

# Identitat digital: una experiència de sensibilització de la comunitat educativa balear

Castells Valdivielso, Margalida  
Coordinadora del projecte *Identitat Digital, Illes Balears*.  
[marga@aleasp.com](mailto:marga@aleasp.com)

## Resum

Utilitzar les TIC a l'aula no suposa únicament dotar els centres escolars d'infraestructures i equipaments informàtics, crear i difondre entre la comunitat educativa recursos educatius digitals actuals i de qualitat, capacitar els docents per encarar els reptes que suposen les noves tecnologies en els processos d'ensenyament-aprenentatge o facilitar la inclusió dels alumnes a la societat xarxa. Però, fins a quin grau, en parlar d'alfabetització digital, a més de pensar en coneixements i habilitats a assolir es tracten les actituds i els valors, les decisions i les responsabilitats que requereixen tenir els joves ciutadans digitals?

El projecte *Identitat digital* vol apropar la ciutadania a la societat xarxa i fer-li prendre consciència sobre la importància de crear i gestionar la pròpia identitat digital com hom es preocupa de cuidar la seva imatge en el món físic. Aquesta contribució comenta les activitats adreçades a la comunitat educativa – visites guiades i tallers de videocast i podcast –, centrades en la identitat digital i els avantatges i els riscos de tenir presència a la xarxa, alhora que es reflexiona sobre la importància de tenir present aquests aspectes en la utilització d'Internet per part de la comunitat educativa.

## 1. Introducció

El projecte *Identitat digital: i tu qui ets, a Internet?* és una iniciativa de la Fundació Sa Nostra i de la Fundació IBIT. Es compon d'una exposició itinerant per les Illes Balears (Palma, Maó, Ciutadella i Eivissa), un programa d'activitats paral·leles (conferències, taules-rodones, xerrades-taller, formació de professorat, visites guiades, cicle de cinema, tallers didàctics) i un web participatiu que inclou un catàleg d'identitats digitals de les Illes Balears i una enquesta sobre les actituds i decisions dels ciutadans illencs envers la seva identitat digital ([www.identitatdigital.net](http://www.identitatdigital.net)).

## 1. La identitat a la societat xarxa

Per existir en el **ciberespai**, és a dir, per actuar dins d'**Internet**, cal tenir una representació virtual, real o fictícia. Aquesta representació l'anam construint de mica en mica, a mesura que ens connectam a la xarxa, ens donam a conèixer i interactuam amb altres individus, nadius o immigrants digitals.

La identitat virtual fa que els altres ens reconeguin i ens tinguin en consideració a la **societat xarxa**, una comunitat amb normes de convivència pròpies. La sociabilització en el món virtual arribarà a ser tan important com en el món físic, i això és, senzillament, perquè les relacions de confiança (o desconfiança) i de poder (o contrapoder) també s'estan construint a Internet. Dominar les formes i les eines amb què cada persona pot construir la seva presència, visibilitat i reputació a la xarxa és imprescindible per continuar vivint en societat en l'era de la informació.

L'exposició dóna a conèixer a la ciutadania, tant nins i joves com docents i adults en general, que conèixer els avantatges i els riscos de tenir una presència a Internet és fonamental per gestionar adequadament la identitat digital. Al llarg d'aquesta contribució que realitzen visites guiades i tallers de podcast i videocast.

En realitzar una visita guiada per a escolars, el primer punt d'interès és centra amb el títol de la exposició "Identitat digital". Cal esbrinar si es coneix el concepte, plantejar a l'alumnat quines activitats fa, a la xarxa, quines eines emprava i què diu d'ell mateix o del seu entorn (amistats, familiars).

Un núvol tridimensional de paraules clau o etiquetes dóna la benvinguda al visitant i permet conèixer els principals conceptes associats a identitat digital. En repassar el núvol de paraules clau, es proposa que els mateixos alumnes responguin els dubtes que els seus companys puguin tenir.

Internet Nacionalitat Anonimat Comunitat virtual Pseudònim Youtube Àlies  
 Frau Nom d'usuari Sense fits Bloc Correu electrònic Pesca Perfil MUD Mentida Jo digital  
 Avatar Nadiu digital Cracker Etiqueta Mensatge Identificador d'usuari Technorati Geolocalització  
 Correu brossa Identitat digital PDA Domini Xat Orkut Rol Slideshare Criptografia Moderador Identitat  
 falsa Flickr Contrasenya Adreça IP Identificació Myspace Autenticació telèfon mòbil Identitat  
 Web 2.0 Representació Web Gènere Credibilitat Hacker Immigrant digital Raça Recomanació Rastre  
 Google Rellevància Coneixement Fotobloc Distribució Amistats 6 graus de separació Llibertat  
 Identitat múltiple Legalitat Autoregulació Troi Enllaç Vigilància Viquipèdia Emoticona Reputació  
 Ciberespai Edat Participació Joc Simulació Joc de rol Viralitat Atribut Seguretat Xarxa  
 Confiança Identitat real Col·laboració Afició Denúncia Factura electrònica Egosurfing Karma  
 Societat Cotisurfing Twitter Videobloc MMORPG Netsurfing Tecnologia Networking Galates  
 Descripció Difusió Plagi Intercarri Netiquette Càmera web Ètica Node Responsabilitat  
 Comunicació Asincrònic Xarxa social Forum Second Life Podcast Compra Mem

