintiendo su calor.



[Luis Acronym](#)
Newbie



Mensajes: 1

Registrado: Mié Ene 31, 2007 2:55 pm

[Arriba](#)

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

✉ por [mariaiciar9](#) » Sab Feb 03, 2007 8:42 pm

hola!soy nueva en esto,por lo que estoy leyendo me estais dejando alucinada,yo lo tomo como un juego,una forma de divertirme,por otra parte al ser nueva no se ni por donde voy estoy simplemente explorando,pero si engancha de esa forma de la que hablais ¡APAGA Y VAMONOS.....

[mariaiciar9](#)

Newbie



Mensajes: 2

Registrado: Vie Feb 02, 2007 6:53 pm

[Arriba](#)

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

✉ por [Wondermike Encinal](#) » Mar Feb 06, 2007 5:41 pm

Si ya resulta difícil compaginar la RL con la propia RL... como no va a costar añadir a nuestro bullicio diario todo lo que SL supone? En fin, que me he sentido identificado con Liberty cuando se ha visto graciosamente apoyado para dejar SL... pero creo que tampoco se trata de eso... Siempre hay más opciones y en el equilibrio está la virtud: si aprietas mucho en SL seguramente siempre habrá una parienta dispuesta a recordarte (a golpe de sartén) que en la RL están los platos sucios, la lavadora por poner, los niños por bañar, la casa por recoger, la ropa por doblar, las camisas por planchar... diossssss... por qué uno no puede vivir en SL en el que todas estas cosas no existen????????

Saludos especiales a Potele, que aunque no nos conocemos, te aseguro que eres como de la familia... jajajajajaja

[Wondermike Encinal](#)

Jr. Member



Mensajes: 5

Registrado: Vie Dic 29, 2006 9:45 am

[Arriba](#)

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

✉ por [silvia may](#) » Mar Feb 06, 2007 9:12 pm

La verdad es que le he entendido a Liberty,es difícil compaginar las dos vidas,pues a mi me ha pasado algo parecido,decidi dejar el juego,pero lo pense y dije que porque lo iba a dejar si me gustaba,la cuestion esta clara es la moderación como dice Astur,que un dia tienes un rato libre,pues juegas,que hoy no te apetece ver la tele ,pues lo mismo,pero sin pasarse en horarios como estaba yo antes que muchas veces me acostaba a las 3 de la mañana y encima luego a currar hecha polvo.Yo creo que tampoco es dejar el juego,y es verdad que cuanto menos tiempo estas,menos adictivo es,y es cierto también que depende de cada persona,pero lo que si tengo claro es que cuando yo entré a este juego no tenia para nada ningun tipo de problema personal ni social,vamos una persona de lo mas normalita,que entro por curiosidad y me parece realmente que second life es fantástico en todos los aspectos.

[silvia may](#)

Newbie



Mensajes: 1

Registrado: Mié Dic 20, 2006 4:51 pm

[Arriba](#)

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por [Ithandil Silverstar](#) » Jue Feb 08, 2007 5:51 pm

Bueno, visto que hay opiniones de todo tipo voy a dar la mia.

La comparación SL con otros juegos, en algunos casos la veo acertada en otros no.

La veo acertada cuando se habla de compaginarla con RL. Para algunas personas SL es igual de adictivo que la ps2 para otra gente. Así que es igual de facil/dificil compaginar SL con RL, que compaginar unos torneos del PES con RL.

En cuanto a comparacion de lo que aporta y lo que no, ya he hablado de ello en otro hilo. Solo comentar, que aunque el modo online del NWN permite hacer muchas cosas, al menos por lo que conozco, que es del NWN 1, siempre se usa para hacer partidas de rol. Mas roleras (mayor implicación con el personaje) o menos, pero nunca como SL.

Sobre lo de dejar de hacer otras cosas por estar en SL, pues que quereis que os diga, todo depende del grado de importancia. Estoy de acuerdo en que descuidar el trabajo (y eso que estoy en el curro ahora xD), la familia, amigos, etc... no es bueno, pero, si SL te aporta mas que quedar con un amigo para tomar una caña, pq evitarlo?

Yo por ejemplo, los fines de semana me quedo todo el finde en SL, sin contar cuando duermo (que también estoy conectado xD). Mucha gente dice que estoy enganchado a SL y es falso. Yo no dejo de salir por estar en SL, yo no salgo, y como no salgo, estoy en SL.

Actualmente trabajo y hago un master, y muchos dias me quedo despues de clase con los del grupo para hablar del proyecto. Resumen: la mayoría de días salgo de casa a las 8:30 de la mañana y llego a las 12 de la noche. Conclusión: el finde me lo paso en casa pq necesito quedarme horas y horas tumbado sin hacer nada. Antes de conocer SL me dedicaba a ver series. Ahora me dedico a SL y contento estoy de ello. Ya sea diseñando ropa, programando, pinchando en Underworld o simplemente hablando con la gente.

[Ithandil Silverstar](#)

Jr. Member



Mensajes: 13

Registrado: Mié Dic 20, 2006 10:29 am

[Arriba](#)

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

por [Potele Ohara](#) » Vie Feb 09, 2007 4:44 pm

¿Qué más se puede añadir a lo ya expuesto? Ya conocéis mi opinión. Como diría mi amiga EmmaCD Akami, SL POWA!!!

Por cierto, WonderMike, me has dejado bastante mosca con lo de que somos casi de la familia, pero que no nos

conocemos... ¿Quién eres? Sácame de dudas!! Ya te buscaré por SL para charlar.

Un saludo a todos/as,
Potele



Potele Ohara

Jr. Member



Mensajes: 113

Registrado: Jue Dic 14, 2006 4:55 pm

[Arriba](#)

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

✉ por Viktor Hian » Mié Feb 14, 2007 6:30 pm

Admitámoslo, todos los que entramos en SL lo hacemos por las ansias de experimentar cosas nuevas y diferentes. SL es la esencia del carnaval, del disfraz, de ser quien no somos o quien no podemos ser, es una válvula de escape. Cada uno en su RL debe todos los días soltar litros y litros de mala leche acumulada en el quehacer diario, la familia, el curro, los amigos, todo produce strees. Todos tenemos alguna 'válvula de seguridad' que se debe disparar de vez en cuando. SL puede ser la mía o la de muchos, pero claro como todo en estas vidas SL versus RL, el exceso se paga.

Moderación queridos amigos, moderación. No hay nada de malo en pasar todos los días un rato en la discoteca escuchando buena música y charlando con otra gente que seguramente no conocerá nunca. Por contra en la RL hay gente que no puedo quitármela de encima nunca.

¿Se pueden compaginar las dos vidas? Yo digo: porque no?, pero siempre tomándolo como un entretenimiento sano, quien no sabe separar las cosas acaba dejando que unas interfieran en otras. Trabajo en familia, familia en amigos y así hasta donde queramos.

