

El docente en píxeles: el profesorado en mundos virtuales inmersivos

Autora: Stephanie Blackmon

The Pixelated Professor: Faculty in Immersive Virtual Worlds

Resumen

Los entornos en línea, particularmente los mundos virtuales, en ocasiones pueden complicar los problemas de autoexpresión. Por ejemplo, un profesor a quien le encanta el rock punk tiene una oportunidad, a través de las opciones de peinado y vestimenta en el mundo virtual, de compartir esa parte de sí mismo con los estudiantes. Sin embargo, la decisión de compartir esa parte de uno mismo puede depender de un universo de factores: directrices departamentales, ideas de profesionalismo, preocupación por la privacidad o la necesidad de separación entre el 'yo' en clase y el 'yo' fuera de clase. En el presente estudio sobre el profesorado en los mundos virtuales se examinan las perspectivas de los docentes al representarse y ser ellos mismos en entornos virtuales inmersivos.

Palabras clave: aprendizaje en línea; educación a distancia; ambientes de aprendizaje interactivos; enseñanza en línea; problemas pedagógicos; educación superior

Abstract

Online environments, particularly virtual worlds, can sometimes complicate issues of self expression. For example, the faculty member who loves punk rock has an opportunity, through hairstyle and attire choices in the virtual world, to share that part of herself with students. However, deciding to share that part of the self can depend on a number of factors: departmental guidelines, ideas of professionalism, privacy concerns, or the need for separation between the in-class self and the out-of-class self. In my study on faculty in virtual worlds, I examined faculty members' perspectives on recreating and being themselves in immersive virtual environments.

Keywords: Online learning; distance education; interactive learning environments; online teaching; pedagogical issues; higher education

EL CRECIMIENTO DE LA EDUCACIÓN EN LÍNEA

Los juegos en línea y las redes sociales han crecido de manera exponencial en los últimos años, y su crecimiento también ha permeado otras áreas, particularmente la educación superior. Muchos estudiantes esperan la flexibilidad del aprendizaje en línea y los componentes interactivos que los juegos, las redes sociales y los entornos virtuales 3D añaden a los cursos en línea. Los estudiantes del siglo XXI, según Savin-Baden (2008), “están más mezclados en rango de edad, tienden a trabajar mientras estudian, aprenden sobre la marcha y tienen diversas expectativas de lo que debe ser el aprendizaje” (p. 151). Una herramienta que combina la flexibilidad del aprendizaje en línea con la interactividad y el aumento de la tecnología que algunos estudiantes han llegado a esperar es el mundo virtual 3D, un tema que expondré en las siguientes secciones.

Planteamiento del problema

Mientras los educadores en línea buscan diferentes plataformas para ofrecer cursos en línea, es importante estudiar las experiencias del profesorado con estas plataformas. Por ejemplo, cada vez más profesores utilizan mundos virtuales 3D para ofrecer cursos en línea, por lo que estudiar sus experiencias con ese tipo de plataforma es un esfuerzo importante.

Varios investigadores han estudiado experiencias docentes en mundos virtuales 3D. Por ejemplo, Dutton (2009) estudió las experiencias globales de los profesores en el mundo virtual Second Life (SL), mientras Molka-Danielsen y Deutschmann (2009) crearon una guía para el profesorado en SL. Según Herold (2010), la búsqueda de resultados sobre la enseñanza y el aprendizaje en SL es un reto. Además, no muchos estudios exploran las experiencias más específicas de los instructores en el mundo virtual 3D, tales como la forma en que se representan a sí mismos en un entorno vir-

GROWTH IN ONLINE EDUCATION

Online gaming and social networking have grown exponentially over the past few years, and their growth has permeated other areas as well, particularly higher education. Many students have come to expect the flexibility of online learning and the interactive components that games, social networks, and three dimensional virtual environments add to online courses. Twenty-first century students, according to Savin-Baden (2008), “are more mixed in age range, tend to be in employment whilst studying, learn on the move and have diverse expectations of what learning should be” (p. 151). One tool that combines the flexibility of online learning with the interactivity and increased technology some students have come to expect is the three dimensional virtual world, a topic I will expound upon in the following sections.

STATEMENT OF THE PROBLEM

As online educators pursue different platforms to deliver online courses, it is important to examine professors' experiences with these platforms. For example, more and more faculty use three dimensional virtual worlds to deliver online courses, so examining their experiences with that type of platform is an important endeavor.

Several researchers have investigated faculty members' experiences in three dimensional virtual worlds. For example, Dutton (2009) examined professors' overall experiences in the virtual world Second Life (SL), while Molka-Danielsen and Deutschmann (2009) created a guide for faculty in Second Life. According to Herold (2010), finding results about teaching and learning in Second Life is challenging. Furthermore, not many studies explore instructors' more specific experiences in the

tual como SL. La comprensión de estos elementos puede proporcionar datos sobre el uso de las aulas en línea y ayudar a mejorar las experiencias de los profesores en el entorno en línea. Por lo tanto, se llevó a cabo un estudio sobre las experiencias vividas por el profesorado en SL.

Propósito

El objetivo de esta investigación cualitativa, como se ha señalado brevemente en la sección de Problemas, es explorar las experiencias vividas por los educadores en con la configuración de su avatar como profesor en el salón de clases del mundo virtual 3D. Me he centrado en un aspecto particular de las experiencias docentes en un mundo virtual que se ha utilizado para ofrecer numerosos cursos en línea: Second Life, que ciertamente, no es el único mundo virtual 3D disponible para su uso. Sin embargo, como se señaló antes, varios profesores están familiarizados con él y si están buscando un mundo virtual inmersivo para clases en línea utilizan este entorno. Este estudio proviene de otro más amplio, sobre las personalidades del profesorado en el mundo virtual y su importancia se discutirá en la siguiente sección.

Importancia

Este trabajo es importante para el personal docente, los administradores, investigadores o cualquier persona con interés en las experiencias de los profesores y su personalidad en los entornos en línea. Otros investigadores pueden utilizar la información para continuar la discusión sobre la configuración del avatar en SL y otros entornos virtuales 3D por parte de los profesores. Veletsianos y Kimmons (2013), en su estudio que en parte abordaba las experiencias de los educadores con las redes sociales en línea, sugirieron que muy pocos estudios se han centrado en las experiencias docentes utilizando diversas tecnologías. A partir de este

three dimensional virtual world, such as how faculty recreate themselves in a virtual environment like Second Life. Understanding these elements can inform the use of online classrooms and help improve professors' experiences in the online environment. Therefore, I conducted a study on faculty members' lived experiences in Second Life.

Purpose

The purpose of my qualitative study, as briefly noted in the Problem section, is to explore faculty members' lived experiences with recreating their faculty personae in the three dimensional virtual world classroom. I focused on a particular aspect of faculty members' experiences in a virtual world that has been used to deliver numerous online courses, Second Life. Second Life is certainly not the only three dimensional virtual world available for use. However, as noted earlier, several faculty are familiar with and use this environment if they are looking to use an immersive virtual world for online classes. This study comes from a larger study I conducted on faculty persona in the virtual world, and its significance will be discussed in the following section.

Significance

My study is significant to faculty, administrators, researchers, or anyone with an interest in professors' experiences with expressing who they are in online environments. Other researchers can use information from my study to continue the discussion about faculty persona in Second Life and other three dimensional virtual environments. In their study that, in part, addressed faculty members' experiences with social networks online, Veletsianos and Kimmons (2013) suggested that too few studies

estudio se busca ampliar la oferta de investigación relacionada con experiencias de los maestros respecto a la tecnología.

PERSONAJE Y EDUCADORES EN LÍNEA

A veces puede ser difícil para los docentes trasladar la persona que son en el mundo real al entorno digital. Por ejemplo, en el trabajo de Baran, Correia y Thompson (2013) acerca de los profesores en línea exitosos en la educación superior, los profesores destacaron la dificultad que tenían con la integración de su personalidad a los entornos en línea. La “ausencia de señales no verbales presenta desafíos”, por lo que constantemente buscaron y probaron diversas estrategias para conocer a los estudiantes y permitir a los estudiantes conocerlos a ellos (Baran, Correia y Thompson, 2013). Para otros, los personajes estuvieron limitados en cuanto a la espontaneidad, pues ésta en el salón de clases en línea no es la misma que en el aula tradicional. Un profesor expresó “No se puede improvisar con estas ALN² de igual forma que en el aula” (Coppola, Hiltz y Rotter, 2002, p. 183). De 20 participantes del profesorado, 17 indicaron que deben cambiar su personaje para la enseñanza en línea (Coppola, Hiltz y Rotter, 2002).

Para otros docentes, se trató de una cuestión del personaje formal contra el informal. Uno de los participantes señaló “Me percaté de que mostraba una personalidad completamente diferente en las ALN, principalmente al escribir cosas mucho más rebuscadas, cosas más formales” (Coppola, Hiltz y Rotter, 2002, p. 182). Estas cuestiones del personaje en los entornos en línea tradicionales se complican aún más en mundos virtuales 3D.

² Este término se traduce como Redes de aprendizaje basadas en comunicación escrita (ALN por sus siglas en inglés *Asynchronous Learning Networks*).

have focused on faculty members’ experiences using various technologies. My study seeks to expand the research offerings related to faculty members’ experiences with technology.