Fig. 1. Núvol de paraules clau

En el primer àmbit es defineixen aquest tres conceptes, cabdals per comprendre la resta de l'exposició: Internet, ciberespai i societat xarxa. Mitjançant les aportacions dels mateixos alumnes, es comenten els trets que caracteritzen la xarxa, que sovint és visualitzada com un espai de coneixement i de comunicació social, amb unes pautes i normes de convivència.

A continuació es visiona un audiovisual que repassa els orígens de la xarxa, la creació de l'HTML i les webs, l'arribada de la web 2.0 i els continguts col·laboratius i les tendències de futur de les tecnologies de la informació i la comunicació, que inclouen l'aparició de múltiples dispositius i la diversificació de les formes de comunicació. La projecció posa en evidència l'evolució que ha sofert la identitat dins la xarxa, des de l'origen d'Internet fins l'actualitat.

Normalment es van fent aclaracions a mesura que avança el vídeo i es remarquen les tres fases de l'audiovisual –origens, crac tecnològic i web 2.0–, essent els dos primers punts aquells més desconeguts per al grup; en canvi, els docents acostumen a reconèixer bona part d'aquests continguts i fins i tot afegeixen comentaris al respecte.

## 2. Els atributs de la identitat digital

Anil Dash va dir “*Jo som la primera i principal font d'informació sobre mi mateix*”. Efectivament les nombroses accions de presentació i representació d'un mateix, realitzades de manera aïllada o en conjunt, configuren una identitat digital. Exemples de catorze formes de representació de la identitat digital – anònim, pseudònim o àlies, nom, fotografia, vídeo, avatar, nom d'usuari i contrasenya, correu electrònic, text descriptiu, formulari, mem, geolocalització, comentari i domini web – centren el segon àmbit, dedicat a la identitat digital.

La **identitat** pot ser definida com el conjunt de trets propis d'un individu que el diferencien d'altres, una realitat immensament complexa ja que conjuga la visió d'un mateix i la definició que en fan els altres.

El concepte d'**identitat digital** tampoc no fa referència únicament a la pròpia imatge o al coneixement de les característiques i la personalitat d'un individu. Es constitueix tant pel que deim o feim i la pròpia representació gràfica a la xarxa, com pel que altres diuen o fan en relació amb la nostra identitat. Tenir identitat en el món físic no implica tenir identitat digital, sinó que aquesta s'ha de crear i gestionar i cada persona pot decidir si vol tenir o no una identitat digital coincident amb la física, o fer modificacions en aspectes com l'edat, el gènere, els trets físics o psicològics que el caracteritzen.

Internet permet la coexistència de diverses identitats digitals per a un únic individu. Hom pot escollir emprar l'autèntica identitat o tenir un jo digital que no coincideixi amb el físic. És habitual utilitzar una **identitat digital real** per accedir a àmbits que requereixen identificació o autenticació, com fan habitualment webs d'entitats bancàries, empreses, universitats i administracions. Segons el cas, cal verificar la identitat utilitzant eines que van des d'una simple clau alfanumèrica xifrada fins a un complex certificat digital. Sovint, la identitat digital real va més enllà, entrant en altres àmbits en els quals l'individu es pot descriure de manera molt explícita i deixar constància de la seva personalitat, gustos i aficions, com mostren blocs, fotoblocs i videoblocs personals.

La xarxa permet crear-se múltiples identitats en termes de representació gràfica o textual, entrant en el terreny de les identitats fictícies. En fòrums, xats, webs personals, blocs i móns virtuals, la persona es pot presentar i interactuar amb altres no com és, sinó com voldria ser, magnificant les seves virtuts i amagant defectes, remarcant certs atributs o fins i tot reinventant-se. Lligats a aquests contextos apareixen els **àlies**, noms curts i senzills, els **pseudònims**, i els **avatars**, representacions gràfiques del jo. Però algunes persones volen ocultar gran part d'informació personal o professional, per preservar completament la identitat real o la seva privacitat, i participen de forma anònima.