No me gusta la TV nada, me gusta leer, escuchar música, charlar con los amigos y también pasar un rato en SL. ¿por que no?

Pero cómo todo siempre con..... moderación.



Viktor Hian

Jr. Member



Mensajes: 77

Registrado: Sab Feb 10, 2007 11:47 pm

[Arriba](#)

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

✉ por karolmccarey » Sab Feb 17, 2007 8:53 am

☺ Viktor Hian : Mejor no ha podido se tú opinión. Estoy contigo.

Saludos.



[karolmccarey](#)

Jr. Member




Mensajes: 12

Registrado: Mié Ene 31, 2007 8:36 pm

[Arriba](#)

Re: ¿Es posible conciliar la vida familiar con la segunda vida?

 por [unbonbom aabye](#) » Vie Ago 08, 2008 3:28 am

uff tb es un poco lio..... aver
si se puede conciliar.....pueddes conectarte una o tres veces al mes nada mas , por ejemplo, o incluso de forma mensual trimestral ect.....si kieres puedes.....creo wuaya
lo que pasa tb es ke esto es todo muy nuevo.....lo suyo seria pasar el programa a todos los servidores de la web y al grabarlo, ya tendríamos second life todos es decir ya estaríamos en la famosa web 3d....sino esto no anda ni furulla mucho la verdad, por un lado al menos jejeje....despues como llevar todo esto seria otra historia logicco, pero lo que quiero decir con esto ultimo tiene su sentido , pues asi tendríamos ese estilo 3d de internet, y aun asi, si se podria conciliar la vida familiar conectandose eso, 1 vez al mes o menos aun, eso sip, con unas opciones de correo electronico buenas, chats ect.....nose, eso de llegar conectarte y al visitar internet ke todo fuera 3d de verdad lo veo xulo, ahora bien como hacerlo concretamente entre todos los caminos y posibles reales es distinto.....jejeje
Unbonbom Aabye
Ceo A.F.P., ceo FSV, ceo FAM, ceo IIMA, ceo RSP, ceo DCE, ceo MVP, ceo FSM
<http://simvolpert.blogspot.com/>
<http://financesimvolpertaabye.blogspot.com/>



[unbonbom aabye](#)

Jr. Member



Mensajes: 19

Registrado: Dom Jul 27, 2008 12:59 pm

Ubicación: españa

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

[Anterior](#) Mostrar mensajes previos: Ordenar por



[Publicar una respuesta](#)

39 mensajes • [Página 3 de 3](#) • [1](#), [2](#), [3](#)

7

[Volver a General](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: No hay usuarios registrados visitando el Foro y 1 invitado

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]

Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group
Traducción al español por [Huan Manwë](#)



ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFE

Búsqueda avanzada Buscar...

Buscar

MundoSL



Acceder a los video
tutoriales



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [General](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)
- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

Chat para Adultos

Te esperan Hoy Miles de Solter@s.
Sólo Gente Seria. Cambia tu Vida!
www.CitasWeb.com

Un Momento Especial

Un Lugar, Un Estilo, Un Encuentro
Intimo. Dissors Hotel
www.dissorshotel.com.ar

Nueva Línea Suave Intense

Hace el test y descubri el shampoo
ideal para vos y tu familia. Aquí!
Suave.com.ar/SuaveIntense

Anuncios Google

SEXO VIRTUAL

[Publicar una respuesta](#)

Buscar este tema...

Buscar

69 mensajes • [Página 1 de 5](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)

SEXO VIRTUAL

✉ por [Mateo Auer](#) » Mar Jun 17, 2008 10:53 am

Hola a todos:

Después de leer un estudio sobre sexo en Internet (el llamado cyber-sex) me pregunto si de verdad es algo excitante/lúdico/interesante en SL.

He visitado algunos de esos sitios de orgía pero no me parecen nada especial 😊 ¿Estoy perdiendo mi hombría?



¿Qué pensais vosotros del tema? (No de mi hombría)

Mateo

[Mateo Auer](#)

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por Morgana » Mar Jun 17, 2008 1:06 pm

Mateo Auer escribió: He visitado algunos de esos sitios de orgía pero no me parecen nada especial

☹ ¿Estoy perdiendo mi hombría? ☹

¿Qué pensais vosotros del tema? (No de mi hombría)

de tu hombría no puedo opinar y sobre el tema tampoco voy a decir nada, que luego te metes conmigo... ☹



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 486

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por Asturkon Jua » Mar Jun 17, 2008 1:10 pm

No creo que el cybersexo en Sl sea muy diferente al que se mantiene en el resto de los chat o por vozIP. Que en realidad lo que actua es la neurona, imaginación, autoexcitación y fantasía del que recibe esas palabras escritas o dichas. Lo que si es cierto que la imagen en un entorno inmersivo pues quizás pueda tener el mismo efecto que un comic. Es decir, el chat la novela, la voz la radio y la pantalla la imagen.



Asturkon Jua

Administrator



Mensajes: 328


Registrado: Lun Dic 04, 2006 2:34 pm

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Cactus](#) » Mar Jun 17, 2008 1:16 pm

Hola Mateo,

Si te sirve de consuelo, a mi tampoco me llama la atención. Siempre me he sentido un bicho raro porque el sexo en SL no me parece excitante, cuando a la mayoría de la gente parece que le encanta. Pero claro, para gustos están los colores. Tranquilo, no creo que sea una cuestión de hombría, jeje 



[Cactus](#)

Jr. Member



Mensajes: 59


Registrado: Mar Mar 18, 2008 11:53 pm

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Mateo Auer](#) » Mar Jun 17, 2008 3:39 pm

Gracias por tu ánimo, Cactus. me siento mucho mejor.
Y ahora que sé lo macho que soy me pregunto si habré ganado algún punto con Morgana

¿Qué dices, nena? ¿Te mando flores? 



[Mateo Auer](#)

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Mateo Auer](#) » Mar Jun 17, 2008 3:45 pm

Bueno: pongamonos serios

Estoy de acuerdo contigo Asturkon. El órgano sexual por excelencia en el cerebro y por lo tanto las vias y niveles de excitación son prácticamente infinitos. No me acuerdo en qué película los protagonistas tenían relaciones sexuales sin tocarse y por medio de un casco de Realidad Virtual. ¿Llegaremos a eso?


Saludos

[Mateo Auer](#)

Jr. Member



Mensajes: 69**Registrado:** Mié May 28, 2008 8:10 pm[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL por [Cactus](#) » Mar Jun 17, 2008 5:46 pm

Mateo Auer escribió:...No me acuerdo en qué película los protagonistas tenían relaciones sexuales sin tocarse y por medio de un casco de Realidad Virtual. ¿Llegaremos a eso?


