

Vanessa Fonseca

Second Life y el capitalismo creacionista: el caso de Costa Rica Sims

Universidad de Costa Rica

vafons@gmail.com

Las tecnologías de la información y la comunicación, las aplicaciones de realidad virtual y la simulación, la producción en 3D nos enfrentan hoy a nuevas dimensiones de lo imaginario. Nuevas quizá no en su lógica, sino en su modo de producción y representación o en las formas en que movilizan relaciones, mercancías o servicios. En el capitalismo tardío, los espacios de comunicación se hacen más complejos por las dinámicas de la sociedad de la información, los procesos globales, la convergencia tecnológica y la digitalización. Surgen así espacios alternativos para experimentar lo público y lo privado que van más allá de los territorios tradicionales. Mundos virtuales tales como Second Life, Terra, Norrath Everquest o World of Warcraft son, en nuestros días, plazas y mercados públicos virtuales que están transformando y re-territorializando las formas de comunicarse, socializar, aprender, hacer la guerra, divertirse, comprar o proteger el ambiente.

El presente trabajo reflexiona sobre las paradojas culturales que se derivan de los denominados metaversos o mundos virtuales como nuevos territorios de paisajes culturales. Se enfoca principalmente en Second Life (SL) y las consecuencias culturales y económicas que se derivan de lo que Tom Boellstorff ha denominado el capitalismo creacionista. Este artículo discute el capitalismo creacionista como una dimensión de la fractalidad que caracteriza el capitalismo tardío, donde la espiral de la acumulación del capital precede a lo real en la continua

comodificación de la vida cotidiana. Se ilustra esta dimensión con el análisis crítico Costa Rica Sims en Second Life y sus estrategias de marca, mercadeo de experiencia y turismo virtual.

¿Qué es un mundo virtual o metaverso?

Las comunidades o mundos virtuales podrían definirse como ambientes simulados mediados por computadora que se accesan via Internet y se experimentan en tiempo real. Sus usuarios socializan, juegan, realizan intercambios o aprenden mediante el uso de un “avatar” (una representación gráfica y modificable de sí mismos). Smart, Cascio y Paffendorf definen el metaverso como ‘the convergence of 1) virtually-enhanced physical reality and 2) physically persistent virtual space. It is a fusion of both, while allowing users to experience it as either’. Estos nuevos espacios se derivan de la combinación de redes sociales, tecnología de videojuegos y simulaciones. De ahí su nombre en inglés: “Massive Multiplayer Online World” o Mundo masivo en línea de múltiples jugadores.

Con el advenimiento de Internet, el espacio íntimo y el espacio público adquieren otras dimensiones de lo imaginario. David Harvey (*The Condition*) afirma que la experiencia de la modernidad genera un cambio en la sensibilidad y la percepción del tiempo y el espacio en Occidente. La aceleración de la vida cotidiana, la tecnificación industrial de la producción, la convergencia tecnológica hacen que las categorías de espacio y tiempo se compriman.

La convergencia tecnológica actual permite romper las barreras tradicionales del espacio y el tiempo. Quienes deambulan como *flaneurs* postmodernos, como nómadas virtuales en estas nuevas territorialidades de lo imaginario disfrutan de puestas de sol y amaneceres simulados mientras bailan, compran, visitan un museo, reciben una clase de diseño o simplemente ven desovar las tortugas en una playa solitaria. Su tiempo es un tiempo otro, donde la espacialidad se produce en su performatividad, en el hacer y experimentar, es decir, más allá de su simple puesta en escena (*performance*). Ese tiempo también se experimenta en la creación y re-creación de

objetos y en la experiencia de espacios compartidos más allá de las territorialidades típicas de los tiempos modernos.

Los medios de comunicación masivos facilitaron la experiencia de una comunidad imaginada, en términos de Benedict Anderson, es decir, interpelada desde y por un nosotros. Esta comunidad, pretendidamente homogénea, se experimenta desde un espacio específico, un territorio definido por fronteras “naturales” o políticas. Sin embargo, los mundos virtuales o metaversos reimaginan no solo el tiempo que se fragmenta en múltiples temporalidades, sino sobre todo, la experiencia de espacios compartidos.

En este sentido, es importante distinguir la diferencia entre *representaciones del espacio* y *espacios de representación*. Siguiendo a Harvey (*The Condition*) entenderemos por *representaciones del espacio* a las *conceptualizaciones del espacio* (formas de organizarlo, racionalizarlo y codificarlo desde los mapas tradicionales hasta la arquitectura del ciberespacio) y por *espacios de representación* a los modos de imaginar, vivir, recordar, sentir una espacialidad determinada.

En *The Condition of Postmodernity*, Harvey distingue cuatro aspectos de las prácticas espaciales: la distancia, la apropiación del espacio, la ocupación del espacio y la producción del espacio. La distancia, como práctica espacial, supone costos de transacción, ya por la movilidad de sujetos o por la traslación de objetos de un lugar a otro. La apropiación la determinan la presencia de objetos, individuos, y sus prácticas o dinámicas particulares, en un espacio determinado, *in situ*. La ocupación se caracteriza por prácticas de dominación y control sobre la distancia y la apropiación. Finalmente, la producción del espacio supone la creación de nuevos sistemas ya materiales o simbólicos, es decir, la producción del espacio es también su poética, su modo de significación, su espacio de representación en términos de imaginario.