Per descomptat, una persona pot ser tot això alhora i disposar de diverses identitats digitals en funció del que diu o fa a cada lloc de la xarxa, presentant-se com ella mateixa, reinventant-se en un pseudònim o mantenint-se en l'anonimat. Molts joves assistents manifesten utilitzar els seus noms reals, a la xarxa, mentre d'altres prefereixen identificar-se a ells mateixos mitjançant pseudònims o mantenir-se en l'anonimat.

La identitat a la xarxa es troba sotmesa a dos fenòmens que l'afecten de manera simultània: la **fragmentació i la multiplicitat**. Es troba distribuïda

arreu d'Internet, en tots els espais als quals l'individu accedeix i en les diverses eines que utilitza, alhora que una mateixa persona pot tenir tantes identitats com vulgui o com energia tingui per gestionar-les.

Així mateix, a la xarxa una persona pot interactuar amb molta de gent i establir en poc temps molts més contactes dels que generacions enrere es podien realitzar en tota una vida. Aquestes relacions són a vegades incoherents i inconnexes. La fugacitat i brevetat dels encontres, així com la diversitat de rols que s'hi poden jugar, poden provocar la **difuminació del jo autèntic**, o la reconstrucció permanent de la identitat digital.

A excepció dels codis d'autenticació o certificats digitals que certes institucions o webs requereixen, i que l'individu sovint no pot triar, tot allò que hom fa a la xarxa contribueix a la creació d'una identitat digital determinada. Habitualment, l'usuari pot decidir com es descriu i com es mostra als altres, amb qui es relaciona, a quins webs es vol vincular o quins vol recomanar, o quina opinió que vol deixar a Internet sobre determinats temes. En conjunt, tota persona pot contribuir a la qualitat i a la rellevància de la informació que apareix a la xarxa, tot i que no pot controlar-ho completament, com la foto d'ella que un amic publica en el seu bloc, la multa que li és notificada en el BOE, la notícia que sobre ella apareix en diari i la valoració per part dels altres de la seva reputació o el seu karma.

Aquest àmbit posat també de manifest que encara que Internet sigui fonamentalment textual, l'aparença té un gran pes en la construcció d'una identitat digital. A l'hora de donar-se a conèixer o representar-se gràficament, l'individu pot elegir entre moltes opcions:

- aportar una imatge pròpia, sovint aquella que el presenta de manera positiva o atractiva
- utilitzar la imatge d'una altra persona o d'un personatge de ficció amb el qual s'identifica
- aportar una imatge generada o retocada per ordinador
- seleccionar un avatar o imatge creada per altres, com els que ofereixen certes pàgines dedicades a perfils professionals.
- utilitzar una emoticona per representar expressions o estats d'ànim

En observar els exemples que ofereix aquest espai, es genera cert debat i inquietud entre els joves assistents respecte a la informació sobre la seva

identitat real continguda en els seus blocs, fotolocs i perfils de videoblocs dels joves.

### 3. El rol dels altres en la creació de la pròpia identitat digital

El tercer àmbit de l'exposició permet aprofundir en un aspecte important: la identitat digital no es configura només pel que hom diu i fa a Internet, sino també es troba sotmés a allò que altres diuen mitjançant comentaris, valoracions i rànquings, i a la interacció amb els altres a les comunitats en línia, els fòrums o els xats.

La identitat a la xarxa es construeix de manera col·laborativa, tan important és allò que hom expressa com allò que els altres afirmen respecte d'ell. De fet, com ja s'ha expressat anteriorment, cap persona no es troba exempta de tenir una identitat virtual ja que no pot evitar que altres persones o institucions generin informació relativa a ella mateixa i aquesta informació pot ser certa o no, beneficiosa o perjudicial, però l'individu sovint no té accés a modificar-la.

Evidentment, també en cercar informació a la xarxa es vol disposar de la font més fiable i, per accedir-hi, hom fa ús dels mecanismes que li ho garanteixen. Als webs, a la blocosfera i als fòrums, certes identitats digitals gaudeixen d'una **reputació** positiva, que han anat guanyant amb el temps. La informació que publiquen els aporta **credibilitat**, i també la **rellevància** de les seves activitats a la xarxa.

Això no obstant, la **valoració** positiva o negativa d'una identitat personal o corporativa no depèn únicament del que es faci o digui a la xarxa o al món físic, sino també de l'opinió dels altres. Algunes webs es basen en la valoració que les persones usuàries fan serveis d'allotjament i restauració, notícies, productes o empreses.