Espero que no,jajaja ☺

No, en serio, yo creo que sí llegaremos a eso. Si hay otra forma alternativa de placer, se hará lo posible por conseguirla y mejorarla. O sea que si es posible, se hará.

[Cactus](#)

Jr. Member

**Mensajes:** 59**Registrado:** Mar Mar 18, 2008 11:53 pm[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL por [Max](#) » Mar Jun 17, 2008 11:19 pm

Mateo Auer escribió: No me acuerdo en qué película los protagonistas tenían relaciones sexuales sin tocarse y por medio de un casco de Realidad Virtual. ¿Llegaremos a eso?
Saludos

No aporta nada al hilo, pero esa me la se: [Demolition Man](#)
[Hakuna Matata](#)

[Max](#)

Administrator

**Mensajes:** 812**Registrado:** Vie Nov 24, 2006 11:46 am[Arriba](#)



Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Jocgart Larsen](#) » Mar Jun 17, 2008 11:47 pm

/me se guarda las respuestas y las deja a la imaginación de quiénes le conocen... (aunque se puedan equivocar).
Wuahajaha!



[Jocgart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Jocgart Larsen](#) » Mar Jun 17, 2008 11:49 pm

Ju, otra cosa que no hace el nuevo foro... no pone los "/me" cómo: *xxx persona..." 😞
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



[Jocgart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Max](#) » Mié Jun 18, 2008 8:28 am

Jocgart Larsen escribió: Ju, otra cosa que no hace el nuevo foro... no pone los "/me" cómo: *xxx persona..." 😞

El otro foro hacia eso? 😞

[Hakuna Matata](#)



Max

Administrator



Mensajes: 812

Registrado: Vie Nov 24, 2006 11:46 am

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por Morgana » Mié Jun 18, 2008 9:02 am

Jocgart Larsen escribió: Ju, otra cosa que no hace el nuevo foro... no pone los "/me" cómo: *xxx persona..." 😏

no estarás mezclando foro y SL??? 😏

Mateo Auer escribió: Y ahora que sé lo macho que soy me pregunto si habré ganado algún punto con Morgana

¿Qué dices, nena? ¿Te mando flores? 😏

nena??? 😏

vale..., has conseguido que opine...

es cierto que la imaginación no tiene límites y por lo que respecta al sexo virtual, bueno.. es lo que se hace en SL y en los chats, no? Encuentra la persona y el momento adecuados y el resto vendrá por si solo.



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 486

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por Jocgart Larsen » Mié Jun 18, 2008 5:21 pm

<Offtopic>.....

Sí, el otro foro hacía eso 😊

Cuando uno escribía "/me dice tal cosa", salía, y en rojo, esto:
*Jogart Larsen dice tal cosa (o el nick de quién lo escriba)

.....</Offtopic>

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jogart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

SEXO VIRTUAL

✉por Ketk » Jue Jun 19, 2008 9:29 am

sigo el offtopic --> anda!!! eso no lo sabia <-- fin del offtopic

Respecto al hilo, nunca le he visto el objeto a que mi keko mantenga relaciones sexuales aquí dentro, a no ser que yo lo coja de la mano y le haga compañía. 😊

Algunas chicas cuando intentas entablar conversación, lo primero que dicen es que de relaciones sexuales nada, a lo que les contesto que ya somo dos, alguna vez he ido a sitios donde se montan orgías y demás, pero la verdad, ver a todo el mundo con el juguetito mirando hacia Cuenca no me atraía mucho.

No se, supongo que es cuestión de gustos, pero no lo comparto.

Saludos.

El rugby es un juego de villanos practicado por caballeros.

"La gente no empieza una guerra nuclear con sólo cinco misiles" Stanislav Petrov

Los All Blacks en Second Life

1001 en Gion

...y nos fuimos a Grecia



Ketk

Hero Member



Mensajes: 723

Registrado: Dom Sep 30, 2007 10:34 pm

Ubicación: Barcelona, Catalunya

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Mateo Auer](#) » Jue Jun 19, 2008 9:45 am

Ketk escribió: Algunas chicas cuando intentas entablar conversación, lo primero que dicen es que de relaciones sexuales nada, a lo que les contesto que ya como dos, alguna vez he ido a sitios donde se montan orgías y demás, pero la verdad, ver a todo el mundo con el juguetito mirando hacia Cuenca no me atraía mucho.

Estoy de acuerdo con la visión de Ketk. De todos modos supongo que un gran número de gente que dice "no" al sexo en SL ya lo ha practicado y no le ha gustado o no le ve la gracia. Creo que es una experiencia más que hay que vivir y si luego no te va ese rollo, pues estupendo.

También hay otro tipo de personas, mayoritariamente mujeres, que hacen de su avatar una prolongación de su propio yo y rechazan el sexo con otros avatares en SL porque lo ven como una infidelidad a su pareja de RL. Me parece respetable también.

Y es que tanto las relaciones interpersonales en SL como las relaciones persona real/avatar son interesantísimas. Me tienen apasionaooooo.

Morgana, guapa, no me olvido de ti. ¿Para cuando una cita? 😎 jajajajaja

[Mateo Auer](#)

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

[Arriba](#)

[Siguinte](#) Mostrar mensajes previos: Ordenar por

[Publicar una respuesta](#)

69 mensajes • [Página 1 de 5](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)

[Volver a General](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: Google Adsense [Bot] y 1 invitado

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]



ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFE

Búsqueda avanzada

Buscar...

Buscar

MundoSL



Acceder a los video
tutoriales



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [General](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)
- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

FALTA POCO

13:38:19

TU FUTURO
ESTÁ CADA VEZ
MÁS CERCA

SEXO VIRTUAL

[Publicar una respuesta](#)

Buscar este tema...

Buscar

69 mensajes • [Página 2 de 5](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)

Re: SEXO VIRTUAL

por [Morgana](#) » Jue Jun 19, 2008 1:03 pm

Mateo Auer escribió: Y es que tanto las relaciones interpersonales en SL como las relaciones persona real/avatar son interesantisimas. Me tienen apasionaooooo.

Morgana, guapa, no me olvido de ti. ¿Para cuando una cita? 😊 jajajajaja

Coincido en que las relaciones con otros avatares (personas) son geniales, se aprende mucho 😊

--offtopic-- por lo que respecta a la cita... si quieres nos citamos hoy a las 23 hs RL en IBIZA THE ISLAND, te apuntas a la excursión y así te conocemos 🍷 --fin offtopic--



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 486

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por Mateo Auer » Jue Jun 19, 2008 2:09 pm

Me ha asaltado otra duda concerniente al tema del sexo virtual aunque abre otro camino: Hay mucha gente que se estimula visualmente con este sexo de SL. Comprensible. Pero ¿qué sentimos cuando vemos a nuestro avatar bailando, o abrazado o volando? ¿Es otro tipo de estimulación visual? ¿Para qué vale?