En la creación de mundos virtuales total o parcialmente desterritorializados se generan nuevas prácticas de reterritorialización y creación de imaginarios que comprimen las categorías tradicionales de tiempo y espacio, a la vez que se recombinan las cuatro prácticas espaciales citadas. Esta recombinación no necesariamente se da en un orden progresivo, tal y como suele

darse en el espacio tradicional, sino como procesos simultáneos que hacen posible la fractalidad que más adelante explicaré y que ilustran su replicabilidad a diferentes escalas, su repetición, su carácter expansivo y de bifurcaciones múltiples.

En SL nos enfrentamos a la producción de experiencias basadas en espacialidades diferenciadas. Así, en términos de Harvey, SL es un espacio de representación, una performatividad que posibilita la producción y experimentación e imaginación de una espacialidad diferenciada y parcialmente desterritorializada. La siguiente sección presenta algunos datos del desarrollo del metaverso SL y más específicamente de la región denominada Costa Rica Sims .

Second Life. Tu vida tu imaginación

Second Life empezó como un proyecto de su fundador Philip Rosedale quien quería crear un microcosmos que representara al mundo. Su nombre inicial fue Linden World (1991) y al inicio parecía más un videojuego. Con el tiempo, Rosedale y su equipo lograron desarrollar más la plataforma para permitir la interacción con objetos y comunicarse con otros avatares.

Según la guía oficial de SL (Rymaszewski et al.), el metaverso ya cuenta con una rica historia que se puede dividir en siete etapas: La primera denominada, *prehistórica o pre beta*, va del 2001 al 2003 cuando era un sistema cerrado no abierto al público general. Para el 2002 evaluaron una versión beta y se empezaron a enviar invitaciones limitadas a otros usuarios no nativos del grid (conjunto de servidores que operan los simuladores que visualizan SL como un mundo). En abril del 2003 se hizo pública la versión beta.

Rymaszewsky et al. llaman a la segunda etapa la era de los nativos versus los colonos. Está caracterizada por los conflictos entre los usuarios que aspiraban a una utopía pacifista y otros usuarios que utilizaban la plataforma para hacer prácticas de simulaciones bélicas. Se dan en esta época múltiples disputas y discusiones sobre el carácter pacifista o bélico de SL. Pero lo más significativo de esta era es que los usuarios lograron vencer en la batalla contra los impuestos que

Linden Labs pretendían cargar por la creación de objetos. Como en el mundo real, se produjo una rebelión titulada *The Tea Crate Rebellion* que luchaba por eliminar el impuesto a los objetos. Los usuarios ya a favor ya en contra se unieron a las protestas y a los actos públicos y finalmente Linden Labs cedió y eliminó el sistema de impuesto (Rymaszewski et al.).

La tercera era que se considera como el nacimiento de la nación empieza en el invierno del 2003 y la marcan tres grandes decisiones que toma Linden Labs para continuar con el proyecto (Rymaszewski et al.): 1) eliminar las suscripciones mensuales y cambiarlas por un sistema de pago mensual por el uso del terreno virtual; 2) una política más amplia sobre la compra y venta de terrenos con dinero real; 3) reconocer los derechos de autoría de los creadores de objetos y scripts creados en SL. Esta última política se tomó gracias a que un profesor de leyes de la Universidad de Stanford, Lawrence Lessig, a quien se le considera el Thomas Jefferson de SL, abogó por este cambio. Esto permitió que se disparara una “clase mercantil” de músicos, diseñadores, arquitectos, y hasta escorts que empezaron a vender sus objetos o servicios por dólares linden cambiables por dólares reales.

La cuarta era abarca desde finales del 2003 a principios del 2004. Es fundamentalmente el momento de crecimiento, apertura a la comercialización y las bienes raíces. También se da en este periodo una migración de usuarios de otros metaversos o usuarios que ya usaban SL empezaron a abrir cuentas secundarias (Rymaszewski et al.).

La quinta era entre 2004 y 2005, se equipara con una revolución industrial. Se caracteriza por la incorporación de tecnologías de red para mejorar la experiencia en SL. Audio, video, animaciones, hicieron posible la explosión de la industria del cine en SL, los conciertos, entretenimiento en vivo, la televisión, publicidad de eventos, etc (Rymaszewski et al.).

La sexta era inicia en el verano del 2005 al 2006 es la era del Boom. La visibilización y publicity en medios atrajo a grandes compañías con la esperanza de encontrar en SL una nueva frontera para sus productos o servicios. Adidas, Toyota, Warner Bros, Reebok, entre otras apuntaron al metaverso para su expansión virtual (Rymaszewski et al.).