L'opinió dels internautes sobre què i qui és interessant, creïble o presentable a altres pot encastellar o, pel contrari destruir, la credibilitat d'un individu o d'una empresa, dins i fora d'Internet. Aquestes valoracions i opinions, sovint creades en forma de **conversació asincrònica**, es pot recuperar en qualsevol moment perquè tot allò que es fa a la xarxa hi queda perpètuament arxivat.

Són nombrosos els exemples de rumors, mentides i llegendes urbanes que van circulant per la xarxa o que es distribueixen a través del correu electrònic. Són històries que sovint fan referència a personatges públics o a empreses, el prestigi dels quals es pot

veure malmès. L'enviament massiu i redistribució en cadena d'una informació, fins al punt d'arribar a ser quasi omnipresent, s'anomena **viralitat**.

Per acció viral entenem també els **mems**, converses distribuïdes que es van contagiant d'un bloc a un altre (o en altres espais de la xarxa), de manera que el bloc que origina el mem pot enllaçar-se amb tots els altres blocs i, si el missatge té èxit, pot veure molt incrementat el seu nombre de visites i millorar la seva **visibilitat** a la xarxa.

A Internet, com també s'esdevé en el món físic, és certa la teoria dels sis graus de separació, que estableix que una persona pot estar connectada amb qualsevol altra persona del món, mitjançant una cadena de coneguts de només sis esglaons.

Nombrosos webs permeten actualment crear-se un perfil i connectar-lo amb altres identitats digitals corresponents a usuaris amb els quals es té alguna coneixença. Això permet construir a poc a poc un grup o xarxa, en el qual s'integren primer les amistats i persones conegudes, i després els contactes d'aquests contactes, possibilitant la relació social i professional amb gent de tot el planeta. Conseqüentment, el procediment permet també augmentar la visibilitat de la pròpia identitat digital. Les eines informàtiques actuals que possibiliten les xarxes socials fusionen tres aspectes coneguts com les 3C: **comunicació** o capacitat de posada en comú de coneixements; sentit de **comunitat**, o capacitat d'integrar dins el cercle de coneguts a persones amb interessos similars; i **cooperació** o voluntat de fer coses junts.

Existeixen moltes plataformes que permeten crear una xarxa social. La major part estan adreçades a col·lectius específics que comparteixen interessos o activitats, com ara adolescents, estudiants universitaris, persones que cerquen parella o determinats col·lectius professionals, com són els músics. La darrera tendència són les xarxes socials de compres, un lloc de consulta i compra de productes en línia basat en les opinions i recomanacions dels usuaris.

Alguns d'aquests webs permeten reforçar el vessant professional. Com si d'un currículum vitae digital es tractàs, cada persona usuària hi pot deixar constància de tots els detalls de la seva trajectòria laboral i entrar en contacte amb altres persones per fer negocis o trobar feina.

La xarxa permet rastrejar què diu la xarxa d'un mateix, i descobrir detalls d'altres identitats. Per **netsurfing** entenem desplaçar-se virtualment pel ciberespai, passant d'un web a un altre utilitzant els

hipervincles que s'hi contenen. Cercar-se un mateix, a Internet es diu **egosurfing**, tot i que si s'utilitza el cercador Google es coneix també com egogoogling. Utilitzar la xarxa per cercar què diu d'altres persones, com ara companys d'escola, clients, amics i personatges públics, es coneix com **cotisurfing**. Tot i desconèixer la seva denominació, part d'alumnes assistents manifesten realitzar aquestes pràctiques.

#### 4. Normes de comportament a la societat xarxa

A Internet cal evitar el que hom no vol que li facin. Fòrums i grups de notícies tenen les seves pròpies normes, que cal conèixer i respectar. Els valors presents en la xarxa es prenen del món físic. La pròpia societat xarxa ha anat creant amb l'ús una *netiquette* o conjunt de senzilles normes de comportament. Qui no en fa cas, corre el risc de ser considerat principiant, maleducat, provocador i rebentador: allò que, en l'argot d'Internet, es coneix com un *trol*.

S'expliquen als grups escolars assistents, alguns consells vinculats amb els correus electrònics:

- Ocultar els destinataris, utilitzant l'opció CCO
- Emplenar el camp Assumpte, evitant conceptes genèrics o que portin a la confusió
- Evitar escriure textos llargs i amb diversos temes
- Evitar les majúscules, que equivalen a cridar
- Utilitzar símbols per *\*emfasitzar\** i *\_subratllar\_* conceptes.
- Evitar enviar missatges en cadena i correu brossa

També es fa referència a les normes de comportament més habituals dels grups de notícies i fòrums:

- Presentar-se correctament
- Comportar-se amb educació i cortesia, i evitar ofendre els altres
- Escriure de manera eficient, i evitar els espais en blanc
- Citar les fonts que s'esmentin
- Evitar fer publicitat
- Utilitzar emoticones per expressar estats d'ànim

Sense arribar a dir que a la xarxa no hi ha llibertat d'expressió, sí és possible afirmar que existeix certa coacció dels comentaris que s'hi fan. Es tendeix a considerar que dins d'Internet s'exerceix una

**vigilància de tots a tots**, per part dels mateixos internautes cap a la resta d'individus: potser ningú no els observa, però sí que els poden estar observant. A més, a la xarxa existeix una autovigilància: cadascú és èticament responsable del que diu o publica sobre la seva pròpia identitat o sobre la dels altres.