PERSONA AND ONLINE EDUCATORS

Sometimes it can be challenging for faculty members to bring who they are in the real world into the digital environment. For example, in Baran, Correia, and Thompson’s (2013) work on successful online teachers in higher education, faculty members highlighted the difficulty they had with integrating their personas into online environments. The “absence of nonverbal cues presented challenges” for those faculty members, so they were constantly looking for and trying various strategies to get to know students and allow students to get to know them (Baran et al., 2013). For other faculty members, their personae were limited in that they could not have the spontaneity in the online classroom that they had in the traditional classroom. One professor expressed, “You can’t be extemporaneous with this [ALN] the way you can be...in the classroom” (Coppola, Hiltz, & Rotter, 2002, p. 183). Out of 20 faculty participants, 17 of them indicated that they have to change their persona when teaching online (Coppola et al., 2002).

For other professors, theirs was an issue of formal versus informal persona. One faculty member noted, “I found myself having a completely different personality in [ALN], writing initially much more stilted things, more formal things” (Coppola et al. 2002, p. 182). These persona issues in traditional online environments are sometimes further complicated in three dimensional virtual worlds.

Personaje en Second life (SL)

Así como los profesores notaron diferencias en sus personajes para entornos en línea tradicionales, miembros de la facultad que utilizan mundos virtuales como SL, también expresaron algunas diferencias. Por ejemplo, un profesor en el estudio de Savin-Baden (2010) consideró el medio SL como una oportunidad para probar algo nuevo. El docente a menudo intercambió avatares masculinos y femeninos, además de seleccionar un nombre que podría ser visto como masculino o femenino. Otros usuarios de SL también han ajustado elementos de su persona en el mundo real, incluso cuando supuestamente representan esas versiones de sí mismos en SL (Bullingham y Vasconcelos, 2013), así como otros investigadores han estudiado lo que estas cuestiones de representación sugieren en SL (Bloustien y Wood, 2013). Sin embargo, algunos participantes señalaron desafíos con el avatar del profesor en el mundo virtual inmersivo. Por ejemplo, la profesora Sara Robbins indicó que los “marcadores de rol” desaparecen en SL, cambiando la dinámica entre profesor y alumno en el aula (Livingstone y Kemp, 2006, p. 37); afirmando que la pérdida de autoridad del primero pasó al segundo.

No obstante, en algunos casos este cambio en la dinámica puede ser problemático. Un profesor en el estudio de Dutton (2009) mencionó que cuando un profesor adquiere una personalidad diferente en el mundo virtual, los estudiantes a veces ignoran al docente porque hay cierta confusión sobre quién está “a cargo”.

Lo que cada una de estas instancias aborda, es el desafío casi inherente del personaje en ámbitos virtuales. Incluso cuando los profesores son vistos como sobresalientes en la enseñanza de sus cursos *online* como es el caso de los docentes (Baran, Correia, y Thompson, 2013), la transferencia de la personalidad del entorno cara a cara al ambiente en línea puede ser un reto. Se vuelve aún más complejo cuando estos personajes se configu-

Second Life Persona

Just as professors noted differences in their personae for traditional online environments, faculty members who use virtual worlds like Second Life expressed some differences as well. For example, a professor from Savin-Baden’s (2010) study saw the Second Life medium as a chance to try something new. The professor interchanged male and female avatars often and also selected a name that could be seen as male or female. Other SL users have also adjusted elements of their real-world selves, even when supposedly recreating those versions of themselves in Second Life (Bullingham & Vasconcelos, 2013), and other researchers have investigated what these issues of representation suggest in Second Life (Bloustien & Wood, 2013). However, some faculty members noted challenges with faculty persona in the immersive virtual world. For example, professor Sara Robbins indicated that “role markers” disappear in Second Life, shifting the classroom dynamics between professor and student (Livingstone & Kemp, 2006, p. 37). She went on to state that the faculty member’s loss of authority turned into student ownership.

In some cases, however, this shift in dynamics can be problematic. A professor from Dutton’s (2009) study mentioned that when a professor takes on a different persona in the virtual world, students will sometimes ignore the professor because there is some confusion over who is “in charge.”

What each of these instances addresses is the almost-inherent challenge of persona in online environments. Even when online teachers are seen as excelling in teaching their online courses, as the faculty members in Baran et al. (2013), persona transference from the face-to-face environment to the on-

ran en mundos virtuales 3D como SL. Por ejemplo, como lo señalaron Robbins (Livingstone y Kemp, 2006) y el profesor del estudio de Dutton (2009), la naturaleza animada de SL puede complicar los problemas de autoridad y roles en el aula. Conforme los docentes continúan utilizando entornos como SL, se vuelve cada vez más importante abordar cuestiones relacionadas con cómo se crean y personalizan los avatares en este tipo de entornos, tal y como se hace en este estudio.

MARCO CONCEPTUAL

El marco conceptual de este trabajo es el concepto de personaje. El *Diccionario Oxford de Términos Literarios* (Baldick, 2008) define “personaje” de la siguiente manera:

La identidad asumida o el ‘yo’ ficticio (literalmente una ‘máscara’) asumido por un escritor en una obra literaria; por lo tanto, el orador en un poema lírico o el narrador en un relato de ficción [...]. Algunos teóricos de la ficción narrativa han preferido distinguir entre el narrador y el personaje, haciendo al personaje equivalente al autor implícito.

La incertidumbre del “autor implícito” funciona bien para el mundo virtual, porque los participantes en los mundos virtuales pueden utilizar las versiones digitales de ellos mismos, avatares, para replicar lo que son en la vida real, o ser autores de nuevas versiones de sí mismos. La narrativa de ellos mismos podría ser autobiográfica, de absoluta ficción o una combinación de realidad y ficción. Implícitamente, este estudio se basa en la idea de que la representación digital del profesor en SL presenta al personaje. Lo anterior sirve como punto de partida para este trabajo; en vez de investigar y discutir los resultados de este estudio como múltiples identidades, elegí explicar las iteraciones virtuales de los profesores como personajes. Esa perspectiva enmarca los datos.

line environment can be challenging. Another layer of complexity is added when these personae are re-created in three dimensional virtual worlds like SL. For example, as Robbins (Livingstone & Kemp, 2006) and the faculty member from Dutton’s study (2009) pointed out, the animated nature of Second Life can complicate issues of authority and roles in the classroom. As faculty members continue to use environments like SL, it becomes increasingly important to address issues related to how faculty members create/recreate their personae in these types of environments, as my study does.

CONCEPTUAL FRAMEWORK

The framework for my study is the concept of persona. The Oxford Dictionary of Literary Terms (Baldick, 2008) defined persona as follows:

The assumed identity or fictional ‘I’ (literally a ‘mask’) assumed by a writer in a literary work; thus the speaker in a lyric poem, or the narrator in a fictional narrative... Some theorists of narrative fiction have preferred to distinguish between the narrator and the persona, making the persona equivalent to the implied author.

The uncertainty of the “implied author” works well for the virtual world because virtual world participants can either use digital versions of themselves, avatars, to replicate who they are in real life or author new versions of themselves in this new environment. Their narratives of themselves could be autobiography, complete fiction, or a combination of reality and fiction. Implicitly, my study is rooted in the notion that the professor’s digital representation in Second Life represents the persona, and persona serves as the vanta-

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Enfoque de investigación y pregunta de investigación

La pregunta de investigación que este estudio cualitativo quiere contestar es la siguiente: ¿cuáles son las experiencias vividas de los docentes con relación a la creación de un avatar en Second Life?

Indagación de la investigación

Con el fin de acceder y ofrecer interpretaciones de experiencias vividas por los participantes, se realiza una fenomenología hermenéutica según lo descrito por van Manen (1990). Además de las características metodológicas, van Manen (1990) también observó que la fenomenología hermenéutica no proporciona una teoría para explicar o controlar el mundo, pero el método nos ayuda a entrar en “contacto más directo con el mundo” (p. 9). En consecuencia, al explorar el fenómeno de la configuración del avatar de los profesores en un mundo virtual 3D, lo hice con el entendimiento de que no podía proporcionar una descripción completa de esta experiencia humana, pero es una oportunidad para entrar en contacto más cercano con el problema estudiado.

Los participantes

Se entrevistó a diez participantes de escuelas profesionales y universidades de Estados Unidos y alrededor del mundo. Una vez que la Junta de Revisión Institucional (irb por sus siglas en inglés Institutional Review Board) aprobó este estudio, se buscaron participantes que hubieran impartido una parte de un curso totalmente en línea o bien, un curso completo en SL. Se halló a los participantes mediante la revisión de la literatura sobre SL que se reunió en medios como *The Chronicle of Higher Education*, EBSCO, Google Scholar, una herramienta de búsqueda de una biblioteca universitaria y ERIC. Se seleccionaron los participantes

ge point for my study. Instead of investigating and discussing the findings from my study as multiple identities, I chose to explain faculty members’ virtual iterations of self as personae. That perspective frames the data.

RESEARCH METHODS

Research Approach and Research Question

For my qualitative study, my research question was the following: What are faculty members’ lived experiences with creating a faculty persona in Second Life?

Research Inquiry

In order to access and provide interpretations of participants’ lived experiences, I conducted a hermeneutic phenomenology as described by van Manen (1990). In addition to methodological features, van Manen (1990) also noted that hermeneutic phenomenology does not provide a theory for explaining or controlling the world, but the method helps us come into “more direct contact with the world” (p. 9). Therefore, when exploring the phenomenon of faculty constructing the faculty persona in a three dimensional virtual world, I did so with the understanding that I could not provide a full description of this human experience but only an opportunity to come into closer contact with the phenomenon.