Finalmente, desde finales del 2006 hasta el momento se habla de la séptima era caracterizada por el conflicto y la globalización (Rymaszewski et al.). Conflictos entre las regulaciones internas de SL y las leyes nacionales o internacionales, verificación de edad, casinos, pornografía. Hacia mediados del 2007 se incrementa la participación internacional en SL. Según Linden Labs, 50% de los residentes son europeos, 26% de Estados Unidos.

La participación de América Latina se ha venido incrementando sustancialmente desde los últimos tres años. Datos del 2007 empezaron a indicar la creciente participación latinoamericana en este metaverso de la siguiente manera:

Active % of residents in the top 100 countries

Rank	Country	April		March		Var %
		Percentage	# of users	Percentage	# of users	
5	Brazil	5.86%	350,035	4.73%	243,556	43.7%
21	Mexico	0.51%	30,464	0.32%	16,240	87.6%
22	Argentina	0.46%	27,477	0.50%	25,606	7.3%
29	Chile	0.26%	15,531	0.31%	15,932	-2.5%
37	Colombia	0.17%	10,155	0.14%	7,050	44.0%
38	Venezuela	0.13%	7,765	0.13%	6,803	14.1%
41	Peru	0.11%	6,571	0.06%	2,933	124.0%
68	Uruguay	0.04%	2,389	0.03%	1,626	46.9%
72	Ecuador	0.03%	1,792	0.05%	2,789	-35.7%
73	Costa Rica	0.03%	1,792	0.03%	1,667	7.5%
75	Bolivia	0.03%	1,792	0.02%	1,184	51.4%
98	Belize	0.02%	1,195	0.00%	-	100.0%
Total LatAm		7.65%	456,958	6.32%	325,386	40.4%
Total Population		100.00%	5,973,301	100.00%	5,144,889	16.1%

Data: April 2007; percentage data accurate to two decimals in April.

Los análisis económicos del primer cuarto del 2009 según Linden Labs, señalan cifras de crecimiento económico, mayores horas de conexión por usuario y otros detalles que demuestran que SL, está lejos de decrecer y cada día ofrece nuevos espacios de expansión y prácticas comerciales in crescendo:

* 124 Million User Hours, an increase of 42% from the same quarter last year

* Peak concurrent users of 88,200, an increase of 33% from the same quarter last year

* 120M in user-to-user transactions, up 65% from the same quarter last year

* The Island market has stabilized, although overall square meters of resident owned Land has decreased

Gross sales on the Xstreet SL marketplace grew 23% over Q4 of 2008 and 72% over the same quarter last year

Fuente: <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2009/04/16/the-second-life-economy--first-quarter-2009-in-detail>

SL se encuentra en una plataforma Linux. Como el universo real, SL puede crecer en cualquier dirección tan solo al agregar más plataformas Linux. SL tiene la capacidad de albergar miles de residentes simultáneos que pueden acceder un horizonte siempre cambiante y en expansión.

Datos, objetos, texturas, sonidos, videos y movimientos llegan a los usuarios vía cable modem, DSL o banda ancha. Un sistema de compresión avanzado envía miles de datos por segundo. El visualizador es de descarga gratuita, así como la inscripción al sitio. Membresías premium permiten la compra de islas que son administradas para propósitos privados, corporativos, educativos, etc. Por ejemplo, una isla de aproximadamente 6,5 hectáreas cuesta unos US \$1.650. Además, para los usuarios premium existen cargos por servicios de mantenimiento que funcionan como los impuestos tradicionales en las sociedades territorializadas.

Las plataformas comunicativas de SL incluyen mensajes de voz, chat, mensajes instantáneos y noticias de grupos. El sistema puede desplegar texto en idiomas asiáticos o europeos. Recientemente se agregó un sistema de voz sensible a la proximidad de objetos 3D que permite una experiencia más realista con los sonidos en SL. Es decir, dependiendo de la proximidad del objeto, los sonidos que emite se perciben en relación con su distancia o cercanía. Ya se está implementando la infraestructura necesaria para conectar la telefonía móvil con el fin

de que los usuarios de SL puedan enviar mensajes de texto o incluso realizar llamadas desde SL hacia el reino de este mundo.

La creación de espacialidades está íntimamente relacionada con la creación de subjetividades que legitimen y perpetúen el sistema. Conforme el sistema capitalista fue transitando hacia una economía de acumulación flexible (Harvey, *The Condition*) y la sociedad de la información reconfiguraba las telecomunicaciones y el acceso a la información, en el agónico siglo XX empezaron a surgir diversas manifestaciones sociales que apuntaban a la comodificación de la vida cotidiana, o en términos de Habermas, a la colonización de los mundos de vida por el sistema.

Los mundos virtuales o metaversos atienden a estas características del capitalismo tardío. Si bien se organizan en torno al tiempo libre, finalmente constituyen una estructura económica donde el espacio lúdico y el productivo se entremezclan. Los metaversos permiten entonces la bifurcación fractalizada del capitalismo tardío global a los espacios virtuales. En una espiral infinita de expansión, el capitalismo creacionista sigue generando espacialidades y con ellas procesos de subjetivización y control.