Y ahora me voy a duchar, a depilar los pelos de las posaderas, a usar enjuague bucal y a comprar flores para mi

Morganaaaa 🤪

Mateo Auer

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por Morgana » Jue Jun 19, 2008 8:17 pm

Mateo Auer escribió: Y ahora me voy a duchar, a depilar los pelos de las posaderas, a usar enjuague

bucal y a comprar flores para mi Morganaaaa 🤪

--offtopic-- pero que he hecho yo??? 🤪 --fin offtopic--



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 486

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por **Ketk** » Jue Jun 19, 2008 9:49 pm

+ offtopic --> es amor? o es sexo? ☹ <-- end offtopic

El rugby es un juego de villanos practicado por caballeros.

"La gente no empieza una guerra nuclear con sólo cinco misiles" Stanislav Petrov

Los All Blacks en [Second Life](#)

1001 en Gion

...y nos fuimos a Grecia



Ketk

Hero Member



Mensajes: 723

Registrado: Dom Sep 30, 2007 10:34 pm

Ubicación: Barcelona, Catalunya

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por **Cactus** » Vie Jun 20, 2008 12:04 pm

¿Qué pasó ayer, Mateo? ¿No encontraste las flores adecuadas?
Tanto pedir una cita y luego no apareces....

Así nunca conseguirás conquistar a Morgana ☹

(A ver si va a ser verdad lo de la falta de hombría... ☹'a)



Cactus

Jr. Member



Mensajes: 59

Registrado: Mar Mar 18, 2008 11:53 pm

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Doster Allen](#) » Vie Jun 20, 2008 1:44 pm

¿Sexo en SL? que nadie diga no 🤔 nunca se sabe.

El sexo tanto en SL como en RL, para que sea bonito y efectivo hay que sentirlo.

El sexo se siente en tu cerebro y se reenvía a todas las partes de tu cuerpo.

¿en SL no? es cuestión de sentirlo y desearlo, igual que cuando uno lo practica consigo mismo.



[Doster Allen](#)

Sr. Member



Mensajes: 547

Registrado: Lun May 28, 2007 11:22 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Aleixandre Biedermann](#) » Vie Jun 20, 2008 2:19 pm

Totalmente de acuerdo con Doster..depende del momento y la persona.. y como tantas otras cosas en SL...hay que sentirlo... 😊



[Aleixandre Biedermann](#)

Grupo de Apoyo



Mensajes: 744

Registrado: Mié Abr 25, 2007 9:48 am

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Jocgart Larsen](#) » Vie Jun 20, 2008 2:24 pm

Estoy de acuerdo con Doster, no podría haberlo expresado mejor.
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jocgart Larsen

Hero Member

**Mensajes:** 1478**Registrado:** Vie Feb 16, 2007 1:46 am**Ubicación:** Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba**Re: SEXO VIRTUAL**✉ por **Morgana** » Vie Jun 20, 2008 3:19 pm

Cactus escribió: ¿Qué pasó ayer, Mateo? ¿No encontraste las flores adecuadas? Tanto pedir una cita y luego no apareces....

Así nunca conseguirás conquistar a Morgana 😞
(A ver si va a ser verdad lo de la falta de hombría... 😞)

"falta de hombría"? no seamos mal pensadas Cactus, más bien creo que todavía se debe estar depilando y perfumando... 😞

Morgana

Sr. Member

**Mensajes:** 486**Registrado:** Jue Feb 22, 2007 3:49 pm**Ubicación:** BarcelonaArriba**Re: SEXO VIRTUAL**✉ por **Cactus** » Vie Jun 20, 2008 9:13 pm

Es verdad, a lo mejor me he precipitado 😞

Le daremos otra oportunidad el jueves que viene. Pero Mateo, acuérdate de empezar a arreglarte antes. 😞

Respecto al sexo en SL, puede que tengais razón. Supongo que algunas personas tenemos más dificultad que otras en sentir estas cosas a través de palabras escritas y muñequitos que se mueven. Encontrar a la persona adecuada no es mi problema, pero supongo que tomármelo en serio y meterme en el papel sí. De todas formas, donde esté RL...

Cactus

7

Jr. Member



Mensajes: 59

Registrado: Mar Mar 18, 2008 11:53 pm

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por **Meryjoe Tenk** » Vie Jun 20, 2008 10:27 pm

Sexo virtual 🤖

Sexo Real 🤖

¿Y si con esa persona puedes tener las dos cosas? 🤖

Sólo hay que dejarse llevar 😊



Meryjoe Tenk

Hero Member



Mensajes: 637

Registrado: Mié Ago 08, 2007 8:51 am

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por **Mateo Auer** » Lun Jun 23, 2008 8:14 pm

Cactus escribió: (A ver si va a ser verdad lo de la falta de hombría...)

Jajajajaja Que cab***** Cactus!! Porque sólo tengo ojos para Morgana que si no te iba yo a dar una clasecita de hombría hispana a lo Alfredo Landa

Siento el plantón, Morgana, sobre todo viendo que había expectación por parte de terceras personas jejejeje 🤖

¿Cómo se mide la actuación sexual de una pareja en SL? 🤖

Mateo Auer

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Cactus](#) » Lun Jun 23, 2008 11:01 pm

Hombría hispana a lo Alfredo Landa??!! 😬😬 ¡qué miedo!
Jajajaja, no te preocupes, que ya me hago una idea. Ahora sí que me has convencido, prometo no meterme más con la hombría de nadie, que no quiero que me traten como a las suecas de las películas esas 🤔

(Esto me pasa por meterme donde no me llaman 😬)



[Cactus](#)

Jr. Member



Mensajes: 59

Registrado: Mar Mar 18, 2008 11:53 pm

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Gort](#) » Mar Jun 24, 2008 2:55 am

Mateo Auer escribió: ¿qué sentimos cuando vemos a nuestro avatar bailando, o abrazado o volando?
¿Es otro tipo de estimulación visual? ¿Para qué vale?

Mateo Auer escribió: ¿Cómo se mide la actuación sexual de una pareja en SL? 🤔



¿A qué huelen las nubes en SL?



PD: Perdona Mateo pero no he podido evitarlo...