Participants

I interviewed 10 participants from colleges and universities across the United States and around the world. Once the Institutional Review Board (IRB) approved my study, I found 10 participants who had either taught part of a fully-online course in Second Life or who had

que escribieron artículos sobre sus experiencias de enseñanza en SL o que fueron mencionados en artículos sobre la enseñanza en SL, se registró su información de contacto y se envió un correo electrónico invitando a participar. El equipo potencial de participantes no fue delimitado por el número de clases en línea que se enseñan, antigüedad, elección de enseñar en línea, años en una institución o tipo de institución (escuela profesional, universidad o centro de estudios superiores). Los diez participantes en este estudio provenían de programas de cuatro años de escuelas profesionales y universidades de todo el mundo. A continuación se presenta la lista de los participantes:

- *Participante 1.* Frank es jefe de departamento y profesor universitario en una universidad del sureste de Estados Unidos de América (EUA) con al menos 5 mil estudiantes, tiene diez años enseñando en dicha institución; comenzó a enseñar en SL en 2006 y ha impartido más cursos de los que puede recordar.
- *Participante 2.* Greg es profesor asociado de carrera en una universidad del oeste de EUA con 3 o 4 mil estudiantes, tiene seis años en esta institución; ha impartido un curso completamente en línea mediante el uso de SL.
- *Participante 3.* Ian es profesor asociado en una universidad del suroeste de Estados Unidos; impartió clases en una universidad en el oeste medio de EUA por 14 años, con alrededor de 13 mil estudiantes; ha impartido más de 40 secciones de un curso en SL y ha dado clases en SL durante siete años.
- *Participante 4.* Carla ha sido profesora asociada de doctorado en una institución del sureste de Estados Unidos por nueve años; impartió una clase en SL durante varios semestres.
- *Participante 5.* Eva es Académico de Tiempo Completo de doctorado en una institución del sureste de EUA y tiene 30 años en ésta; ha impartido dos clases durante los últimos dos años, con el formato tradicional en línea y SL.

taught a course completely in Second Life. I found participants by reviewing literature on Second Life that I collected from outlets like The Chronicle of Higher Education, EBSCO, Google Scholar, a university library's search tool, and ERIC. I selected participants who wrote the articles about their experiences teaching in Second Life or who were mentioned in articles about teaching in Second Life, recorded their contact information, and emailed them about participating in my study. My potential participant pool was not limited based on number of online classes taught, tenure status, choice to teach online, years at an institution, or institution type (college, university, or community college). The 10 participants for my study were from four-year colleges and universities from around the world. The full list of participants is as follows:

- *Participant 1*—Frank: Department chair and university professor; southeastern U. S. university with at least 5,000 students; 10 years teaching at current institution; began teaching in SL in 2006 and has taught more courses than he can remember
- *Participant 2*—Greg: Associate professor; western U. S. undergraduate university with 3 or 4,000 students; six years at current institution; taught one online course completely online using SL as part of the course.
- *Participant 3*—Ian: Associate professor; university in the southwestern U. S.; also taught at a university in the midwestern U. S. with around 13,000 students; 14 years at midwestern institution; taught over 40 sections of a course in SL and has taught in SL for seven years.
- *Participant 4*—Carla: Associate professor; doctoral institution in the southeastern U. S.; nine years at current institution; taught one class in Second Life for several semesters.

- *Participante 6.* John ha sido investigador titular por cuatro años en una universidad de Reino Unido y trabajó otros siete años en otra universidad; ha impartido al menos cinco cursos completamente en SL para varias universidades europeas.
 - *Participante 7.* Martin ha sido lector titular en una universidad a distancia de Australia durante ocho años; ha impartido en dos ocasiones dos asignaturas en SL.
 - *Participante 8.* Adam ha sido Lector asociado en una universidad del sureste de Suecia por cerca de doce años; ha impartido dos cursos con múltiples secciones en SL.
 - *Participante 9.* Emma ha sido investigadora asociada en una universidad de educación a distancia en Reino Unido por cuatro años; ha impartido parte de un curso en SL.
 - *Participante 10.* Mel ha sido profesor asistente clínico en una universidad pública integral del oeste medio de Estados Unidos por ocho años; ha impartido tres clases en línea utilizando SL para algunas partes de los cursos anuales.
- *Participant 5—Eva:* Full professor; doctoral institution in the southeastern U. S.; 30 years at current institution; taught two classes for the past two years with the traditional online format and SL.
 - *Participant 6—John:* Senior research fellow; United Kingdom (UK) university; four years at current institution and seven years at a previous UK university; taught at least five courses completely in SL for several European universities.
 - *Participant 7—Martin:* Senior lecturer; Australian distance university, mid-ranked; eight years at current institution; taught two classes in SL twice.
 - *Participant 8—Adam:* Junior lecturer; university in southeastern Sweden; about 12 years at current institution; taught two courses in SL, with multiple sections of one course.
 - *Participant 9—Emma:* Research fellow; UK distance learning university; four years at current institution; taught SL section of one course.
 - *Participant 10—Mel:* Clinical assistant professor; midwestern U. S. comprehensive public university; eight years at current institution; taught three online classes using SL for some parts of the classes for one year.

Recopilación de datos

Se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas, de 30 minutos a una hora, en SL; la realización de las entrevistas en ese ambiente permitió interactuar con el profesorado en el entorno donde ellos se desenvuelven y con sus personalidades del mundo virtual. Aunque van Manen (1990) hizo hincapié en la importancia de hacer preguntas en voz alta en lugar de por escrito, pues de esta manera se puede alejar a los participantes de la experiencia vivida. Los chats en línea a menudo pueden imitar la naturaleza espontánea de las conversaciones cara a cara. Además, la idea de entrevistar a los docente en el entorno en el que desarrollan su personalidad virtual tiene una serie de ventajas. Por ejemplo, la oportunidad de acceder a un grupo más amplio de participantes (nacionales e internacionales), con lo que se obtuvo un mayor entendimiento de los be-

Data Collection

I conducted 30-minute to one-hour semi-structured online interviews in Second Life, and conducting the interviews in that environment allowed me to interact with faculty in the environment where they create their virtual world personae. Although van Manen (1990) emphasized the importance of asking questions aloud instead of in writing, as writing may allow participants to become more removed from the lived experience, online

neficios y desafíos de los avatares descritos por los mismos participantes. Los profesores y estudiantes que interactúan en estos ambientes no pueden confiar en las señales tradicionales, y corresponde a los investigadores ejercer nuevas formas de acceder y articular estas diferencias conforme se experimentan. Los datos obtenidos fueron específicamente respecto a la forma en que el profesorado configura los avatares en el mundo virtual. En una etapa inicial se efectuaron tres entrevistas con cada participante; el primer conjunto de preguntas se referían al personaje en general (definición y comprensión); el segundo conjunto de preguntas se centró en la configuración del avatar, y el tercer conjunto de preguntas abordó la interacción del mismo.

Confidencialidad

Para garantizar la confidencialidad, se confirió a los participantes un seudónimo, aunque sus comentarios en SL se asocian con sus nombres de avatar. Además, no se mencionan las universidades a las que pertenecen ni se realizaron preguntas que podrían afectar negativamente sus puestos de trabajo.

Análisis de los datos

Se utilizó codificación cualitativa para analizar los datos y determinar las distintas “estructuras de experiencia” (Van Manen, 1990). Se aislaron los temas que Van Manen sugirió: “el enfoque holístico o sentencioso, el enfoque selectivo o de marcaje y el enfoque detallado o línea a línea” (p. 93). El uso de estos enfoques permitió explorar el significado del texto entero, así como seleccionar ciertas secciones de los datos y aislar temas.

Seguro de calidad

Debido a que las entrevistas en el chat de SL estaban disponibles en sus cuentas, no se tuvo que transcribir o realizar verificaciones de los miembros. Las fenomenologías hermenéuticas se centran

chats can often mimic the spontaneous nature of face-to-face conversations. Also, the idea of interviewing faculty members in the environment where they recreate their faculty personae has a number of advantages. For example, I was able to access a wider pool of participants (national as well as international), and I gained a greater sense of the benefits and challenges of virtual world personae as the participants described those benefits and challenges. Faculty members and students who interact in these environments cannot rely on traditional cues, and it is incumbent upon researchers to exercise new ways of accessing and articulating these differences as faculty and students experience them. In my original study, I conducted three interviews with each participant. The data I collected specifically regarding the way faculty construct their personae in the virtual world came from the three sets of questions in my original study. The first set of questions dealt with persona in general (faculty members’ definition and understanding of persona), the second set of questions focused on persona construction, and the third set of questions dealt with persona interaction.

Confidentiality

To ensure confidentiality, I gave all participants a pseudonym, although their SL comments are associated with their avatar names. Also, I did not name participants’ universities or ask questions that could negatively affect their jobs.

Data Analysis

I used qualitative coding to analyze the data and ascertain the various “structures of experience” (van Manen, 1990). I isolated the themes as van Manen suggested: “the wholistic or sententious approach, the selective

en la experiencia vivida, por lo que se emplearon sesiones informativas de docentes/colegas para determinar si las experiencias de los participantes eran accesibles. Quien reportó estas sesiones es un profesor con muchos años de experiencia en la enseñanza a nivel universitario.