En algunos casos las regiones o sims en SL intentan ser una representación de espacios dados, tales como Costa Rica Sims, Paseo Reforma México, la Ruta Maya, Paris, Santorini. Sin embargo, no hay que olvidar que son, ante todo, espacios de representación. La performatividad es lo que diferencia uno de otro. Un espacio representado se define por su fidelidad o no al supuesto original. En un espacio de representación importan más la experiencia de vivir el espacio, la calidad de la vivencia y los valores y percepciones derivados de ella, que la fidelidad total al original. La siguiente sección discute la creación de Costa Rica Sims en SL, su exitosa estrategia operativa y el impacto “real” de las dinámicas de la Costa Rica virtual en SL.

Costa Rica Sims en armonía con la naturaleza

Costa Rica Sims se establece en setiembre del 2007 y es uno de los casos exitosos de crecimiento y consolidación de comunidades virtuales en SL. El proyecto para abril del 2008 incluía 18 sims (islas) y para mayo del 2008 el sim #19 llamado Puntarenas 2 se vendió en solo 6 días. Para setiembre del 2008 el proyecto incluía 57 sims y seguía en rápida expansión (www.costaricasims.com).

Según Giancarlo Takacs, gerente de Costa Rica Sims en este momento el proyecto cubre aproximadamente 4,063,232 metros cuadrados y continúa en expansión. Según Takacs, la distribución de los residentes de Costa Rica Sims es la siguiente:

55% of new residents are coming from Europe, 45% from the USA and Canada and the remaining 5% from other parts of the world. Word of mouth seems to be how new residents are finding out about our beautiful estate, and I cannot thank you enough for all the great things you are telling your friends about how you feel living in the Costa. (www.costaricasims.com).

La gran cantidad de actividades que ofrece el proyecto, el excelente servicio al cliente, los eventos (bailes, conciertos, juegos, pasarelas, fiestas temáticas) que unen a los residentes, además de la contemplación estética del lugar han creado a una comunidad de más de 300 residentes de 40 países diferentes en la que solo hay tres costarricenses. Un tema de expansión coherente y regulado ha permitido que este sitio haya sido catalogado entre los 25 mejores lugares en SL.

Pero Costa Rica Sims, no es solo un lugar de esparcimiento y diversión, su distrito comercial reúne a los mejores diseñadores de SL quienes, en algunos casos, también residen en sus múltiples sims.

Una sensibilidad hacia la protección del ambiente se percibe no solo por el cuidado en la ambientación de los sims sino en activismo en SL para conseguir fondos y apoyar a organismos como el Leatherback Trust; la World Wildlife Fund y Rainforest Alliance.

Por ejemplo, los dólares linden recaudados por la venta de estatuillas virtuales de la tortuga baula se traducen en donaciones reales a organismos de protección de esta especie. Esta es la donación del mes de agosto del 2009:

PayPal Aug. 9, 2009 11:35:41 PDT
Transaction ID: 2SC527746H886451M

Hello Costa Rica Sims Estate,

You sent a payment of \$16.03 USD to The Leatherback Trust (jrspotila@earthlink.net)

It may take a few moments for this transaction to appear in your account.

Merchant The Leatherback Trust jrspotila@earthlink.net	Instructions to merchant You haven't entered any instructions.
Shipping address - confirmed Costa Rica Sims Estate [Redacted]	Shipping details The seller hasn't provided any shipping details yet.

Description	Unit price	Qty	Amount
The Leatherback Trust Item# Website Donation	\$16.03 USD	1	\$16.03 USD
		Subtotal	\$16.03 USD
		Total	\$16.03 USD
		Payment	\$16.03 USD
		Payment sent to jrspotila@earthlink.net	

« Previous Close Here

Costa Rica Sims es una comunidad, pero a la vez un poster gigante de las posibilidades turísticas que ofrece el país. La comunidad se promociona como en armonía con la naturaleza, como un lugar de aventura y romance. Entre los atractivos que tiene está la reproducción de algunos de los parques nacionales de Costa Rica tales como Palo Verde, Manuel Antonio, los volcanes Poás y Tenorio, el río Corobicí, la isla del Coco. A lo largo de los muchos sims que la componen se puede realizar muchas actividades como bucear, *hang gliding*, surfear, pescar, observación de pájaros, deportes acuáticos, etc.

Según Takacs, quien tiene en la vida real una agencia de turismo local en la Costa Rica real, muchos de sus clientes reales han tomado la decisión de venir a la Costa Rica real después de

visitar Costa Rica Sims. El sim sirve como una maqueta inmensa para promocionar el país y sus atractivos turísticos. Tackacs asegura que al menos 700 de sus clientes reales lo han contactado primero en SL antes de venir a la Costa Rica real.

