

Confecciones a medida

¿Sabes que podemos modelar a capricho nuestro yo virtual en la Red?

Cada día se desarrollan nuevos espacios virtuales en los que interactuar con otras personas a través de representaciones digitales de nosotros mismos. Second Life es un ejemplo palmario de cómo podemos construir una vida paralela a través de avatares provistos de la personalidad, el aspecto físico y el estatus social que queramos darle.

El mundo de hoy está fuertemente segmentado gracias a la transculturalización que hemos vivido en los últimos años, que se hace evidente no sólo a nivel de la conducta social, sino que también da origen a cambios notables en la identidad individual, debido, sobre todo, a tecnologías que estimulan la creación de una tipología de individuos «virtuales», con necesidades y facultades que reconfiguran el mundo real.

Es así como las identidades virtuales, surgidas gracias a la apertura, masificación e innovación tecnológica que brinda Internet, dan la posibilidad de construir un sujeto digital que cuente con todas las características personales y fenotípicas deseadas. No sólo satisfacen carencias reales, sino que, en muchas ocasiones, son más aceptadas por un círculo que, aunque también virtual, construye y brinda elementos determinantes para reafirmar o excluir el carácter social de una persona.

El territorio que se construye desde el inicio de la interacción de los individuos virtuales es intangible y etéreo. Se apoya en estilos, imágenes, personalidades, ocupaciones y gustos socialmente aceptados e idealizados. Entonces, la identidad virtual podría entenderse como un medio estratégico para alcanzar un fin y ocupar un espacio en un momento determinado.

Aunque la identidad implica, como su palabra lo dice, la percepción de ser idéntico a sí mismo a través del tiempo, el espacio y la diversidad de situaciones, en Inter-



Los avatares permiten personificarnos en la Red e interactuar con otros individuos. A través de ellos, podemos nacer y morir cientos de veces sin que nuestra presencia digital corra el riesgo de desaparecer.

net esta cualidad difícilmente podría cumplirse cabalmente. Sin embargo, esa condición de irrealidad hace mucho más atractivo el mundo libre que promueve Internet y que permite crearse y recrearse una y otra vez, hasta el infinito.

Es cierto que algunas aplicaciones web ofrecen la posibilidad de crear identidades paralelas e incluso antagónicas, pero también existe una corriente bastante amplia de individuos que prefieren construir y mantener una identidad única y sólida que les permita transportarse entre el mundo virtual y el real sin ningún temor de incurrir en ficciones (o, más bien, incómodas contradicciones).

ID digital: avatares y nicks

Internet es un micromundo en donde personas y empresas han encontrado un lugar ideal para comunicarse, proyectar su opi-

nión y construir una identidad digital. La Red nos permite diseñar, en cualquier momento y cuantas veces deseemos, perfiles virtuales que se acoplen a un requerimiento determinado, para integrarnos en una comunidad o participar en una discusión *on-line*, ya sea a través de nuestro nombre verdadero o mediante una identificación ficticia.

Esos nombres que utilizamos para autenticar nuestra presencia en algunos sitios web son preponderantes en Internet, no sólo porque sirven para que el resto de usuarios nos reconozcan, sino también porque es por medio de ellos que los sistemas de información y las bases de datos logran individualizarnos y validar cualquier actividad que desarrollemos.

Hoy en día prácticamente cualquier petición que hagamos en la Web, como las suscripciones a ciertas aplicaciones, el derecho

Persiguiendo a Amy
 Todo el mundo dice que soy como un niño grande pero yo siempre digo que para qué crecer si uno se vuelve amargado. Soy ir...
 192 posts · 1937 comentarios
 Actualizado el 19 sep 2006

Natural High
 EGOTRIP Psicoimagen cortesía de ... ES NATURAL HIGH?> ADICTOS A NATURAL HIGH DEJA TU HUE...
 149 posts · 1911 comentarios
 Actualizado el 16 sep 2006

Bichos y Fotos
 Soy Juan Antonio Guerrero, fotógrafo. Todas las fotos de invertebrados las hago en el campo y los animales están...
 580 posts · 1865 comentarios
 Actualizado el 19 sep 2006

PASABA POR ALLÍ
 Soy periodista. La idea de este blog es plasmar todas aquellas cosas que por mi profesión puedo ver, palpar, notar o discernir...
 1032 posts · 2155 comentarios
 Actualizado el 19 sep 2006

En La Coctelera, una de las comunidades más importantes para la publicación de bitácoras personales, cada *blogger* está representado por un avatar que lo identifica frente a los otros usuarios.

de acceder a contenidos exclusivos, las transacciones que pretendamos hacer o la oportunidad de intercambiar información con otros internautas, debe estar soportada por una identificación virtual que puede ser una simple dirección URL (*Uniform Resource Locator*) o de *e-mail*, un nombre de usuario, un *nick* o alias, un avatar o cualquier otro tipo de representación icónica.

Dependiendo de las actividades que realicemos bajo esa identificación digital (como los lugares que visitemos, la continuidad con que naveguemos, la forma en que escribamos o interactuemos con otros), la comunidad internauta, que en ocasiones es una réplica de la sociedad externa a los bits, asociará nuestro nombre a una «reputación» que está determinada por nuestros antecedentes y por todos los atributos inherentes a nuestra conducta *on-line*.

La mayoría de cosas que hacemos permanecen intactas y resguardadas en la memoria de Internet. Como migajas de pan, podemos utilizar los rastros que van dejando nuestros *nicknames* a través de los años para reconstruir nuestro perfil y generar un mapa de lo que ha sido nuestra personalidad digital.