La posicionalidad del investigador

Se utilizó la lente fenomenológica de Barker, Pistrang y Elliott (2002), así como las de Savin-Baden y Major para contextualizar este estudio. Según Savin-Baden y Major (2012), los investigadores fenomenológicos no sólo deben indicar cómo los antecedentes y la experiencia influyen la investigación, sino también compartir experiencias vividas de los participantes con un fenómeno. Barker, Pistrang y Elliott (2002) señalaron que la lente fenomenológica debe proporcionar una oportunidad para entender los “mundos de la vida” de los participantes. Aunque se sabe que el sesgo del investigador influye en la investigación, el objetivo fue aprender de las experiencias vividas de los participantes y no imponer puntos de vista particulares sobre sus experiencias. Éstas se contextualizaron al igual que se empleó la fenomenología hermenéutica, porque se estimó que era la mejor manera de responder a la pregunta de investigación.

DESCUBRIMIENTOS

Conexiones del mundo virtual/mundo real

Algunos participantes destacaron las conexiones de la personalidad en el mundo virtual con la del mundo real, y algunos notaron diferencias marcadas entre lo que son en el salón de clases cara a cara y lo que son en el mundo virtual inmersivo.

Similitudes

Varios participantes mencionaron las numerosas similitudes entre la persona del mundo real y el avatar del mundo virtual. Por ejemplo, Ian (parti-

or highlighting approach, and the detailed or line-by-line approach” (p. 93). Using these approaches allowed me to explore the meaning of the entire text as well as select certain sections of the data and isolate themes.

Quality Assurance

Because my SL chat room interviews with participants were available in their SL accounts and my account, I did not have to transcribe the interviews or conduct member checks. Hermeneutic phenomenologies focus on lived experience, so I employed faculty/peer debriefing to determine if participants’ lived experiences were accessible. My faculty/peer debriefer is a professor with many years of teaching experience at the university level.

Researcher Positionality

I used Barker, Pistrang, and Elliott’s (2002) and Savin-Baden and Major’s (2012) phenomenological lens to view my study. According to Savin-Baden and Major (2012), phenomenological researchers should not only indicate how background and experience influence research, but also share participants’ lived experiences with a phenomenon. Barker et al. (2002) noted that the phenomenological lens should provide an opportunity to understand participants’ ‘lifeworlds.’ Although I know that researcher bias influences research, my goal was to learn from participants’ lived experiences and not foist my perspectives on their experiences. I used a situationalist orientation, as I employed hermeneutic phenomenology because I thought that it was the best way to answer the research question, not because I am solely a phenomenological researcher.

cipante 3) dijo “me visto de forma muy similar e interactúo con mis alumnos de una manera muy similar. Mi personaje en línea o SL es simplemente una extensión de mí representada en un entorno diferente”. Ian señaló que su personaje, sin importar el medio, es “muy amable, profesional, servicial y demostrativo de un académico...” (la elipsis en el original). Greg (participante 2) dijo que su avatar en el mundo virtual es “similar a su personaje de la vida real”. Añadió, “trato de hacer mis clases conversacionales, lo que significa que animo a los estudiantes a hablar y a hacer preguntas tanto como sea posible [...]. La mayoría de los estudiantes me respetan, pero también se sienten cómodos al interrumpirme para hacer preguntas”. Cuando habla sobre su avatar, Carla (participante 4) declaró “sinceramente, no creo que exista alguna diferencia”. Y añadió, “trato de ser consistente a pesar del entorno. Me esfuerzo mucho por ello”.

Para estos participantes, la simetría del mundo virtual con el mundo real a menudo fue deliberadamente creada y mantenida.

Diferencias

Aunque algunos participantes notaron muchas similitudes entre la persona del mundo real y el avatar del mundo virtual, otros indicaron varias diferencias. Estos participantes estuvieron igualmente comprometidos por hacer que los estudiantes se sintieran cómodos en todos los ambientes del salón de clases, pero algunos observaron diferencias en sus niveles de comodidad personal en el mundo virtual. Emma (participante 9) dijo: “Mira –aquí estoy cruzando mis brazos nuevamente- no haría eso en la vida real- levantar mis brazos para separarme de los demás, así”. Y agregó:

En el aula tradicional, claramente tengo una profunda y amplia base de conocimientos sobre todos los aspectos de lo que estoy haciendo. No es lo mismo en SL –por lo que mi personaje no es tan seguro y directivo en SL como podría serlo en la enseñanza tradicional cara a cara.

FINDINGS

Virtual World/Real World Connections

Some participants highlighted connections between the virtual world persona and the real world persona, and some noticed marked differences between who they are in the face-to-face classroom and who they are in the immersive virtual world.

Similarities.

Several participants mentioned the numerous similarities between their real world persona and virtual world persona. For example, Ian stated, “I dress very much the same and interact with my students in a very similar manner. My online or SL persona is simply an extension of me represented in a different environment.” Ian noted that his persona, regardless of medium, is “very personable, professional, helpful and demonstrative of an academic...” (ellipsis in original). Greg said that his virtual world persona is, “similar to [his] real life persona.” He added: “I try to make my classrooms conversational, meaning that I encourage students to talk and ask questions as much as possible...Most students are respectful of me but also feel comfortable interrupting me to ask questions” (Greg, Participant 2). When discussing her persona, Carla stated, “I honestly don’t think I have any differences.” She added, “I try to be consistent despite the environment. I work very hard at that” (Carla, Participant 4).

For these participants, the virtual world/real world symmetry was often purposely created and maintained.

Differences.

Although some participants noticed many similarities between the real world persona and

Para John (participante 6), sin embargo, el aumento de la comodidad en el mundo virtual influyó positivamente en su avatar. Asumió: “Creo que estoy más seguro aquí (en SL)”;

añadió “mi personalidad... en realidad mi identidad... en SL es diferente a la de mi vida real, ya que es más extrovertida, segura. Siento que éste es un entorno en el que ser un poco más... mmm no convencional está bien” (éllipsis en la transcripción original). John continuó: “Además, este es mi entorno J Yo sé lo que estoy haciendo aquí más que la mayoría”. El aumento en la confianza de John en el mundo virtual dio como resultado una personalidad más abierta y segura.

Conexiones del mundo virtual-tradicional en línea

Los participantes también detectaron conexiones entre el entorno en línea tradicional y el entorno virtual 3D. Para este estudio, las áreas en línea tradicionales incluyen sitios de redes sociales, correo electrónico, Blackboard, salas de chat, Moodle y similares. Sin embargo, algunos participantes indicaron que el mundo virtual es un poco más liberador. Eva expresó:

Creo que mi identidad en SL se aprecia más fácilmente –puedo usar mi voz, mis movimientos, mi apariencia para reflejar quién y qué soy. En Blackboard o el correo electrónico tengo que utilizar un enfoque más estandarizado que no permite que mi personalidad me lleve a mí o a mi mensaje.

Martin (participante 7), un profesor de universidad a distancia, señaló “estoy más comprometido en SL que en otros lugares –no soy un gran usuario de las redes sociales (Facebook, etcétera). Por alguna razón SL parecía más útil y apropiado para lo que quiero obtener del mundo virtual”.

Todos los participantes estaban preocupados por las experiencias de los estudiantes en las cla-

the virtual world persona, other participants indicated several differences. These participants were equally committed to having students feel comfortable in all classroom environments, but some of them noted differences in their personal comfort levels in the virtual world. Emma stated, “See--here I am folding my arms again--I wouldn't do that in rl [real life]- put my arms up to separate me from others like that.” She added:

In the traditional classroom, I clearly have a deep and wide knowledge base about every aspect of what I'm doing. That's not the same in SL--so my persona is not as confident and directive in SL as I might be in traditional face to face teaching.

For John, however, the increased comfort in the virtual world positively influenced his faculty persona. He stated, “I think I'm more confident here [in Second Life].” John added: My persona...actually my identity...in SL is different from my real life in that it is more outgoing, confident. I feel this is an environment where being a bit more...errm unconventional is ok” (John, Participant 6, ellipses in original transcript). John continued, “Plus this is my environment :-) I know what I'm doing here more than most.” John's increased confidence in the virtual world resulted in a more open, confident faculty persona.

Virtual World/Traditional Online Connections

Participants also noted connections between the traditional online environment and the three dimensional virtual environment. For this study, traditional online areas include social networking sites, email, Blackboard, chat rooms, Moodle, and the like. However, some

ses en línea, pero la comodidad de los profesores con el mundo virtual a menudo afectaba su personalidad. La confianza y la comodidad importan.

El personaje en el mundo virtual: beneficios

Los participantes mencionaron dos ventajas del personaje en el mundo virtual: la libertad y la interacción. La libertad de cambiar avatares o de equipar a un avatar con diversos accesorios atrajo a los participantes, incluso si no aprovecharon otras opciones.

Libertad

John (participante 6) aseguró:

Creo que [el mundo virtual] me da más libertad... tanto personal como profesionalmente. Personalmente me ha permitido explorar diferentes aspectos de mi personalidad. Profesionalmente la razón principal es que me ha puesto en contacto con una gran cantidad de personas a las que yo no habría conocido de otra manera.