Durante el mes de agosto del 2009, Costa Rica Sims siguió expandiéndose:

Land sales were steady during the past month with over 50 new residents moving to the estate. We added 1 homestead that was sold immediately in the first weeks of August and 1 full region, Bahia Brasilito, the last week of August and it's already over 65% sold. Before ordering our latest, full region the estate was at 99% occupancy. (www.costaricasims.com).

El éxito de Costa Rica Sims radica en que su expansión responde a un plan de desarrollo bien planificado que involucra el marketing de experiencia. Una certera estrategia de posicionamiento y desarrollo de marca consolida a una comunidad con valores tales como la protección de la naturaleza y la convivencia pacífica. Esta estrategia de marca también define estándares de construcción y paisajismo que ayudan a darle unidad estética a más de 60 sims que la constituyen. Esto es posible gracias a un equipo interdisciplinario que vigila detalles de construcción, seguridad, eventos especiales, etc. La gerencia del metaverso le da especial atención al cliente y a sus necesidades de información, desarrollo y optimización de su vida virtual.

Capitalismo fractal, los espacios de vida como producción en el capitalismo creacionista

La siguiente sección discute como la propuesta de Boellstorf del capitalismo creacionista aplicado a los mundos virtuales responde a la lógica cultural del capitalismo tardío que podríamos denominar capitalismo fractal.

El capitalismo fordista produjo bienes y servicios que aceleraron el proceso de modernización durante el siglo XX. Pero este proceso estaba, a la vez, íntimamente ligado a la creación de espacio. Desde el surgimiento del capitalismo mercantil en el siglo XVI, se observa

como la lógica centro-periferia del sistema económico mundo (Wallerstein) crea espacialidades. Quijano y Mignolo han desarrollado la tesis de que la colonialidad del poder está a la base de este proceso de expansión del sistema capitalista cuyo eje es la generación de desarrollo desigual, como lo ha expuesto David Harvey (*Spaces 77*):

Treating of space relationally and relatively rather than as an absolute framework for social action, it becomes possible to see the ways in which capital accumulation, for example, creates not only spaces but different forms of spaciality (through such moves as the organization of financial markets in cyberspace) [...]

Uneven geographical developments reflect the different ways in which different social groups have materially embedded their modes of sociality into the web of life, understood as an evolving socio-ecological system.

Costa Rica Sims es un claro ejemplo de cómo un estilo de vida se reifica y promociona para generar espacios sociales, comerciales y de entretenimiento en una utopía virtual que tiene su impacto en la vida real de quienes la experimentan.

Una cronología del desarrollo de los espacios sociales mediados por computadora pone en evidencia el creciente proceso de complejidad que va desde el lanzamiento de las primeras herramientas de socialización en línea tales como IRC (Internet Relay Chat) o Dungeons & Dragons hasta las comunidades virtuales tales como Second Life, Terra, Norrath Everquest o World of Warcraft. Es un proceso que va de escribir-chatear e imaginar a producir-relacionarse y consumir imaginando.

Según Boellstorff, el capitalismo creacionista es “un tipo de capitalismo en el cual el trabajo se entiende en términos de creatividad, de forma que la producción es creación. La técnica es la forma en que se manifiesta esta creación; la autogratificación se convierte en su modo de producción” (206; trad. V.F.). El autor continúa argumentando que esta cultura participativa en la que se basan los mundos virtuales, corresponde a un momento del capitalismo donde las tendencias privilegian la personalización de las herramientas y las aplicaciones que facilitan y promueven la interacción, el intercambio y las relaciones sociales. Otro aspecto importante del

capitalismo creacionista, según Boellstorf, es que los sujetos de este modelo económico son a la vez productores y consumidores de sus propias creaciones. Boellstorf señala las conexiones entre el capitalismo creacionista y lo que Dibbell denomina “ludocapitalismo”.

Creationist capitalism allowed labor to acquire value as a form of leisure. Creativity was no longer only that what labor allowed one to do during “leisure time”; it was a form of labor on its own right. This reflected a broader “blurring of work and play” in virtual worlds, so that “they may soon become indistinguishable from each other” (Yee 2006b). The dichotomy of public and private, which only took form with the rise of industrial capitalism, may be in danger of collapsing under the influence of creationist capitalism. (Boellstorf 273).

El capitalismo creacionista de Boellstorf corresponde al paradigma del capitalismo postfordista, típico de una sociedad de la información donde la imaginación y los imaginarios no solo se comodifican, se convierten en mercancías, sino que son el engranaje mismo del sistema, su principio o modo de producción. No es por casualidad, entonces, que la misma infraestructura de los mundos virtuales y sus dinámicas de autoproducción se fundamenten en una suerte de supernova en constante cambio y expansión, soles negros del capitalismo tardío.

Más que una representación de lo real, SL es un espacio de producción de lo real. En él, siguiendo a Harvey, tiempo y espacio se comprimen para crear un tercer lugar desde donde los imaginarios del capitalismo creacionista se inventan permanentemente a sí mismos. Es invención en el doble sentido de este verbo en latín. Por una parte *invenio*, significa encontrar, es fundamentalmente un desplazamiento que descubre, devela un espacio otro. Por otra, *invenio* también apela al proceso de producción, a la invención, a lo imaginario.