Salud



Gort

Jr. Member



Mensajes: 137


Registrado: Vie Jun 08, 2007 1:28 am

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

 por Mateo Auer » Mar Jun 24, 2008 12:03 pm

jajajajaja

Buena pregunta, Gort. Propongo que alguien abra un hilo acerca de misterios metafísicos como éste en SL 

Mateo Auer

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

[Arriba](#)

[Anterior](#)[Siguiete](#) Mostrar mensajes previos: Ordenar por

[Publicar una respuesta](#)

69 mensajes • [Página 2 de 5](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)

[Volver a General](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: No hay usuarios registrados visitando el Foro y 1 invitado

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]

Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group
Traducción al español por [Huan Manwë](#)



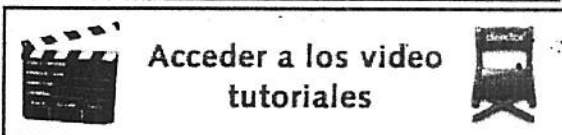
ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFEBúsqueda avanzada

MundoSL




- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [General](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)
- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

PROMO 2X1 DIRECTV

Un deco DIRECTV HD + un deco DIRECTV

- ✓ 3 meses de HBO MAX HD
- ✓ 2 meses de MOVIE PACK HD



SEXO VIRTUAL

[Publicar una respuesta](#)

69 mensajes • [Página 3 de 5](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)


Re: SEXO VIRTUAL

por [Gort](#) » Mar Jun 24, 2008 1:54 pm

No no nooo!! faltaría más...

Pero es que me parece lo mismo que ir a un foro de (por ejemplo) fútbol y preguntar a los fanáticos de ese deporte de que sirve o que estimación visual tiene ver un tiro de falta.

Supongo que todas esas preguntas que planteas en diferentes hilos de este foro tienen una finalidad y es la de analizar a los usuarios de Second Life. Es decir, a nosotros.

No se.... te imagino sentado en una consulta y con una bata blanca. 



Saludos



Gort

Jr. Member



Mensajes: 137

Registrado: Vie Jun 08, 2007 1:28 am

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

por Mateo Auer » Mar Jun 24, 2008 2:38 pm

juaaaaaaaaaaaaas Gort

No tanto, no tanto. Aunque ya he admitido en este foro que me gusta analizar los comportamientos globales sociales debido a mi profesión. De todos modos te aseguro que no son preguntas o temas preparados para un análisis sino que son temas que de repente me asaltan y de los que me gustaría conocer la opinión de otra gente.



Mateo Auer

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

por Morgana » Mar Jun 24, 2008 3:21 pm



Meryjoe Tenk escribió: ¿Y si con esa persona puedes tener las dos cosas? 😊

Sólo hay que dejarse llevar 😊

nena, eso tiene que ser genial 😊



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 486

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por Sycorax » Jue Jul 03, 2008 3:28 pm

Ketk escribió: sigo el offtopic --> anda!!! eso no lo sabia <-- fin del offtopic

ver a todo el mundo con el juguetito mirando hacia Cuenca no me atraía mucho.

A mi me gustaria que alguien me explicase que tiene Cuenca con el sexo, Ya he oido muchas veces eso de "te voy a poner mirando pa Cuenca". Es una ciudad preciosa, hasta sus cuevas y sus escaleras tienen su encanto, pero sexualmente no me excita, prefiero mirar a mi pareja si la posición lo permite, pero a Cuenca....

En fin, una de mis amigas en SL trabaja como Escort, no voy a decir su nombre ya que no quiero comprometerla. Pero ella, según me explica lo hace porque mira, es divertido y le permite ganar lindes para conseguir un objetivo en SL en el que necesita mucha inversión. Pero es perfectamente capaz de escribir lo que el otro espera leer y tener la mente pensando en el programa de la lavadora o en lo que ha de hacer para cenar. Luego conozco gente que hasta se excita a niveles escandalosos en RL con una sesión de sexo virtual en SL. Así que supongo que hay gente para todo. A mi personalmente me produce más hilaridad que otra cosa.

Sycorax

Jr. Member



Mensajes: 9

Registrado: Mar Dic 04, 2007 2:45 pm

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [pepys arida](#) » Jue Jul 03, 2008 8:12 pm

Todo eso depende de cada persona, y de cada mente.

El sexo por el sexo, sobre todo cibernético, me parece realmente lamentable. Pero como para todo hay una edad, una madurez (mental) y unas prioridades, fijaciones u obsesiones, supongo que habrá gente para todo también.

Mateo... deberías poner una consultita y recibimos uno por uno... 😊 así tendríamos más intimidad para tu estudio, porque, como sabrás, hablar de sexo también es algo bastante íntimo y muchas veces sacar estos temas en un foro solo sirve para hablar de generalidades, como se está haciendo. Porque el sexo es algo tan íntimo y tan personal (tanto en RL como en SL) que sería de muy mal gusto profundizar más 🤔

Morgana..... niña, dale el gusto al chaval. (que está obsesionao) 🤪

Este sociólogo..... tas haciendo la tesis o el trabajo fin de carrera? 😐



[pepys arida](#)

Jr. Member



Mensajes: 83

Registrado: Mar Feb 26, 2008 4:49 pm

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [pepys arida](#) » Jue Jul 03, 2008 8:14 pm

Sycorax escribió: Este sociólogo..... tas haciendo la tesis o el trabajo fin de carrera?

ains, mateo, que mal me ha quedao este final..

Te lo digo sin acritud, eh?

Besos 🙏



[pepys arida](#)

Jr. Member



Mensajes: 83

Registrado: Mar Feb 26, 2008 4:49 pm

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

7

✉ por [Morgana](#) » Jue Jul 03, 2008 9:50 pm

pepys arida escribió:

Morgana..... niña, dale el gusto al chaval. (que está obsesionao) 😏

ya veo que está obsesionao, por eso estoy intentando no meterme que ya he cubierto el cupo de tonterías en las últimas semanas y de paso a ver si se va olvidando de mi 😏 (y ahora vienes tú a liar la cosa 😏)



[Morgana](#)

Sr. Member



Mensajes: 486

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Mateo Auer](#) » Vie Jul 04, 2008 12:46 am

No Morgana...ahora amo a Jcgart. Es el único que me trata bien y me da pastillitas azules



[Mateo Auer](#)

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Jcgart Larsen](#) » Vie Jul 04, 2008 2:04 am

A partir de ahora no te daré más pastillitas azules... te daré sandía, que en verano entra genial y además natural



Pero tío, no me digas que me amas delante de toda esta gente... que me sonrojo! xD

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



[Jcgart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478**Registrado:** Vie Feb 16, 2007 1:46 am**Ubicación:** Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

♥ Re: SEXO VIRTUAL**✉**por [solcito](#) » Vie Jul 04, 2008 4:39 am

hola .. como les va... bueno espero me den una buena bienvenida besos y caricias

[solcito](#)

Newbie

**Mensajes:** 1**Registrado:** Vie Jul 04, 2008 4:36 am[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL**✉**por [Mateo Auer](#) » Vie Jul 04, 2008 8:49 am

SANDIIIAAAAAAAAAAAAAA???? Ains Joggart! Que pillín que eres!!
Según un estudio de la Universidad A&M de Texas, esta deliciosa fruta, la sandía, contiene elementos similares a los del famoso medicamento, viagra, y su consumo puede aumentar la libido y la capacidad amatoria de una persona.