Eva señaló: “Yo puedo ser alguien que no soy –totalmente- y no distraerme por mi propio ‘yo’. Mi avatar hace mi trabajo –así que sólo la controlo- y ella es realmente increíble- y no se distrae con mi infalibilidad”. Mel (participante 10) expresó que el mundo virtual permite a la gente añadir características que no son evidentes en la vida real. Ella señaló, “puedes ser algo que no eres... alto, por ejemplo. Puedes obtener una nueva piel, cabello, lo que sea” (elipsis en el original).

Para algunos profesores, este entorno también presentó un aumento de oportunidades para la interacción.

Interacción

Algunos docentes indicaron un aumento en la interacción entre ellos y sus alumnos al impartir las clases (o partes de las clases) en el mundo virtual.

participants indicated that the virtual world is a little more freeing. Eva expressed:

I think in SL my personality is more easily discerned—I can use my voice, my movements, my appearance to reflect who I am and what I am. In Blackboard or e-mail I have to use a more standard approach that doesn’t allow my personality to carry me or my message.

Martin, a distance university professor, noted, “I am more engaged in SL than elsewhere-not a huge user of social networking (Facebook etc).... For some reason SL seemed to be more useful and appropriate to what I want to get out of the virtual world.”

All of the participants were concerned about students’ experiences in online classes, but the professors’ comfortability with the virtual world often affected their faculty personae. Confidence and comfortability matter.

Virtual World Persona: Benefits

Participants mentioned two advantages to the virtual world persona: freedom and interaction. The freedom to change avatars or outfit an avatar with various accoutrements appealed to participants, even if they did not take advantage of the numerous options.

Freedom.

John stated:

I think it [the virtual world] gives me more freedom...both personally and professionally. Personally it’s allowed me to explore different aspects of my personality. Professionally the main reason is that it’s brought me into contact with a lot of people whom I wouldn’t have known otherwise.

Eva noted, “I can be someone I’m not--totally-and not be distracted by my own self. My avatar

Por ejemplo, Martin (participante 7) dijo, “quería construir, especialmente para estudiantes en educación a distancia, ese sentido de colegialidad que pierdes al no tener contacto en el aula... y SL definitivamente ayuda con esto” (elipsis en el original). Añadió:

En este contexto, [el personaje del mundo virtual] se te permite hacer cosas que no son posibles en el mundo físico –es decir, conocer a los ‘estudiantes’. Pero también, por supuesto, ofrece oportunidades para explorar diferentes formas de presentar los materiales (y las tareas de evaluación del estudiante), la opción más amplia de constatar diferentes mundos.

Greg (participante 2) dijo:

He llevado a los estudiantes en viajes a través de SL (como ir a ver la Capilla Sixtina). Ésta es una de las grandes ventajas de los entornos virtuales; se pueden hacer cosas que no son posibles en el mundo real. O, al menos, que serían mucho más difíciles.

PERSONAJES IDÉNTICOS Y VARIACIONES: LA CUESTIÓN DE LA CONFIGURACIÓN DEL AVATAR

Al configurar los avatares algunos participantes querían réplicas de su persona en el mundo real y otros participantes querían desviarse de su situación real.

Personajes idénticos

Muchos de los participantes querían que sus avatares imitaran lo que son en la vida real. Por ejemplo, Carla (participante 4) sintetizó: “Mi avatar se parece bastante a mí, el pelo, la figura, etcétera”, y continuó, “soy en gran medida una chica que se apega a las reglas, así que nunca pensaría en ir en contra de lo que se espera. Soy muy conservadora en el vestir, así que supongo que eso se reflejó en mi avatar”. Greg (participante 2) señaló: “Hice algo que se parece un poco a mí”, para proseguir, “ya que mis alumnos saben quién soy en SL, trato de proyectar la misma imagen en SL que en

does my work--so I just control her--and she’s really awesome--and not distracted by my infallibility.” Mel expressed that the virtual world allows people to add characteristics that are not evident in real life. She noted, “You can be something you are not... tall, for instance. You can get a new skin, hair, whatever” (ellipsis in original).

For some professors, this environment also presented increased opportunities for interaction.

Interaction.

Some faculty indicated increased interaction between themselves and their students when conducting classes (or parts of classes) in the virtual world. For example, Martin said: “For DE [distance education] students especially I wanted to build more that sense of collegiality which you miss by having no classroom contact...and SL definitely helps with this” (ellipsis in the original). He added:

In this context, it [the virtual world persona] does enable you to do things not possible in the physical world-- i.e. meet the ‘students.’ But also of course it does provide opportunities to explore different ways of presenting material (and student assessment tasks) as well as the broader thing of checking out different worlds. (Martin, Participant 7)

Greg stated:

I have taken students on tours in SL (like we go see the Sistine Chapel). This is one of the big advantages of virtual environments; you can do things that are not possible to do in the real world. Or at least would be much more difficult.

DOPPELGÄNGERS AND DEVIATIONS: THE QUESTION OF AVATAR CHOICE

When choosing avatars, some participants wanted replicas of their real-world selves, and other participants wanted to deviate from their real-world selves.

el mundo real”. Eva (participante 5) expresó un sentimiento similar, por medio de “yo quería ser rubia en SL –lo soy en mi vida real- y quería tener ojos azules -ilos tengo en la vida real!”. Del mismo modo, Adam (participante 8) creó un avatar parecido a quien es en la vida real:

Solo tomé uno de los avatares estándar disponibles en el momento y lo ajusté un poco para que se viera un poco más como soy en la vida real. Sigo recibiendo ofertas de amigos para llevarme de compras... pero soy un poco desaliñado en la vida real también, íasí que no quería un avatar de lujo!

Variaciones

Mientras que algunos de los participantes crean avatares con la personalidad y características de la vida real, otros participantes mantuvieron sus personalidades, pero configuraron avatares que no tienen las características físicas de los participantes en la vida real. Martin (participante 7) señaló: “Me apresuro a añadir mi avatar... ¡no es nada como yo!”. Sin embargo, Martín también afirmó que su avatar aún posee características que valora en la vida real.

John (participante 6) vio la variación de su avatar como una oportunidad para desafiar las normas. Él señaló “he intentado elegir avatares que no reflejan realmente mi etnia o a veces mi especie. Aunque todos son hombres”. John continuó: “Quería eliminar las expectativas de la gente acerca de mi origen étnico y no quería aceptar como válido uno en particular”. También destacó “rechacé algunos avatares porque habrían sido muy ofensivos”. John tuvo la precaución de señalar que a pesar de que su(s) avatar(es) podría(n) no tener muchas de sus características físicas de la vida real, sí tienen algunas de las características personales que valora:

...creo que lo más importante para ayudar a las interacciones es que el avatar transmita el sentido de una persona tanto como sea posible, por lo que tengo animaciones faciales, tengo una animación manipulable

Doppelgängers.

Many participants wanted their avatars to mimic who they are in real life. For example, Carla stated, “My avatar looks pretty much like me, hair, figure, etc.” She continued, “I am very much a by the rules kind of gal, so I would never think of going against what is expected. I am very conservative in dress, so I suppose it carried over to my avatar” (Carla, Participant 4). Greg noted, “I made something that sort of looks like me.” He continued, “Since my students know who I am in SL, I try to project the same image in SL as I would in the real world” (Greg, Participant 2). Eva expressed a similar sentiment stating, “I wanted to be blonde in SL--I am in my real life--and I wanted to have blue eyes--I do in real life!” Likewise, Adam created an avatar to resemble who he is in real life:

I just took one of the standard avatars available at the time and tweaked it a bit to make it look a bit more like what I look like IRL [in real life]. I keep getting offers from friends to take me shopping...but I’m a bit of a slob IRL too, so I didn’t want a fancy avatar!

Deviations.

While some participants created avatars with their personalities and their real-life characteristics, other participants maintained their personalities but selected avatars who do not look the way the participants look in real life. Martin noted, “I hasten to add my avatar...is nothing like me!” However, Martin also stated that his avatar still possesses characteristics that he values in real life.

John saw his avatar deviation as an opportunity to challenge norms. He stated, “I’ve tried to pick avatars that don’t really reflect my ethnicity or sometimes species. They are all male though” (John, Participant 6). John

para dar la impresión de movimientos naturales, utilizo emoticones, etcétera, y gestos. Así que a pesar de que (mi avatar) puede no ser totalmente realista [...] da la sensación de que hay una persona en el otro extremo.

Todos los participantes, los personajes idénticos y las variaciones, optaron por mantener sus características de personalidad, sin importar qué elementos de avatar eligieron.

Mensajes materiales

Otro elemento muy importante que los profesores valoraron al representarse a sí mismos en el mundo virtual es lo denominado mensajes materiales. Los materiales del avatar, por ejemplo, ropa, pieles y movimientos, comunican el nivel de dominio del usuario. La apariencia de un avatar e incluso la fecha de creación del avatar, influyen en la forma en que los demás lo perciben. Frank (participante 1) señaló: “Compré pieles, ropa, cabello, zapatos de primera calidad”, para añadir que “ellos (los colegas) saben los nombres de marca, los diseñadores”.

John (participante 6) señaló:

Quería mostrar que entendía este medio, que me había adaptado a él. Así que quería conseguir movimientos animados y piel y cabello adecuados. Sentí que necesitaba verme dotado... esa era la imagen que quería proyectar.