En aquest espai es tendeix a crear un debat sobre el tema de la intimitat a Internet i del riscs d'aquesta en possibles estafes o usos fraudulents de les nostres dades. Normalment els visitants es mostren participatius i contenen anècdotes relacionades amb el tema. Moltes vegades es demanen com es poden evitar els frauds, quin tractament fan les empreses de les dades personals, com reduir el correu brossa o com evitar posar en perill els estalvis.

## 5. Autenticació i seguretat

Al llarg d'un dia qualsevol a la xarxa hom pot xatejar, fer amics i trobar parella, fer la compra, revisar els comptes corrents, pagar la contribució, reservar bitllets d'avió, contractar una assegurança mèdica, reservar hotel, consultar els horaris del cinema, llegir un llibre, jugar, escoltar la ràdio i veure la televisió, trucar per telèfon, mantenir un bloc, localitzar un vell amic, debatre sobre qualsevol tema, cercar informació, consultar l'enciclopèdia, llegir el diari, apostar, subhastar un còmic, realitzar tràmits administratius, crear-se un avatar per accedir a un món virtual, cercar l'adreça del restaurant, deixar un comentari en un fòrum, traduir un text, enviar un SMS, descarregar un podcast, pujar una imatge al fotobloc, llogar un cotxe, veure un videoclip ... Tot allò que es fa a Internet, deixa rastre de qui som.

La gestió de la identitat es reconeix de manera creixent com una pedra angular de les comunicacions i transaccions electròniques, amb aplicacions en comerç electrònic, xarxes socials, gestió d'historials mèdics, administració en línia o identitat corporativa, entre d'altres.

Avui en dia Internet ofereix nombroses sol·lucions telemàtiques com ara facturació electrònica, visat digital, vot electrònic, signatura electrònica, carnet d'identitat digital, formularis telemàtics, certificat digital, recepta electrònica, etc., totes elles opcions basades en l'encriptació de dades i en la utilització de dispositius intel·ligents com són claus, targetes i altres sistemes generadors de contrasenyes que permeten l'autenticació.

Així mateix, es troba massivament implantat el protocol HTTPS, un sistema xifrat per a la

transferència d'arxius confidencials que puguin incloure dades personals o financeres.

La política actual de protecció de dades suposa que els usuaris han d'acceptar explícitament les condicions dels serveis digitals als quals accedeixen, i es responsabilitzen de la veracitat de les dades que hi aporten. A canvi, les empreses i institucions que disposen de sistemes de recollida i gestió de dades personals han de garantir que el lloc compleix amb els requisits de protecció i privacitat de les dades que es recullen.

Tot i aquestes mesures preventives, la usurpació i l'ús fraudulent de la identitat són problemes comuns en el món virtual. Són freqüents els delictes lligats a falses identitats, com el robatori d'identitat, els frauds i els plagis.

Un *hacker* té la capacitat de revelar i millorar el funcionament d'un sistema de seguretat, i fins i tot pot contribuir a detectar webs que desenvolupen activitats delictives, com ara plataformes amb continguts pronazis o pederastes. Els *crackers*, en canvi, són pirates informàtics que utilitzen els seus coneixements per vulnerar els sistemes de seguretat aliens i obtenir certa informació que els reporti un benefici.

La pesca (en anglès, *phishing*) és una modalitat d'estafa per correu electrònic dissenyada per accedir de manera fraudulenta a comptes bancaris. Els missatges contenen formularis, o remetent a un web fals, d'aparença similar als que utilitza l'entitat. Es demana al destinatari que torni a introduir dades confidencials i claus financeres com contrasenyes i números d'identificació vinculats a comptes bancaris i targetes de crèdit, tot i que en realitat l'entitat bancària mai no demana aquesta informació per correu electrònic.

## 6. Les eines de presentació i representació de la identitat a la xarxa

Aquest àmbit mostra com les eines de representació emmarcades dins la web 2.0 suposen la sofisticació de la tecnologia. La seva utilització permet incrementar la participació de les persones en la societat xarxa i ajuda a crear i gestionar la identitat digital. Mitjançant una taula de sensors s'exemplifica com diversos objectes d'ús quotidià fa uns anys han deixat pas a eines d'Internet; com seria el cas del correu postal, ara substituït pel correu electrònic.