Habermas desarrolla el concepto de los mundos de vida como una dimensión regida por las normas de la acción comunicativa. Las relaciones sociales entre individuos, las normas morales y la comunicación interpersonal gobiernan esa vida cotidiana. Habermas contrasta esta dimensión de los mundos de vida con el sistema (económico-ideológico) cuyo eje son las fuerzas económicas y el estado como ente regulador y controlador de las relaciones de poder y de valor

económico (Kellner). Según Habermas, el objetivo de los mundos de vida es alcanzar el consenso o la integración social mediante la acción comunicativa ideal. Esto contrasta con el sistema, cuyo fin es la integración motivada por la eficiencia, la consistencia y el control. En otras palabras, el sistema se orienta hacia la integración a través de la razón instrumental.

En SL, si bien los mundos de vida se convierten en materia prima del capitalismo creacionista, alcanzan en alguna medida, una cierta autonomía más cercana a la acción comunicativa ideal propuesta por Habermas.

En SL el capitalismo creacionista propuesto por Boellstorff presenta una paradoja. Por un lado, constituye un espacio de colonización de los mundos de vida. El grid o módulo de visualización de SL mediatiza las relaciones interpersonales entre los usuarios, determina una dinámica económica donde se compran o venden terrenos, se alquilan espacios, se venden servicios, etc. Convierte, tal y como lo dice el autor, el tiempo libre en trabajo y el espacio de esparcimiento en mercancía desdibujando los límites entre lo público y lo privado, entre el esparcimiento y el trabajo.

Por otro lado, es precisamente esa comodificación de los mundos de vida la que permite, a su vez, generar nuevas territorialidades, que a su vez abren nuevos nichos de mercado. De esta forma, la colonización y comodificación de los mundos de vida se convierte no solo en el espacio de producción de una realidad segunda, sino que abre la posibilidad de generar valor, plusvalía derivada de la canibalización de los espacios lúdicos convirtiéndolos simultáneamente en espacios productivos. La paradoja consiste en ser, al mismo tiempo, el generador de una realidad paralela que, tiene a su vez, ingerencia en la realidad tradicional.

Ya antes señalamos que el capitalismo creacionista es una manifestación de un aspecto contemporáneo del capitalismo global postfordista. En otro lugar (Fonseca) planteé la posibilidad de que en el capitalismo tardío, se da un fenómeno de repliegue, donde los espacios ya aparentemente conquistados se reinventan en nichos nuevamente conquistables. Este reencantamiento de lo conocido o reapropiación de lo posible podría denominarse capitalismo

fractal y funciona a partir de tres principios fundamentales la repetición a diferentes escalas, la auto-semejanza, y bifurcación.

En la fractalidad del capitalismo tardío, la espiral de la acumulación del capital precede lo real en la continua comodificación de la vida cotidiana. En Second Life, al igual que otros metaversos, la creatividad de sus usuarios posibilita lo real de un espacio de representación que funciona en su performatividad. La imaginación deviene en producción, pero paradójicamente es en su consumo donde alcanza su verdadero sentido, como motor de ese capitalismo creacionista.

En tanto performatividad, SL y otros metaversos plantean la paradoja del ser en el parecer, más allá de las pretensiones modernas de identidad basadas en el ser como permanencia y continuidad, los mundos virtuales posibilitan la experimentación no de un ser, sino de una pluralidad y una versatilidad de existencias que hacen de lo discontinuo y fragmentario su cotidianidad.

Capitalismo creacionista y capitalismo fractal

Aún antes de Heráclito, Occidente se ha visto fascinado e intrigado por las paradojas de cambio y repetición. Más recientemente, la teoría del Caos y la geometría fractal han encendido esta discusión con la idea de que el caos es algo inherente a los sistemas complejos. En sistemas complejos y dinámicos, las similitudes y las repeticiones son parte de un articulado desorden donde los patrones emergen a lo largo del tiempo y el espacio en diferentes escalas.

Martínez define los fractales como “an object that displays self-similarity at various scales. If we zoom in on any portion of a fractal object, we will notice the smaller section is actually a scaled-down version of the big one”. La autosemejanza, el escalamiento, y la repetición caracterizan los fractales. Son sistemas complejos con una inestabilidad dinámica debido a su especial sensibilidad y dependencia a las condiciones iniciales. Esto se refiere al denominado efecto mariposa. El clima, como sistema complejo, es muy sensible a los cambios, aunque pequeños en sus condiciones iniciales. Así, de manera analógica se plantea que la turbulencia

generada por el aletear de una mariposa en Africa puede, en otra escala del sistema manifestarse como un tornado en Texas.