[Mateo Auer](#)

Jr. Member

**Mensajes:** 69**Registrado:** Mié May 28, 2008 8:10 pm[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL**✉**por [Morgana](#) » Vie Jul 04, 2008 10:07 am

Mateo Auer escribió: SANDIIIAAAAAAAAAAAAAA???? Ains Joggart! Que pillín que eres!!
Según un estudio de la Universidad A&M de Texas, esta deliciosa fruta, la sandía, contiene elementos similares a los del famoso medicamento, viagra, y su consumo puede aumentar la libido y la capacidad amatoria de una persona.



Vi Veri Veniversum Vivus Vici



[Joggart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

por [Mateo Auer](#) » Vie Jul 04, 2008 11:45 am

Estimados compañeros foreros

Os informo de que me he acercado a la carretera donde un señor muy amable con un entrañable sombrero de paja vende sandías de su huerta. Le he comprado todo lo que tenía allí y él me ha prometido mandarme más. Me he puesto el gorrito de chef, he cogido un cuchillo y una tabla y me he puesto a cortar sandía en dados para mandarosla. Tocais a 14 sandías por persona así que me llevará un tiempo. Cuando la recibais os diré donde he organizado la macro-disco-fiesta-sandía y....a ver que pasa...!! QUE SURJA LO QUE TENGA QUE SURGIR!!



[Mateo Auer](#)

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

[Arriba](#)

[Anterior](#)[Sigiente](#) Mostrar mensajes previos: Ordenar por

[Publicar una respuesta](#)

69 mensajes • [Página 3 de 5](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)

[Volver a General](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: Yahoo [Bot] y 1 invitado



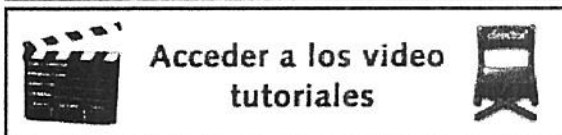
ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFEBúsqueda avanzada

MundoSL



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [General](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)

- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)



SEXO VIRTUAL

[Publicar una respuesta](#)

69 mensajes • [Página 4 de 5](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Mateo Auer](#) » Vie Jul 04, 2008 11:55 am

Perdona Pepys. No me dí cuenta de tu referencia a mi lado sociólogo 😊 Tengo 45 años. Si estuviese haciendo aún el trabajo fin de carrera o la tesis, mi madre ya me habría castigado sin la paga del fin de semana 😊 Mi madre no me comprende!! 😊

[Mateo Auer](#)

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

7

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Jocgart Larsen](#) » Vie Jul 04, 2008 12:48 pm

xD

Haz algunos trozos más grandes tipo rectángulo y los haremos a la plancha...

Mateo Auer escribió: Cuando la recibais os diré donde he organizado la macro-disco-fiesta-sandía y....a ver que pasa...!! QUE SURJA LO QUE TENGA QUE SURGIR!! 🤪 🤪

¿Eso pretende ser una macro-orgía? Mira, una cosa que no he probado en SL, tal vez se lo proponga a Sara, pero probablemente me mande al cara*o...

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



[Jocgart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Mateo Auer](#) » Vie Jul 04, 2008 1:02 pm

Una macro-orgía? 🤪 Yo más bien pensaba en que los demás traeráis otras frutas para hacer una macro-macedonia! Que mente mas calenturienta tines, Jocgart, por Dios!!!! 🤪

Y quien puñetas es Sara? 🤪

jajajajajaja 🤪

[Mateo Auer](#)

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [bhaio shan](#) » Vie Jul 04, 2008 1:16 pm

Así que proponiendo una macro-orgía y yo perdiéndomelo... estudiaré la propuesta...



[bhaio shan](#)

Full Member



Mensajes: 256

Registrado: Mié May 16, 2007 3:09 pm

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Jocgart Larsen](#) » Vie Jul 04, 2008 1:51 pm



Sara es mi monotema.....



Mateo Auer escribió: Una macro-orgía? 😊 Yo más bien pensaba en que los demás traeráis otras

frutas para hacer una macro-macedonia! Que mente mas calenturienta tines, Jocgart, por Dios!!!! 😊

"Platanito juguetón busca rodajita de piña para macedonias esporádicas, se aceptan frutas tropicales para combinar. Abstenerse pasas y frutos secos."

¿Eso es lo que quieres montar?

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



[Jocgart Larsen](#)

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Mateo Auer](#) » Vie Jul 04, 2008 1:56 pm

Jocgart Larsen escribió: -[Sara es mi monotema.....



Mateo Auer escribió: Una macro-orgía? 😏 Yo más bien pensaba en que los demás trajerais otras frutas para hacer una macro-macedonia! Que mente mas calenturienta tines, Jocgart, por Dios!!!! 😏

"Platanito jugueton busca rodajita de piña para macedonias esporádicas, se aceptan frutas tropicales para combinar. Abstenerse pasas y frutos secos."

¿Eso es lo que quieres montar?

Sé que me la juego con este mensaje:

Si contesto según me parece que Jcgart quiere decir, quedaré yo como un salido de mente calenturienta (frutas tropicales=pedazo mulatas?)

Si sigo con la movida de la inocente macedonia pareceré imbécil y no tendré nada que hacer con Morgana.

No sé que decir, la verdad. Y no me suele pasar. Tú ganas, Jcgart, machote 🤔

Mateo Auer

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

📧 por Morgana » Vie Jul 04, 2008 3:27 pm

Mateo Auer escribió: Y quien puñetas es Sara? 🤔

uuuuuuuu... tienes que venir a las excursiones, que sino acabarás metiendo la patita 🤔

Mateo, que sepas que Sara es tu rival más directa en el corazoncito de Jc 🤔



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 486

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Mateo Auer](#) » Vie Jul 04, 2008 3:51 pm

Morgana... es que son los jueves las dichas excursiones y no puedo traicionar a mis colegas del futbol. Sin mi perderían fijo!!!

¿Que tal una cita tu y yo para que me expliques unas cuantas cosas? 😊 🙏

[Mateo Auer](#)

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Morgana](#) » Vie Jul 04, 2008 6:10 pm

Mateo Auer escribió: ¿Que tal una cita tu y yo para que me expliques unas cuantas cosas? 😊 🙏



Mateo Auer escribió: Si sigo con la movida de la inocente macedonia pareceré imbécil y no tendré nada que hacer con Morgana.

tranquilo, ya no tenias nada que hacer antes así que puedes seguir con Joc preparando la macedonia tropical y cuando ya la tengais a punto nos avisais y venimos los demás a merendar. 😊



[Morgana](#)

Sr. Member



Mensajes: 486

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por [Mateo Auer](#) » Vie Jul 04, 2008 7:35 pm

Me he vuelto a perder... ¿qué tipo de macedonia tropical, Morgana? La versión light o la que tiene Jocgart en la cabeza, el tío guarro? ☹️

Si es versión Jocgart avisame que debo volver a depilarme ciertas zonas ☹️

Mateo Auer

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

📧por Jocgart Larsen » Sab Jul 05, 2008 1:15 am

Uis, tío guarro me llama... Con lo limpio que soy yo!