Viquis com Viquipèdia; eines de microbloc com Twitter; jocs virtuals com Second Life; blocs, videoblocs i fotoblocs mitjançant eines com

Blogger, Fotolog, Flickr; eines per compartir presentacions en xarxa, com Slideshare; espais de subhastes en línia com Ebay; utilitzar serveis de banca electrònica; utilitzar marcadors socials com Del.icio.us. i 43 Things; ràdio en línia; i motors de cerca com Google ens permeten crear, compartir, modificar i ampliar continguts de manera col·laborativa; estar en contacte amb familiars i amistats; deixar comentaris i valorar productes, serveis i identitats personals i corporatives; jugar i aprendre; iniciar relacions interpersonals o trobar parella; realitzar activitats de compraventa i emprendre activitats econòmiques; accedir a continguts d'àudio i vídeo.

Els assistents prenen consciència que tan important és conèixer el funcionament i les possibilitats educatives d'aquestes eines com entendre els avantatges i riscos que presenta la seva utilització en la projecció de la identitat digital.

## 7. Els mons virtuals: segones vides?

El darrer espai de l'exposició, Metaversos: realitat o ficció, posa de manifest com els mons virtuals permeten desenvolupar una identitat digital en un entorn tridimensional i immersiu i presenta exemples de tres mons virtuals (The Sims, World of Warcraft i Second Life), tant en relació al seu entorn o arquitectura, com del procés de creació i personalització de personatges, els denominats avatars.

Els entorns virtuals gràfics o en 3D es perfilen com la manera d'interrelacionar-se, comunicar-se, treballar, estudiar o fer negocis en el futur. Internet ha anat sempre lligat al món del lleure, i concretament als espais d'oci. Entorn d'experiències lúdiques, s'han anat teixint identitats fictícies que complementen la vida real i que permeten experimentar noves sensacions dins d'entorns virtuals de fantasia, allunyats de la quotidianitat. L'arribada dels metaversos, entorns immersius en 3D, ha permès que la interacció social a Internet pugui incorporar el cos virtual com a forma d'expressió de la identitat digital.

Si bé molts videjocs han permès configurar una identitat digital, el primer i més paradigmàtic joc de simulació de relacions socials fou **The Sims**, joc que tractava de controlar la vida social dels Sims, uns éssers semblants als humans amb intel·ligència artificial, i simular la seva vida dins de l'entorn Sim. El joc no té un final preestablert, és controlat directament per l'usuari, que és qui determina la continuació a través de les seves decisions i accions.

També cal esmentar els MMORPG -acrònim de *Multiplayer Online Role-Playing Games*-, sistemes de joc multiusuari que es desenvolupen a Internet. Es tracta d'entorns gràfics, en els quals els usuaris poden comunicar-se i construir en temps real i de manera col·laborativa un entorn, objectes o criatures que posteriorment són utilitzats per altres usuaris. Un dels més coneguts és **World of Warcraft**, dit també WOW. Es basa en un món de ficció i en la història de Warcraft, i en ell un personatge virtual interactua amb altres i desenvolupa situacions en un ambient fantàstic, proper als jocs de rol.

Una passa més enllà és el món de **Second Life**, un espai 3D d'interacció social a Internet. Ofereix als usuaris, coneguts com residents, la possibilitat de crear-se una figura virtual tridimensional, denominada avatar, modificar el seu entorn i participar en una economia virtual amb moneda pròpia. Existeix una versió per a adolescents, que ha estat batejada amb el nom de **Teen Second Life**.

Com pot succeir en altres espais webs, l'aparença d'una persona en els mons virtuals aporta informació sobre la identitat digital que vol projectar. Hom pot presentar-se de manera veraç o crear una identitat fictícia.

Els avatars són representacions digitals del jo, amb forma humana, animal o personatge animat, que una persona utilitza per a la seva identificació a webs i mons virtuals. La interacció és en primera persona i el grau de personalització dels avatars esdevé part important de l'experiència lúdica. Dins alguns metaversos, l'estatus de la persona usuària es troba vinculat a la qualitat i grau de personalització del seu avatar.

A Els Sims, l'usuari pot decidir jugar amb una família ja creada o crear-ne una de pròpia, de tants membres com vulgui. Així mateix, cada personatge té personalitat pròpia, sentiments, necessitats, pors i aspiracions, i es comunica amb la llengua pròpia de la comunitat, el simlish. Cada avatar es pot personalitzar tant com l'usuari vulgui, incorporant-hi roba i complements de moda, com maquillatge i ulleres, així com decorant completament la seva llar.