Al igual que los fractales, el capitalismo se expande a través del principio de autosemejanza. La lógica de los fractales se manifiesta al expandirse o contraerse no linealmente. Utilizar los fractales como metáforas visuales del capitalismo permite entender como éste se expande simultáneamente en la arena global al tiempo que se repliega en los espacios locales reencantando viejos nichos en supuestas nuevas segmentaciones que se presentan como nuevos territorios por ser conquistados. Entender la lógica del capitalismo tardío como un fractal sugiere al menos dos elementos:

Primero, la tendencia hacia la hiperfragmentación de los mercados es una forma de reencantarlos. Los viejos nichos se remistifican en un “nuevo mundo” rico en promesas de rentables oportunidades y listo para ser conquistado. La retórica que promueve la llamada economía de la variedad es analizada por Chris Anderson en *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*. Anderson afirma que:

The Long Tail is nothing more than the infinite choice, Abundant, cheap, distribution means abundant, cheap, and unlimited variety- and that means the audience tends to distribute as widely as choice [...] (180).

Mass culture may fade, but common culture will not. We will still share our culture with others, but not with everyone. (191).

Segundo, en la comodificación de los mundos de vida, en la transformación del espacio de ocio y esparcimiento en espacios de producción hay también un elemento fundamental del capitalismo, la creación de nuevos espacios va ligada a la creación de subjetividades y procesos de sujeción que los legitimen y perpetúen. Es un mecanismo del sistema para crear subjetividades más allá de la moderna apelación a la ciudadanía o al territorio. En el capitalismo tardío la necesidad de proveer una constante acumulación de capital genera subjetividades más desde las prácticas de consumo que de la adscripción a ciudadanías y territorialidades tradicionales. En palabras de Wallerstein (308):

[...] the endless accumulation of capital requires as one of its mechanisms a collective orientation towards consumption. For while capitalism as an historical system requires constant inequality, it also requires constant restructuring of economic process. Hence what guarantees a particular set of hierarchical social relationships today may not work tomorrow. The behavior of the work-force must change without undermining the legitimacy of the system. The recurrent birth, restructuring and disappearance of ethnic groups is thereby an invaluable instrument of flexibility in the operation of the economic machinery.

La Modernidad promovió un tipo de subjetividad y sujeción ligado al estado nación. La ciudadanía fue el pilar de la modernidad de finales del siglo XIX y del siglo XX. En el capitalismo tardío, las fronteras oficiales y los territorios tradicionales se desdibujan por el flujo no isomórfico de imágenes mediáticas, inmigrantes, capitales, tecnologías, y la desregulación de la economía (Appadurai). La ciudadanía ya no es la única forma de pertenecer al sistema, el consumo se está constituyendo en un espacio de pertenencia e identificación generador no solo de subjetividades sino de modos de sujeción. Lash y Lury (5) contrastan el capitalismo fordista con la industria cultural global precisamente en la producción de la diferencia que bien podemos asociar a lo que apuntábamos anteriormente como la producción de subjetividades:

In global culture industry, production and consumption are processes of the construction of *difference*. In culture industry, production takes place in the Fordist and labour-intensive production of identity. In global culture industry, it takes place in the post-Fordist and design-intensive production of difference. Yet the paradigm of indeterminacy and difference in global culture industry is less a question of resistance than a way in which capital successfully accumulates.

En cierto sentido, el capitalismo fractal es también neocolonial. Al igual que previas formas de colonialismo tales como las del siglo XVI o del XIX, el capitalismo fractal crea sistemas de conocimiento y control sobre “esos nuevos otros”, los habitantes de mundos virtuales. Este conocimiento no es solo fundamental para implementar mecanismos de control, sino que es básico para la reproducción del sistema económico.

Lash y Lury (8) describen como en la industria cultural global los medios se convierten en cosas, se materializan incluso en un nuevo sensorium, en formas de interrelacionarse. Podríamos agregar que al materializarse, los medios en el capitalismo tardío se convierten en espacios, en nuevas territorialidades. Más que verse u oírse, los nuevos espacios mediáticos se experimentan, se viven, la inmersión en los medios va más allá de la tradicional recepción de los medios masivos. Esto es fundamental para comprender como la producción de cultura en el capitalismo global adquiere nuevos modos y espacialidades. Lash y Lury (9) se refieren a este proceso del devenir de la cultura en objeto como *culture-ification*:

[...] It is the thingification of media that brings the principle not just of the commodity but also of industry into the heart of culture itself. This runs in parallel with the culture-ification of what previously was industry.

The above-mentioned design-intensivity and ubiquitous research and design is the culturification of industry: The mediation of things. Thus culture industry entails thing-mediation.

And the flux and flow of globalization is what is created by the movements of things-become-media and media-become-things.

El capitalismo fractal comodifica mundos de vida en su constante búsqueda y acumulación de capital. En otras palabras, en el capitalismo global contemporáneo, lo cultural deviene en mercancía y en nicho de mercado. Este a su vez se conforma en un matriz basada en el consumo y en la producción de subjetividades.

El capitalismo fractal es paradójicamente glocalizado y desterritorializado. Hoy los discursos nacionalistas son desplazados por los estilos de vida, las etnicidades o comunidades de marca como construcciones identitarias que marcan nuevos territorios de lo imaginario.