Emma (participante 9) hizo una observación similar mediante su afirmación: “Yo también quería un avatar que pareciera bastante competente, así que compré (para mi avatar) una piel y cabello y poses”. Y prosiguió: “Me gusta verme como si supiera lo que estoy haciendo en el mundo, así que me gusta tener una piel de buena calidad y por lo menos algunas animaciones” Como se señaló antes, el aspecto del avatar comunica un mensaje acerca de la experiencia del usuario. Eva y Adam (partici-

continued, “I wanted to remove people’s expectations about my ethnicity and didn’t want to buy into one particular one.” He also emphasized, “Some avatars I rejected because they would have caused too much offence.” John was careful to point out that although his avatar(s) may not have many of his real-life physical characteristics, they still have some of the personal characteristics he values:

...I think the important thing to help interactions is for the avatar to convey as much a sense of a person as possible so I have facial animations, I have an animation overrider to give me a normal walk, I use emoticons and so on and gestures. So even though it [my avatar] may not be entirely realistic...it gives some sense of a person at the other end.

All of the participants, the doppelgängers and the deviators, chose to maintain their personality characteristics no matter which avatar elements they chose.

Material Messages

Another very important element professors valued when recreating themselves in the virtual world was what I term material messages. The materials of the avatar, for example, clothes, skins, and movements, communicate the user’s proficiency level. The way an avatar looks, and even the avatar’s creation date, influence the way others perceive the avatar. Frank noted, “I shopped for premium skins, clothes, hair, shoes.” He continued, “They [colleagues] know the brand names, the designers” (Frank, Participant 1).

John noted:

I wanted to show I understood this medium, had adapted to it. So I wanted to get the animated walk and a proper skin and hair. I felt I needed to look accomplished...that was the image I wanted to project.

pantes 5 y 8 respectivamente) añaden a ese punto. Eva expresó:

...me siento un poco intimidada cuando los otros avatares son claramente más avanzados que yo. Siempre le echo un vistazo a su ropa, cabello y aspecto general, pero más que eso, hay una facilidad y familiaridad con SL que algunos otros avatares ‘adultos’ tienen que yo aún no he desarrollado. Me siento un poco como una adolescente torpe.

Adam añadió “A veces he sido menospreciado en algunos entornos de SL por no verme suficientemente espectacular [...], pero esas no son opiniones a las que le presto mucha atención”.

La idea de profesionalismo

Los participantes también destacaron la importancia del profesionalismo, a pesar de que algunos de ellos diferían sobre el aspecto del profesionalismo en el mundo virtual. Algunos hicieron conexiones entre la elección de avatar y el profesionalismo, mientras otros concretaron conexiones entre el dominio en el mundo virtual y el profesionalismo.

Elección del avatar

Tanto Carla como Ian (participantes 4 y 3 respectivamente) consideraron que la elección del avatar está directamente vinculada al profesionalismo. Por ejemplo, Carla mencionó la importancia de tener una imagen profesional y cuando se le pidió que explicara el término “imagen profesional”, afirmó: “Creo que el término lo abarca todo. Se espera que nos veamos como seres humanos y vistamos profesionalmente”. Carla añadió que “yo siempre aparezco en forma humana y mi apariencia es muy parecida a la de la vida real. No permito vampiros o no-humanos en mi clase (demasiado distractor)”. Ian (participante 3) también mencionó la importancia de una imagen profesional y señaló la importancia de “querer que sus estudiantes no se distraigan con un avatar inusual, en oposición con alguien /

Emma made a similar observation, stating, “I also wanted an avatar who looked fairly competent, so I bought [my avatar] a skin and hair and poses.” She continued, “I like to look as if I know what I’m doing in world, so I like to have a good quality skin and at least some animations” (Emma, Participant 9). As noted earlier, the look of the avatar communicates a message about the user’s expertise. Eva and Adam added to that point. Eva stated,

..I’m somewhat intimidated when the other avatars are clearly more advanced than I am. I always check out their clothes, hair, and overall appearance, but more than that, there’s an ease and familiarity with SL that some other ‘adult’ avatars have that I haven’t developed yet. I feel a bit like an awkward teenager.

Adam said, “I’ve sometimes been looked down upon in some SL environments for not looking spectacular enough...but those are not opinions I pay much attention to.”

The Idea of Professionalism

Participants also emphasized the importance of professionalism, even though a few of them differed on what professionalism in the virtual world looks like. Some made connections between avatar choice and professionalism while others made connections between proficiency in the virtual world and professionalism.

Avatar choice.

Both Carla and Ian saw avatar choice as being directly tied to professionalism. For example, Carla mentioned the importance of having a professional image, and when asked to expound on the term “professional image,” she stated, “I think the term is all encompassing. We are expected to look like humans and dress in professional attire.” Carla added, “...I always appear in human form and my appearance looks pretty much like I do in real life.

[un] avatar que es más representativo de quien es en la vida real”. Al explicar el término “avatar inusual”, Ian dijo aclaró que, “bueno, yo he visto a colegas míos que tienen como avatares a dragones, alienígenas o algún otro personaje no humano o animal. Yo no quería eso y pensé que sería un distractor, no obstante entretenido”.

Aunque la mayoría de los participantes vieron un avatar humano como parte integral del profesionalismo, John (participante 6) tuvo una perspectiva diferente. Su avatar no humano sirvió como una forma de desafiar las normas sociales y mostrar su dominio del mundo virtual. John aseguró:

Las personas que han llegado [a SL] más recientemente, optan directamente por un aspecto profesional. Yo no he seguido esa tendencia, creo que es porque me resisto a aquello que avanza hacia la conformidad. Y quizá mi imagen de profesor en el mundo físico no está tan determinada por mis colegas de cualquier manera.

Continuó: “Sentí que tenía que verme dotado [...], esa era la imagen que quería proyectar y ahí es donde vi que mi profesionalismo no se basaba en usar algo que pareciera normal, aunque ahora me doy cuenta que eso también es importante”. John (participante 6) añadió, “pero hay demasiado normal en el mundo real y no lo quiero traer aquí (mundo virtual)”. Al igual que los otros participantes, John valora el profesionalismo, pero demostró su profesionalismo de una manera diferente.

DISCUSIÓN

Como se indica en los datos, la experiencia docente con los personajes en el mundo virtual se extiende más allá de simplemente configurar un avatar sin pensar en otros elementos del entorno. Incluso cuando se eligen avatares existentes, los profesores son bastante reflexivos sobre esas decisiones; entienden los mensajes que se comunican a través del acto inicial de elegir un avatar, también

I don't allow vampires or non-humans in my classroom (too distracting).” Ian also mentioned the importance of a professional image and noted the importance of “wanting [his] students not to be distracted by an unusual avatar, as opposed to someone/[an] avatar that is more representative of who [he is] in RL.” When explaining the term “unusual avatar,” Ian stated, “Well, I've seen colleagues of mine who have avatars of dragons, aliens, or some other inhuman or animalistic character. I did not want that and thought it would be more distracting, albeit entertaining.”

Although most participants saw a human avatar as an integral part of professionalism, John had a different perspective. His non-human avatar served as a way to challenge social norms and show his mastery of the virtual world. John stated:

People who've come in [into Second Life] more recently go straight to being professional looking. I've not followed that trend I think because I resist that move towards conformity. And maybe my professorial image in the physical world is not so determined by peers anyway. (John, Participant 6)

He continued, “I felt I needed to look accomplished...that was the image I wanted to project and that was where I saw my professionalism being not wearing something that looked normal, although that's also important I realise now.” John added, “But there's too much normal in the real world :-)) don't want to bring it into here [virtual world]” (John, Participant 6). Like the other participants, John valued professionalism, but he displayed his professionalism in a different way.

DISCUSSION

As indicated in the data, faculty members' experiences with persona in the virtual world

toman en cuenta cuidadosamente las herramientas y oportunidades de aprendizaje en el entorno virtual, ya sea que la lección vaya por no hacer generalizaciones acerca de la competencia basada en la elección del avatar o un viaje de campo a otra isla. Cada participante vio el mundo virtual como otra forma de conectar con los estudiantes y ese tipo de conexión no siempre está presente en los entornos en línea tradicionales. Contextualmente, la apreciación de los docentes sobre las libertades e interacciones mejoradas en el mundo virtual destaca algunos de los elementos que faltan en entornos en línea más estáticos. Empero, con la entrada de las capacidades del video en cursos en línea tradicionales, el avatar podría ser sustituido por la proyección en tiempo real y de la vida real de profesores y estudiantes. Por otro lado, las capacidades del video no pueden replicar las visitas interactivas que están disponibles en el mundo virtual. Estos temas hablan de la cuestión más amplia de cómo interactuar y relacionarse exitosamente con los estudiantes en el entorno en línea. Los mundos virtuales no están exentos de desafíos, pero varios profesores consideran que estos ambientes aún valen la pena. Los mundos virtuales permiten a los estudiantes a distancia crear ambientes y practicar ciertas habilidades que serían imposibles o lógicamente difíciles en el mundo real. Ya sea que el mundo virtual sea proporcionado por Second Life, OpenSim o alguna compañía a ser descubierta en sus inicios, hay un mercado para las interacciones mejoradas que los mundos virtuales 3D pueden proporcionar.