A World of Warcraft, l'usuari pot triar entre diversos personatges, que es troben classificats en classes i races, i que presenten habilitats particulars i talents únics que permeten especialitzar el personatge i refinar el rol que juga en sol·litari o en grup. Entre els éssers humans prèviament dissenyats, que desenvolupen diverses funcions dins del joc, es troben sacerdots, guerrers, druides, màgics i bruixots. Però l'usuari també pot triar una identitat

fantàstica, escollint entre els nans, gnoms, elfs i altres espècies que poblen el joc.

A Second Life, l'avatar o personatge que apareix per defecte en accedir al joc es pot personalitzar fins al darrer detall pel que fa a l'aparença física, la vestimenta i els complements. Tan sols cal invertir-hi una mica de temps, dedicació i linden dollars, la moneda amb valor real utilitzada en aquest món virtual. Cal ressaltar que existeix una versió per a menors, dita Teens Second Life.

## **8. Deu recomanacions per gestionar adequadament la identitat digital**

El darrer àmbit de l'exposició resumeix els principals aporta informació relativa a les opinions dels visitants i dels internautes que van participant a l'enquesta de l'exposició, relativa a les seves activitats a Internet. Mitjançant aquesta enquesta podem conèixer que més de la meitat dels usuaris d'Internet acostuma a utilitzar la seva identitat real però que un percentatge proper al 14% té diverses identitats, que utilitza en funció del lloc que visita. (<http://www.identitatdigital.net/front/resultats.php?id=1>)

Per acabar el recorregut, es repassen amb el grup deu recomanacions o aspectes a tenir en compte per crear i gestionar adequadament una identitat digital:

1. Tenir una representació virtual permet interactuar en el ciberespai, projectar una personalitat o difondre una trajectòria professional per tal de ser trobat. Però aquesta visibilitat també implica certa vulnerabilitat.
2. Tothom pot crear i gestionar la seva pròpia identitat digital, però no pot controlar allò que els altres opinen. Tota persona, especialment si té rellevància pública, es pot veure afectada per la identitat digital que creen les opinions i notícies d'altres fonts.
3. Cal tenir cura de la identitat digital, de la mateixa manera que hom en té del seu aspecte o del seu comportament en el món físic. Hom no sap mai qui el pot estar observant.
4. Tot allò que es publica a Internet hi queda per a la posteritat, i això pot tenir conseqüències futures en la imatge i la reputació personal. Allò que difons sobre tu mateix i el que t'envolta contribueix a escriure la memòria col·lectiva.
5. Crear una identitat digital és planificar una imatge d'un mateix. És una oportunitat per demostrar qui s'és realment i apropar-se a gent amb interessos o aficions semblants.

6. Cada identitat digital aporta informació d'una persona, rellevant o no, positiva o no. Hom pot conèixer més sobre altres persones tot investigant en les seves identitats digitals.
7. Com en el món físic, hi ha bones raons per tenir diverses identitats digitals en contextos diferents. Però experimentar altres identitats, a través de pseudònims i avatars, és també un risc; de la mateixa manera que pot enganar, hom també pot ser enganat.
8. Els llocs que visites i les identitats amb les quals et relaciones també aporten informació a la identitat digital que projectes.
9. El límit el posa cadascú, però no és bona idea donar detalls personals a desconeguts. Cal anar amb compte amb la usurpació d'identitat.
10. La credibilitat i la confiança, també en el món virtual, es gestionen aportant informació responsable i ètica.

## **9. Els tallers de podcast i vídeoast sobre la identitat digital**

En acabar la visita guiada, el grup escolar té opció de realitzar un taller didàctic, d'uns 90 minuts de durada, sobre el paper que ocupa la identitat digital en els continguts d'àudio i vídeo que es creen, comparteixen i consulten a la xarxa. En funció de l'edat o les preferències del grup, es tria quin taller desenvolupar.

Es comença recordant que actualment la xarxa es fonamenta en la participació social, que l'usuari ja no es el simple receptor de la informació sinó que alhora un pot ser emissor i receptor, creador i consumidor de continguts. A continuació s'explica què és un vídeoast i podcast, amb l'ajuda d'una presentació en powerpoint i es mostren diferents exemples sonors o videogràfics de cada tipus., fent èmfasi en aquells detalls de la identitat personal que es posen al descobert.

A continuació s'explica el procediment de creació d'aquest tipus de continguts i es mostren els recursos necessaris per realitzar el taller.