Por cierto, hoy preparé un postre con maracuyá (la fruta de la pasión) y mango, con un pastel/budin tremendamente rico... fue triunfal!! A ver si preparamos algo así en SL, lástima que no se pueda aún saborear virtualmente

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jocgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

📧por Mateo Auer » Dom Jul 06, 2008 10:59 am

En que momento se convirtió un tema titulado "Sexo Virtual" en el programa del Arguiñano?
PASA RECETA JOCGART!

Mateo Auer

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

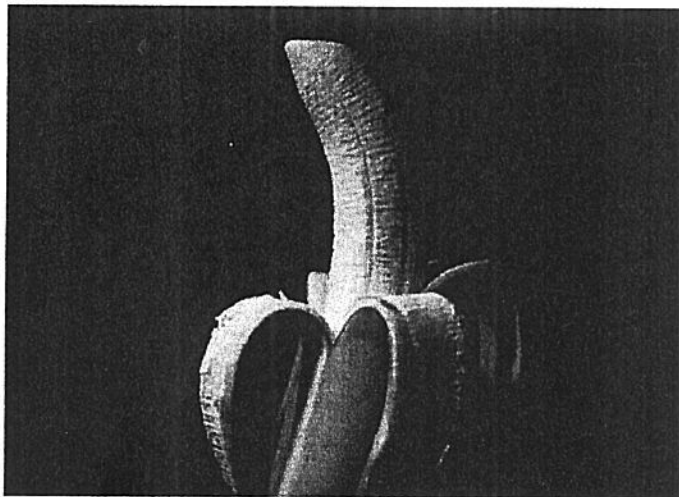
Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉por **Jocgart Larsen** » Dom Jul 06, 2008 11:16 am

Las frutas y el sexo...

Adjuntos



Preparando la noche....receta!!
platano.jpg (19.9 KiB) Visto 628 veces

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jocgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉por **Jocgart Larsen** » Dom Jul 06, 2008 11:34 am

<offtopic>.....

Budin de plátano y coco con espuma de maracuyá y mango

Ingredientes:

*1 lata leche de coco

*1 plátano

*1/2 taza de azúcar

*2 cucharadas de maicena

*4 yemas de huevo

*1/2 cucharadita de extracto de vainilla

- *Un poco de sal (muy poca 😊)
- *1/2 taza de zumo de naranja (opcional)
- *1 mango (opcional)
- *Espuma de maracuyá (se compra el puré y en el sifón se hace espuma) (opcional)

Preparación:

- Hervir la leche de coco durante 3 minutos en una cacerola mediana.
- Mezcla el azúcar, la maicena y la sal.
- Añade las yemas a la mezcla y bate bien.
- Haz un puré con el plátano y añádelo a la mezcla.
- Agrega un poco de leche de coco caliente para que sea más fácil mezclar.
- Una vez está todo mezclado, ponlo con el resto de leche de coco dentro de la cacerola.
- Cocina a fuego medio y mientras se cocina vé batiendo, para que quede una mezcla fina tipo batido (unos 12-15 minutos dependiendo del fuego).
- Retira del fuego y añádele el extracto de vainilla.
- Pon la mezcla en un molde, tápala y a la nevera unas horas, para que coja consistencia.
- Justo antes de servir puedes agregarle por encima el zumo de naranja, trocillos de plátano mojados con el zumo de naranja (para que no se pongan marrones), cachitos de mango natural y un poco de espuma de maracuyá para que el postre tenga más color y entre más por los ojos 😊 [Nota: todo este párrafo de decoración es opcional y es sólo una sugerencia, se puede decorar de cualquier otra manera que se os ocurra].

Listo. ¡¡Bon appétit!!

PS: Si tenéis niños, les encantará, cuanto más color mejor, ya sabéis 😊

</Offtopic>.....

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jorgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por **Mateo Auer** » Dom Jul 06, 2008 11:52 am

MAAAAAAAAAAAAAAAAAAADRE MIA!! A mi, sacandome de los huevos fritos y sandwiches de atún, soy un desastre. Morgana, mi vida..¿has tomado nota de esta receta para deleitarnos en nuestro nidito de amor? 🍷 🍷

Gracias Jorgart. Tiene muy buena pinta!!

Mateo Auer

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

[Arriba](#)

[Anterior](#)[Siguiente](#) Mostrar mensajes previos: [Todos los mensajes](#) Ordenar por [Fecha publicación](#)

[Ascendente](#) [Ir](#)

[Publicar una respuesta](#)

69 mensajes • [Página 4 de 5](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)

[Volver a General](#)

Saltar a: [Ir](#)

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: No hay usuarios registrados visitando el Foro y 2 invitados

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]

Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group
Traducción al español por [Huan Manwë](#)



ELMETAVERSO.COM

FOROS

RED SOCIAL

REGISTRO EN
SECOND LIFE

Búsqueda avanzada

Buscar...

Buscar

MundoSL



Acceder a los video
tutoriales



- [Portal](#) < [Índice general](#) < [Sociedad en SL](#) < [General](#)
- [Cambiar tamaño de la fuente](#)
- [Email a un amigo](#)
- [Imprimir vista](#)
- [FAQ](#)
- [Registrarse](#)
- [Identificarse](#)

FALTA POCO

04:20:48

UADE
360°

PENSAR INTEGRALMENTE ES SABER MAS



SEXO VIRTUAL

[Publicar una respuesta](#)

69 mensajes • [Página 5 de 5](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)

Re: SEXO VIRTUAL

por [Morgana](#) » Dom Jul 06, 2008 12:29 pm

Mateo Auer escribió: Morgana, mi vida...¿has tomado nota de esta receta para deleitarnos en nuestro nidito de amor?  



****offtopic****

después de leer la receta, propongo que se abra un hilo para comentar todas las cualidades de Jogart: es buen

amigo, gana premios literarios, sabe cocinar,....



fin offtopic



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 486

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por Jocgart Larsen » Dom Jul 06, 2008 1:03 pm

Jajaja un placer, Mateo! Y no te creas, es muy fácil de hacer, y más rápido de lo que parece!!

Morgana... y que tal si ponemos todos los defectos? Creo que eso daría para más 😊 (por cierto, ahí va uno más para engrosar la lista... soy capaz de hacerme un tajo/corte en el dedo, y además profundo, con un cuchillo de untar mantequilla o.O pupaaaa 😊)

Vamos a seguir hablando de sexo, que es el tema principal...

Puesto que se le ha llamado "SEXO VIRTUAL", tal vez se deberían incluir otros métodos de comunicación, no sólo SL. Y ya que salió el tema del amor también... dentro de sexo virtual hablaría de sexo virtual CON amor y sexo virtual SIN amor.