Elementos adicionales del personaje

Los participantes de este estudio compartían cosas en común con los profesores en otros entornos en línea, sobre todo relacionadas con el personaje. En el artículo de sobre moderación en línea y personaje, Avgerinou y Andersson (2007) descubrieron que los instructores que participan en moderaciones en línea o en enseñanza en línea, estaban muy preocupados por el nivel de comodidad de sus alumnos con

extend beyond merely selecting an avatar with no thought for the environment's other elements. Faculty members, even when they choose stock avatars, are quite deliberate about those decisions. They understand the messages that are communicated through the initial act of selecting an avatar. Professors also give thoughtful consideration to the learning tools and opportunities within the virtual environment, whether the lesson is to not make generalizations about competence based on avatar choice or a class field trip to another island. Each participant saw the virtual world as another way to connect with students, and that type of connection is not always present in traditional online environments. Contextually, faculty members' appreciation for the enhanced freedoms and interactions in the virtual world highlight some of the elements that are lacking in more static online environments. However, with the entree of video capabilities in traditional online courses, the avatar could be replaced by the real-time, real-life projection of professors and students. On the other hand, video capabilities cannot replicate the interactive tours that are available in the virtual world. These issues speak to the larger question of how to successfully interact and engage with students in the online environment. Virtual worlds are not without their challenges, but several faculty members find that these environments are still worthwhile. Virtual worlds allow students at a distance to create environments and practice certain skills that are either impossible or logistically challenging in the real world. Whether the virtual world is provided by Second Life, OpenSim, or some yet-to-be-discovered company in its incipience, there is a market for the enhanced interactions that three dimensional virtual worlds can provide.

el curso y el entorno del curso en línea. Profesores en este estudio compartieron esos sentimientos. Cada participante en mi estudio, independientemente de su propio nivel de comodidad en el aula del mundo virtual, estaba por completo comprometido a hacer que los estudiantes se sintieran cómodos en el curso del mundo virtual. Avgerinou y Andersson (2007) también indicaron que los instructores en línea en su estudio buscaron crear entornos de clase “educativos y agradables” (p. 355). Del mismo modo, los profesores de este estudio destacaron la importancia de un entorno donde los estudiantes se sintieran libres de hacer preguntas. Paz Dennen (2007) también aludió al ambiente del curso en línea y al personaje de un instructor en su estudio sobre el posicionamiento y el personaje, la posición en lo relacionado al dominio o reticencia de un profesor en un curso. La idea de posicionamiento y personaje no aparece en este estudio.

Identidad y personaje revisitados

Las respuestas de los participantes materializaron la decisión de discutir el personaje y no la identidad. Para cada participante, el ‘yo’ profesor del mundo virtual era una extensión del ‘yo’ en su clase, y más aún, una extensión del ‘yo’ en el ambiente tradicional en línea. La identidad es la esencia de una persona universal y el personaje es una extensión de la identidad. Cuando Carla (participante 4), decidió vestir a su avatar con un suéter navideño, ésa era una extensión de lo que ella es en la vida real. También es esa persona en un salón de clases en línea tradicional, pero los sistemas tradicionales de gestión de aprendizaje no dan la oportunidad a profesores o estudiantes de vestir a los avatares. John (participante 6), como una persona a quien le gusta experimentar con diferentes apariencias y especies, no puede hacer eso en el entorno cara a cara.

Sin embargo, la importancia de esa expresión es parte de un todo, y el mundo virtual le permitió expresar el aspecto y no la esencia universal.

Additional Elements of Persona

Participants from my study shared commonalities with professors in other online environments, particularly related to persona. In Avgerinou and Andersson’s (2007) article on e-moderating and persona, they found that instructors engaged in e-moderating, or online teaching, were greatly concerned about their students’ level of comfort with the course and online course environment. Professors in my study shared those sentiments. Every participant in my study, regardless of his or her own level of comfort in the virtual world classroom, was completely committed to having students feel comfortable in the virtual world course. Avgerinou and Andersson (2007) also indicated that the online instructors in their study sought to create “nurturing and friendly” classroom environments (p. 355). Likewise, professors in my study highlighted the importance of an environment where students felt free to ask questions. Paz Dennen (2007) also alluded to online course atmosphere and an instructor’s persona in her study of positioning and persona, position as related to a professor’s dominance or reticence in a course. The idea of positioning and persona did not come up in my study.

Identity and Persona Revisited

Participants’ responses reified the decision to discuss persona and not identity. For each participant, the virtual world professorial self was an extension of the in-class self, and further still, an extension of the self in the traditional online environment. The identity is the all-encompassing essence of a person, and the persona is an extension of the identity. When a participant, Carla, decided to dress her avatar in a holiday sweater, that was an extension of who she is in real life. She is also

Avgerinou y Andersson (2007) utilizaron la frase “representaciones de usuario” en su trabajo sobre personajes y moderadores en línea (p. 356). Su idea de representante parece tentadora debido a los avatares que son integrales en los mundos virtuales 3D. Estos emisarios electrónicos están imbuidos con el conocimiento y la autoridad de la versión cara a cara del profesor, aunque mis participantes parecían identificar a sus avatares como extensiones de sí mismos, lo que podría connotar una relación más profunda. El personaje según lo expresado por el avatar está inextricablemente ligado a la identidad del profesor. El avatar, en ese caso, no es sólo el representante o el proxy, sino la persona. Se consideró el énfasis en el avatar para los participantes en este estudio. Incluso cuando los participantes eligieron avatares existentes, lo hicieron con su ‘yo’ de cara a cara en mente.

El punto del personaje se extiende aún más por los comentarios de los participantes con respecto a las similitudes y diferencias entre las aulas del mundo virtual y las aulas tradicionales. Como se señaló antes, los participantes indicaron inmediatamente que quienes eran en las aulas del mundo virtual refleja quiénes eran en las aulas tradicionales, un ejemplo evidente de sus personajes. Sin embargo, las diferencias entre las aulas virtuales y las tradicionales también eran indicativas de la personalidad. Por ejemplo, Eva señaló que la tecnología de las aulas del mundo virtual la hacían sentir como una novata a pesar de que es una experta en el contenido de sus cursos. Su decisión de ver un desafío como una oportunidad habla de otro aspecto de su personaje, que fue capaz de comparar con estudiantes en el aula del mundo virtual. La esencia de lo que ella es no cambió, pero la manifestación de esa esencia, su personaje, se mostró de forma distinta debido al diferente entorno. Al igual que con los moderadores en línea (Avgerinou y Andersson, 2007), los participantes en este estudio valoraron las oportunidades que ofrece el entorno en línea y se comprometieron a que sus personajes den una idea de su identidad.

that person in a traditional online classroom, but traditional learning management systems do not afford professors or students opportunities to attire avatars. John, as a person who enjoys experimenting with different looks and species, cannot do that in the face-to-face environment. However, the importance of that expression is a part of a whole, and the virtual world allowed him to express the aspect and not the all-encompassing essence. Avgerinou and Andersson (2007) used the phrase “user representations” in their work on persona and e-moderators (p. 356). Their idea of a representative seems tempting because of the avatars that are integral to three dimensional virtual worlds. These electronic emissaries are imbued with the knowledge and authority of the face-to-face version of the professor. However, my participants seemed to identify their avatars as extensions of themselves, which could connote a deeper relationship. The persona as expressed by the avatar is inextricably tied to the professor’s identity. The avatar, in that case, is not just the representative or the proxy, but the person. Consider the emphasis on the avatar for participants in my study. Even when participants selected stock avatars, they did so with their face-to-face selves in mind.

The point of the persona is further extended by participants’ remarks regarding the similarities and differences between their virtual world classrooms and traditional classrooms. As noted earlier, participants immediately indicated that who they were in virtual world classrooms mirrored who they were in traditional classrooms, an overt example of their personae. However, the differences in the virtual and traditional classrooms were also indicative of the persona. For example, Eva noted that the technology of the virtual world classroom made her feel like a novice even though she is an expert in the content

Profesionalismo: una visión desde lo virtual

Los profesores en este estudio abordaron abiertamente los desafíos y las perspectivas asociadas con el profesionalismo en el mundo virtual. Perspectivas similares también están presentes para quienes utilizan herramientas de redes sociales más tradicionales, como Facebook. Por ejemplo, Veletsianos y Kimmons (2013) encontraron que hay un delicado equilibrio entre lo personal y lo profesional de los docentes que utilizan sitios de redes sociales; en ese caso, los participantes utilizaban Facebook. Mientras que los profesores apreciaron las relaciones personales y profesionales cultivadas a través ese sitio de redes sociales, los temores sobre el equilibrio personal-profesional eran palpables (Veletsianos y Kimmons, 2013). Para los participantes en este estudio, sin embargo, las diferencias personales-profesionales eran bastante claras, pero la definición de profesionalismo era distinta y condujo a algunos desafíos. La mayoría de los participantes consideraban el profesionalismo como algo relacionado con la elección de ropa y un avatar humano. Sin embargo, John (participante 6) vio el profesionalismo como algo relacionado con la expresión más alta de la visión del mundo virtual. El problema más grande es realmente la cuestión de si la definición de profesionalismo debe o no ser modificada o por lo menos extendida. ¿Un avatar no humano es un obstáculo o una oportunidad? John, el participante de mi estudio que a menudo empleaba avatares no humanos, reconoció y abordó los desafíos asociados con la elección de un avatar no humano. Sin embargo, el uso de ese avatar no humano también creó una oportunidad para que los estudiantes aprendan a no juzgar la inteligencia de las personas en función de su apariencia/avatares. El mundo virtual ofrece numerosas oportunidades para la exploración. El aula podría contener escritorios tradicionales y un pizarrón podría estar situado entre las nubes. Algunos podrían argumentar que la misma experimentación se debe permitir con los avatares.

for her courses. Her decision to see a challenge as an opportunity speaks to another aspect of her persona that she was able to share with students in the virtual world classroom. The essence of who she is did not change, but the manifestation of that essence, her persona, was displayed in a different way because of the different environment. As with the e-moderators (Avgerinou & Andersson, 2007), participants in my study valued the opportunities the online environment afforded and were committed to having their personae give some indication of their identities.