Con el advenimiento de la Modernidad se naturalizó la fantasía del ser moderno y urbano desde el consumo. Si la Postmodernidad no es más que la Modernidad llevada a sus extremos, entonces podemos afirmar que los mundos virtuales serían la extrema racionalización de las comunidades entendidas ya no como territorios demarcados por discursos como el nacionalismo,

sino como comunidades nómades imaginarias de consumidores-productores que precisamente crean su identidad en la diferencia.

En las economías globales, la producción de la localidad es paradójicamente desterritorializada y por ello, generadora de nuevas espacialidades, es decir de reterritoralizaciones que surgen del consumo como espacio de producción.

En el capitalismo fractal, se da el principio de repetición escalonada. Es decir, los mundos virtuales re-piten el “supuesto mundo real”. Simulaciones de Roma o de París, de Chichén Itzá o de Paseo Reforma son evocaciones nostálgicas de esos espacios otros, idos o que se han convertido en heterotópicos e intransitables para usar la terminología de Foucault. Paseo Reforma Second Life, permite a sus usuarios deambular cerca del Angel de la Independencia sin sufrir de la contaminación, el tráfico y la posibilidad de ser asaltados. Es un eco de realidad que, paradójicamente, se construye desde la experiencia de un nosotros reterritorializado y desde la nostalgia de un DF utópico y, sin embargo, real en su virtualidad.

Hemos discutido como las bifurcaciones de un mercado cada vez más hiperfragmentado. El capitalismo creacionista como lógica cultural y de producción de los mundos virtuales reproduce en diferentes escalas el sistema expansionista y neocolonial del capitalismo tardío. Benoit Mandelbrot afirma que el instrumento más importante de conocimiento es el ojo. Ve semejanzas antes de que se invente una fórmula para identificarlas. Quizá la metáfora del capitalismo fractal no solo sirva para entender nuevas manifestaciones culturales como los mundos virtuales, sino que quizá nos puede ayudar a imaginar y entender cómo la generación de metaversos puede asociarse con fenómenos de neocolonialismo donde las fuerzas del mercado se convierten en agentes socializantes y disciplinarios más allá de las instituciones tradicionales, pero manteniendo su lógica de dominación y sujeción.

Bibliografía

- Anderson, Benedict. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London, New York: Verso, 1983.
- Anderson, Chris. *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*. New York: Hyperion, 2006.
- Appadurai, Arjun. *Modernity at large. Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: Minnesota University Press, 1996. <<http://blog.secondlife.com/>>.
- Boellstorff, Tom. *An Anthropologist explores the virtual human. Coming of Age in Second Life*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 2008.
- Fonseca, Vanessa. *Fractal Capitalism and the Latinization of the US Market*. Austin: The University of Texas at Austin, 2003 (PhD Dissertation.)
- Habermas, Jurgen. *The Theory of Communicative Action: volume two: Lifeworld and System: A Critique of Functionalist Reason*. Boston: Beacon Press, 1987.
- Harvey, David. *Spaces of Global Capitalism. Toward a Theory of uneven geographical development*. London: Verso, 2006.
- Harvey, David. *Spaces of Capital. Towards a Critical Geography*. Routledge: New York, 2001.
- Harvey, David. *The Condition of Postmodernity*. Blackwell: London, 1990.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture Where Old and New Media collide*. New York: New York University Press, 2006.
- Kearney Richard. *The Wake of Imagination: Toward a Postmodern Culture*. London: Routledge, 1994.
- Kellner, Douglas. *Jurgen Habermas: Critical Theory & Communicative Action* (Audio, 30 min.), 2003. <<http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/kellner.html>> (7 de marzo 2003).
- Lash, Scott, y Celia Lury. *Global Culture Industry*. Cambridge: Polity Press, 2007.
- Martinez, Jose. *The nature of fractals*, 2002. <www.fractovia.org/pdf/Fractovia_p.pdf>.
- Mignolo, Walter D. *Local Histories/Global Designs: Coloniality, Subaltern Knowledges and Border Thinking*. Princeton: Princeton University Press, 2000.
- Peralta, Leonardo. *Una vida paralela*, 2005. <http://www.expansion.com.mx/nivel2.asp?cve=957_27&xsl=print.xml&y=1> (15 de marzo 2008).

Quijano, Anibal. “Colonialidad y modernidad/racionalidad”. *Los conquistados. 1492 y la población indígena de las Américas*. Ed. Heraclio Bonilla. Quito: Tercer Mundo-Libri Mundi, 1992. 447.

Rymaszewski, Michael, et al. *Second Life the official guide*. Wiley Publishing, 2008.

Sempere, Pedro. *McLuhan en la Era de Google. Memorias y profecías de la Aldea Global*, Madrid: Editorial Popular, 2007.

Smart, John, Jamais Cascio y Jerry Paffendorf. *Metaverse Roadmap Overview*, 2007.

< <http://www.metaverseroadmap.org/overview/> >.

Wallerstein, Immanuel. *The Essential Wallerstein*. New York: New Press, 2000.