Seguidament es fan petits grups, habitualment de quatre persones, que han de planificar el podcast o vídeoast que realitzaran. És molt important en aquest moment, comptar amb l'ajuda del professor, que anirà passant pels grups per motivar-los,

inspirar-los en una temàtica i donar idees de com preparar el guió.

Un cop tot està organitzat, es torna al gran grup i, de manera rotativa, els petits grups van enregistrant i compartint les seves propostes davant els companys. Sempre que sigui possible es deixa un petit marge de temps per extreure conclusions de l'activitat i posar en evidència quins aspectes de la identitat personal quedarien al descobert en pujar aquests continguts a la xarxa.

## **10. Aplicacions educatives dels móns virtuals**

A més de les activitats focalitzades en els grups escolars, en col·laboració amb el Centre de Professorat de Palma (CEP Palma) s'ha desenvolupat un curs de formació del professorat, de 20 hores, sobre les aplicacions educatives dels mons virtuals.

A nivell educatiu, les oportunitats d'aprenentatge en línia ja no es troben només a plataformes d'aprenentatge virtuals tancades sinó que es van traslladant a l'espai obert que suposa Internet, i comencen a sovintejar les experiències en entorns 3D com Second Life, batiades com elearning 3.0. Diverses eines de la web 2.0, com wikis, podcasts, videocasts i slideshare, tenen una clara aplicació didàctica en els mons virtuals.

Els participants en noves experiències de formació online es poden ja capbussar en entorns 3D específicament pensats per desenvolupar-hi activitats, individuals i grupals, d'aprenentatge i resolució de situacions complexes.

L'objectiu principal d'aquest curs és descobrir Second Life com una eina educativa i les possibilitats educatives de la web 2.0. Els diversos mòduls permeten conèixer l'entorn de Second Life, conèixer les eines necessàries per definir i desenvolupar activitats didàctiques a entorns virtuals, experimentar-les i valorar-les.

El curs es desenvolupa de manera semipresencial ja que combina tres entorns d'aprenentatge: presencial, Moodle i sessions a Second Life. Inclou resolució de casos pràctics, activitats individuals i en petit grup, fòrum de discussió, servei de teletutoria i avaluació.

### **Referències**

BOYD, Danah; *Faceted Id/entity: Managing Representation in a Digital World*. Cambridge, MA, 2002.

BURNETT, Ron; *How images think*. The Mitpress, 2004

CASTELLS, Manuel; *El surgimiento de la sociedad de redes*, Alianza, Madrid, 1997.

CASTELLS, Manuel; *La galàxia Internet: Reflexions sobre Internet, empresa i societat*. Barcelona: Plaza & Janés, 2002.

CASTELLS, Manuel; *L'era de la informació: economia, societat i cultura*. Barcelona: Editorial UOC, 2003.

CRANG, Mike; *Virtual Geographie. Bodies, Space and Relations*, Sussex, Routledge, 1999.

CONTRERAS TRILLO, Pau; *Me llamo Kohfam. Una aproximación antropológica a la identidad hacker*. Barcelona: Gedisa, 2004

DAMER, Bruce; *Avatars! Exploring and building Virtual Worlds of Internet*.

DASH, Anil. *A Blog About Making Culture*. <http://www.dashes.com/anil/>

FLANAGAN Mary, BOOTH Austin ed; *Reload Rethinking Women + Cyberculture*, The Mitpress.

GROSS, Larry et al; *Image ethics in the digital age*, University of minessota press 2003.

GUTMAIR, Ulrich; *Ideal idols: New stars in global networks. A: Artificial humans - manic machines - controlled bodies*. Berlin; Jovis Verlagsbüro, 2000.

HINE, Christine; *Etnografía virtual*, Editorial UOC

KERCKHOVE, Derrick de; *The Architecture of Intelligence*, 2001.

PISCITELLI, Alejandro; *Ciberculturas 2.0 (En la era de las máquinas inteligentes)* Editorial Paidós Contenidos, 2002.

RHEINGOLD, Howard; *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social (Smart Mobs)*, editorial Gedisa, 2005.

RHEINGOLD, Howard; *La comunidad virtual*, editorial Gedisa, 1996.

SASSEN, Saskia. *The global city*. New York, London, Tokyo, Princeton University Press, Princeton, 1991

THÉLY, Nicolas; Vu à la webcam. Essai sur la web-intimité. Les Presses du réel, 2002

TURKLE, Sherry, La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet, Ediciones Paidós Ibérica, (1997) Barcelona

WARDRIP-FRUIN, Noah, HARRIGAN, Pat; First Person: New Media as Story, Performance, and Game, Mitpress, 2004

WHITE, Michele;The body & the screen. Theories of internet spectatorship. The Mitpress.

WINDLEY. Philip J; Digital identity, O'Reilly, 2005.