Professionalism: A View from the Virtual

Professors in my study overtly addressed the challenges and perspectives associated with professionalism in the virtual world. Similar perspectives are also present for faculty members who use more traditional social networking tools such as Facebook. For example, Veletsianos and Kimmons (2013) found that there is a delicate balance between the personal and professional for faculty members who use social networking sites; in that instance, participants used Facebook. While the professors appreciated both the personal and professional relationships cultivated through the social networking site, the apprehensions about the personal-professional balance were palpable (Veletsianos & Kimmons, 2013). For participants in my study, however, the personal-professional distinctions were quite clear, but the definition of professionalism was different and led to a few challenges. Most of the participants viewed professionalism as related to clothing choices and a human avatar. However, John saw professionalism as related to the highest expression of virtual world acumen. The larger issue is really the question of whether or not the definition of professionalism should

El otro lado de ese escenario, sin embargo, es la cuestión de los límites. ¿Qué tan lejos es demasiado lejos? Si bien la cuestión de un avatar humano o no humano es una aparentemente inocua, la elección de avatar “equivocada” podría resultar ofensiva y perjudicial para los estudiantes. Aun así, la opción “estándar” de un avatar humano podría resultar en que los estudiantes perdieran la oportunidad de considerar críticamente lo que significa moverse e interactuar en un entorno que se utiliza tanto para divertirse como para el trabajo profesional.

Implicaciones

Tal como se evidencia con este estudio y otra literatura referente al profesorado y los entornos en línea, la tecnología tiene influencia sobre la pedagogía. Si bien este punto puede parecer absolutamente obvio, hay elementos matizados de esa noción que pueden pasarse por alto. Por ejemplo, la opción de usar un entorno que permite avatares y teleportación es pedagógica. Otras opciones pedagógicas incluyen el tipo de avatar, el tipo de aula (pupitres tradicionales o esferas brillantes), el atuendo del avatar (todo desde joyas hasta gafas de sol) y los movimientos del avatar. Conforme el profesorado y los administradores continúan considerando los tipos de entornos en línea a utilizar, estas conversaciones acerca de la conexión entre tecnología, pedagogía y las experiencias con la tecnología también deben continuar.

La elección de una institución por adoptar un sistema de gestión de aprendizaje en particular, por ejemplo, es una decisión acerca de lo que el profesorado y los estudiantes recibirán o no en el entorno del aula, es una decisión pedagógica. Conforme las instituciones y los miembros individuales del profesorado continúen eligiendo estas diferentes tecnologías, también se vuelve por igual importante continuar realizando investigaciones sobre las experiencias del profesorado y de los estudiantes con estas tecnologías emergentes.

be changed, or at the very least extended. Is a non-human avatar a hindrance or an opportunity? John, the participant from my study who often employed non-human avatars, recognized and addressed the challenges associated with selecting a non-human avatar. However, the use of that non-human avatar also created an opportunity for students to learn not to judge people’s intelligence based on their looks/avatars. The virtual world provides numerous opportunities for exploration. The classroom could contain traditional desks and a board, or it could be situated among the clouds. Some would argue that the same experimentation should be allowed with avatars.

The other side of that scenario, however, is the question of limits. How far is too far? While the question of human or non-human avatar is a seemingly innocuous one, the “wrong” choice of avatar could prove offensive and detrimental to students. However, the “default” choice of a human avatar could mean that students may miss a chance to critically consider what it means to move and interact in an environment that is used both for playfulness and professional work.

Implications

As evidenced by my study and other literature concerning faculty and online environments, technology influences pedagogy. While that point may seem obvious outright, there are nuanced elements of that notion that may be missed. Participants in my study elucidated several of those nuanced points. For example, the choice to use an environment that allows avatars and teleportation is a pedagogical one. Further pedagogical choices include the type of avatar, the type of classroom (traditional desks or glowing orbs), the attire of the avatar (everything from jewelry to sunglasses), and the avatar’s movements. As faculty and

CONCLUSIÓN

Muchos elementos están involucrados en la creación de un personaje del profesorado en el mundo virtual 3D. Para entender algunos de esos elementos es importante tener acceso a las experiencias vividas por los docentes con la creación de personajes en el entorno virtual inmersivo. Si bien los profesores tenían diferentes tipos de cursos y estilos de enseñanza, todos parecían centrarse en la pedagogía por encima de la tecnología, el aprendizaje y la comodidad del estudiante, además del profesionalismo. Para otros docentes que quieran aventurarse en los mundos virtuales o para aquellos que sienten curiosidad por conocer las experiencias de otros en el entorno virtual, hay mucho que averiguar a partir de las experiencias de estos participantes. Aunque ellos impartieron/imparten clases en Second Life, los puntos de vista sobre sus experiencias vividas son útiles cuando se piensa acerca del uso de cualquier entorno del mundo virtual.

La versión original de “The Pixelated Professor: Faculty in Immersive Virtual Worlds” se publicó en *International Review of Research in Open and Distributed Learning* (IRRODL), 16(1). Este artículo fue traducido por la *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia* (RMBD) y se publica por el convenio establecido entre ambas revistas.

administrators continue to consider the types of online environments to use, these conversations about the connection between technology, pedagogy, and experiences with technology must continue as well. An institution’s choice to adopt a particular learning management system, for example, is a decision about what faculty and students will or will not get in the classroom environment; it is a pedagogical decision. As institutions and individual faculty members continue to select these various technologies, it also becomes equally important to continue conducting research on faculty and students’ experiences with these emerging technologies.

CONCLUSION

Many elements are involved in creating a faculty persona in the three dimensional virtual world. In order to understand some of those elements, it was important to gain access to professors’ lived experiences with creating personae in the immersive virtual environment. While professors had different types of courses and teaching styles, they all seemed to focus on pedagogy over technology, student learning and comfortability, and professionalism. For other faculty members who want to venture into the virtual worlds or for those who are curious about others’ experiences in the virtual environment, there is much to be gleaned from these participants’ experiences. Although they taught/teach classes in Second Life, the insights from their lived experiences are useful when thinking about using any virtual world environment.

REFERENCIAS

- Avgerinou, M., y Andersson, C. (2007). E-moderating personas. *The Quarterly Review of Distance Education*, 8(4), 353-364.
- Baldick, C. (2008). *Persona*. In *Oxford Dictionary of Literary Terms*. Recuperado de http://lion.chadwyck.com.libdata.lib.ua.edu/searchFulltext.do?id=R04454244&divLevel=0&queryId=../session/1361769016_27579&trailId=13C754362D6&area=ref&forward=critref_ft
- Baran, E., Correia, A., y Thompson, A. (2013). Tracing successful online teaching in higher education: Voices of exemplary online teachers. *Teachers College Record*, 115, 1-41.
- Barker, C., Pistrang, N., y Elliott, R. (2002). *Research methods in clinical psychology: An introduction for students and practitioners*. West Sussex, England: John Wiley y Sons.
- Bloustien, G., y Wood, D. (2013). Face, authenticity, transformations and aesthetics in Second Life. *Body y Society*, 19(1), 52-81.
- Bullingham, L., y Vasconcelos, A. (2013). The presentation of self in the online world: Goffman and the study of online identities. *Journal of Information Science*, 39(1), 101-112.
- Coppola, N., Hiltz, S., y Rotter, N. (2002). *Journal of Management Information Systems*, 18(4), 169-189.
- Dutton, C. (2009). *Qualitative study of educator experiences in a virtual world*. (Tesis doctoral). Recuperado de Proquest, LLC.
- Herold, D. (2010). Mediating media studies: Stimulating critical awareness in a virtual environment. *Computers & Education*, 54, 791-798.
- Livingstone, D., y Kemp, J. (2006). *Proceedings of the Second Life education workshop at the Second Life community convention*. Recuperado de <http://www.simteach.com/SLCC06/>
- Molka-Danielsen, J., y Deutschmann, M. (2009). *Learning and teaching in the virtual world of Second Life*. Trondheim, Norway: Tapir Academic Press.
- Paz Dennen, V. (2007). Presence and positioning as components of online instructor persona. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 95-108.
- Savin-Baden, M. (2010). Changelings and shape shifters? Identity play and pedagogical positioning of staff in immersive virtual worlds. *London Review of Education*, 8(1), 25-38.
- Savin-Baden, M. (2008). From cognitive capability to social reform? Shifting perceptions of learning in immersive virtual worlds. *Association for Learning Technology*, 16(3), 151-161.
- Savin-Baden, M., y Major, C. (2012). *Qualitative research: The essential guide to theory and practice*. London, England: Routledge.
- van Manen, M. (1990). *Researching lived experience: Human science for an action sensitive pedagogy*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Veletsianos, G., y Kimmons, R. (2013). Scholars and faculty members' lived experiences in online social networks. *Internet and Higher Education*, 16, 43-50.