Profundizando más... qué tal si hablamos de prostitución en Second Life? Muchos avatares (y he dicho avatares, no personas), femeninos, suelen prostituirse al principio de su vida SL para ganar unos lindens. Detrás del avatar a veces se esconden hombres buscando el sexo fácil y ganar "dinero" mientras se "disfruta" del juego.

Además es típico ver a newbies masculinos con la herramienta puesta y alegre, paseando desnudos por según qué islas.

Personalmente no entré en SL por razones sexuales, pero sí que siendo newbie busqué "sex" en el buscador y aparecí en un sitio llamado "orgy room free sex", o algo así, dónde ví a montones de avatares masculinos que se parecían a mí en mi apariencia newbie, pero que además iban desnudos... Claro, no iba a ser menos, patapum, me bajé los pantalones. Pero no tenía aparatito para jugar, así que me los volví a subir y me fui raudo y veloz de ahí. También he ido a algún sitio de estos de "free sex" con algún alt recién creado, no para tener sexo, sino para partirme la caja. Es curioso ver cómo a la gente le importa todo un bledo, ven a alguien encima de una alfombra con bolitas y sin un hola ni nada, alehop! Coña, al menos que avisen, que una cosa así en RL tiene que ser muy chungo... vamos, digo yo.

Total... está claro que un alto porcentaje de la gente que entra en SL, y sobretodo hombres (tengan avatar masculino o femenino, eso da igual), entran por el sexo. Primero por el sexo gratuito en esas habitaciones que como un ingenuo visité... Y si les gusta y les funciona, no tengáis dudas de que empezarán a prostituirse.

Que quede claro que no tengo nada en contra de que la gente se prostituya dentro de SL... es una elección, no una necesidad. Y además quién no quiera que se teleporte o apague el ordenador y listo.

Eso sí... sigo quedándome con el sexo con amor (virtual y real).
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jøgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por Mateo Auer » Lun Jul 07, 2008 9:44 am

Es posible el sexo con amor virtual? Existe un sentimiento amoroso virtual? En que se parece al real?

Mateo Auer

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

Arriba

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por Jøgart Larsen » Lun Jul 07, 2008 11:43 am

Bueno, personalmente mantengo sexo virtual con amor real (y pronto será sexo real también 😊).

Así que sexo virtual con amor sí es posible.

También hay quién está "enamorado" SL hablando y ese amor no sale de SL, si se mantiene sexo eso será también sexo virtual con amor virtual, no?

Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jøgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

7

[Arriba](#)**Re: SEXO VIRTUAL**✉ por **Mateo Auer** » Lun Jul 07, 2008 12:26 pm

Creo que yo aún no estoy tan curtido. No entiendo como se puede estar enamorado solo en SL. No es amor real. Es como parte de un juego...de una pantomima, no? O es un sentimiento diferente? Como una amistad especial que trasciende lo normal en SL pero que en tu vida real no tiene cabida? Podrá ser que nos enamoremos en SL pero que al tener familia/pareja etc en RL no nos dejemos llevar y nos controlemos?

[Mateo Auer](#)

Jr. Member

**Mensajes:** 69**Registrado:** Mié May 28, 2008 8:10 pm[Arriba](#)**Re: SEXO VIRTUAL**✉ por **Morgana** » Lun Jul 07, 2008 1:10 pm

exáctamente en eso Mateo, puedes tener una familia, amigos, etc. en RL y que funcione perfectamente, y lo mismo en SL y que también funcione. Se trata de tener los mejor de los dos mundos 🌐

solo una pregunta, ¿tú eres capaz de tener sentimientos virtuales? eso me parecen términos opuestos (como "inteligencia militar" o "clamoroso silencio") Un sentimiento es un sentimiento... no veo como puede ser virtual

[Morgana](#)

Sr. Member

**Mensajes:** 486**Registrado:** Jue Feb 22, 2007 3:49 pm**Ubicación:** Barcelona[Arriba](#)**Re: SEXO VIRTUAL**✉ por **Mateo Auer** » Lun Jul 07, 2008 1:20 pm

Pues eso me pregunto yo, Morgana. ¿Cómo se puede tener un sentimiento en SL que no trascienda a RL? Es imposible diferenciar tanto una cosa de la otra. AL fin y al cabo somos nosotros, los del mundo real, los que cedemos nuestra alma a los avatares. Somos nosotros mismos. Y en muchos aspectos en SL somos incluso más reales, más nosotros, pues carecemos de un montón de limitaciones que nos establece el mundo real

7

Mateo Auer

Jr. Member



Mensajes: 69

Registrado: Mié May 28, 2008 8:10 pm

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por Jocgart Larsen » Lun Jul 07, 2008 3:07 pm

Pues será un sentimiento fingido... De todos modos, dependerá de cómo se tome cada uno SL.
Vi Veri Veniversum Vivus Vici



Jocgart Larsen

Hero Member



Mensajes: 1478

Registrado: Vie Feb 16, 2007 1:46 am

Ubicación: Barcelona - Spain

- [Sitio web](#)

[Arriba](#)

Re: SEXO VIRTUAL

✉ por Morgana » Lun Jul 07, 2008 5:03 pm

Mateo Auer escribió: Pues eso me pregunto yo, Morgana. ¿Cómo se puede tener un sentimiento en SL que no trascienda a RL? Es imposible diferenciar tanto una cosa de la otra. AL fin y al cabo somos nosotros, los del mundo real, los que cedemos nuestra alma a los avatares. Somos nosotros mismos. Y en muchos aspectos en SL somos incluso más reales, más nosotros, pues carecemos de un montón de limitaciones que nos establece el mundo real

y yo también me pregunto... si como me ha parecido entender, tú entras poco en SL.. ¿cómo esperas comprender lo que se siente allí dentro?

por supuesto que somos nosotros mismos dentro y fuera, y sentimos porque somos personas y como tales tenemos esa capacidad. Después queda a criterio de cada uno mezclar SL y RL, en función de la situación

personal, familiar o simplemente que le venga en gana hacerlo 🤪



Morgana

Sr. Member



Mensajes: 486

Registrado: Jue Feb 22, 2007 3:49 pm

Ubicación: Barcelona

[Arriba](#)

[Anterior](#) [Mostrar mensajes previos:](#) [Ordenar por](#) [Ascendente](#)

[Publicar una respuesta](#)

69 mensajes • [Página 5 de 5](#) • [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)

[Volver a General](#)

Saltar a:

¿Quién está conectado?

Usuarios navegando por este Foro: No hay usuarios registrados visitando el Foro y 1 invitado

- [Índice general](#)
- [El Equipo](#) • [Borrar todas las cookies del Sitio](#) • Todos los horarios son UTC + 1 hora [DST]

Powered by [phpBB](#) © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group

Traducción al español por [Huan Manwë](#)