A diferencia del mundo real, en donde difícilmente podemos obtener respuestas a actuaciones que realicemos bajo una identidad anónima o desconocida, el ciberespacio permite que generemos información sin revelar nuestro nombre. El anonimato es una condición con la cual Internet se ha congradado desde sus orígenes y que perdura

rá (esperemos) como un derecho inherente a los usuarios de la Red.

Claro está que el anonimato como un estado de clandestinidad absoluta es un concepto relativo, teniendo en cuenta que la identidad también puede estar determinada por el nodo o punto de conexión desde donde accedamos a la información servida por Internet y que las tecnologías informáticas son capaces de detectar, rastrear, discriminar y sistematizar.

De algún modo, las IP (*Internet Protocol*) son mecanismos de identificación de quienes recorren la Red. Por ello, han surgido iniciativas como *Entropy* (una red *peer-to-peer* descentralizada) o *Tor* (proyecto patrocinado por la Electronic Frontier Foundation) que promueven sistemas de comunicación anónima para que las personas puedan interactuar unas con otras sin que sea detectado el punto de conexión.

No obstante, Internet está construida sobre nombres propios. El reconocimiento, el posicionamiento de imagen, la transparencia en la comunicación y gran parte de los derechos y privilegios que ofrece la Web están basados en la identidad digital (que puede ser exactamente la misma a la real) de quienes actúan dentro de ella. Nuestra presencia en Internet, además de nuestro verdadero nombre, la podemos llevar a cabo a través de varios mecanismos como los perfiles, los avatares o los *nicknames*.

Embajadores de nosotros mismos

Una de las acepciones que da el diccionario de la Real Academia Española al vocablo «avatar» proviene del término sánscrito «avātāra», que se refiere a la transformación o encarnación terrestre, dentro de las creencias de la religión hindú, de alguna deidad, en especial Visnú.

En Internet el concepto de *avatar* está relacionado con la representación iconográfica que utilizamos para identificarnos mientras navegamos y que tiene su razón de ser en la necesidad de distinguir nuestras actuaciones (ya sea dentro de los portales, los foros, los *chats*, los blogs, las comunidades virtuales o los sistemas de mensajería instantánea) de la de los otros usuarios.

El significado de avatar como construcción de un modelo o representación virtual

Saramago es... Sara Mago en SL

«El nombre del juego *Segunda Vida* tiene mucho que ver con la inquietud humana, donde lo que se tiene no basta porque siempre se piensa que hay algo más. Y hay algo más, simplemente lo que pasa es que no sabemos buscarlo o cuando lo encontramos no lo reconocemos. Aunque yo no creo que éste sea el camino, porque sí hay que crear algo que sea distinto de esta vida que es la nuestra (y la nuestra, a pesar de todo, no me parece que sea tan mala).



En una entrevista que ofreció a radiocable.com, el escritor José Saramago habló sobre sus temores respecto al espectacular auge de *Second Life*.

«El riesgo aquí es que esto se convierta (a lo mejor ya lo es, están involucrados en ello un millón de personas) en una adicción, que captura y encierra a la persona en sí misma, es decir no sólo en sí mismo, sino en su personaje. Y que termina con dudas sobre lo que es real, si la persona que delega en su personaje todas sus frustraciones, sueños, miedos, todo lo que es la compleja vida interior de cada uno de nosotros, en lo bueno y en lo horrible.

«Se puede llegar a una situación de pura esquizofrenia, en que todos nosotros imaginemos que toda la población del mundo entra en este juego. Mucho me temo que en el juego la vida acabaría por ser peor, incluso peor que la que tenemos nosotros mismos. Tengo que decir que me asusta».

INTERNET | Identidad digital

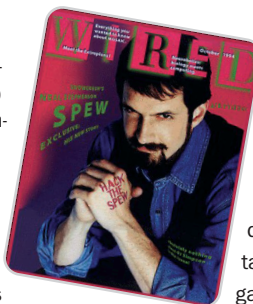
que nos identifique en determinados espacios tiene su origen en la novela **Snow Crash** publicada en 1993 por Neal Stephenson, uno de los escritores insignia de la ciencia ficción moderna. La novela describe las aventuras en un mundo futurista de Hiro Protagonist, un novato repartidor de pizzas que trabaja para la Mafia, pero que en el Metaverso (un universo digital creado por arquitectos virtuales para que las personas, a través de avatares, puedan vivir vidas paralelas y comunicarse con los demás) es un príncipe guerrero, un hacker asiático-afroamericano que debe prevenir al mundo, con katanas en mano, del Snow Crash, un virus informático capaz de provocar el Infocalipsis.

Efectivamente, el metaverso en donde el avatar o alter-ego virtual de Hiro Protagonist es un héroe, es un facsímil de la vida real, una simulación virtual en donde la gente puede reencarnarse en representaciones paralelas de sí mismos y vivir experiencias basadas en tecnología VR (*Virtual Reality*).

Los avatares, según palabras del propio Stephenson, son «pedazos de software» o «cuerpos audiovisuales» capaces de representar la identidad y personalidad de las personas a imagen y semejanza de ellas. Cada humano, o más bien con ayuda de experimentados programadores, puede reconstruirse y generar un avatar idéntico a ellos para habitar el mundo etéreo que se construye en el Metaverso.

Los **nicknames**, por su parte, cumplen una función de identificación más concreta en el ámbito de las conversaciones digitales y de la interacción social mediatizada. Los alias, apodos o pseudónimos son elementos clave para que el intercambio de información entre los internautas tenga el respaldo de una estructura lógica de comu-

A través de **Snow Crash**, Neal Stephenson popularizó el término avatar como una identidad virtual que nos representa en la Web. También es el autor de otras novelas de ciencia ficción *geek* como *La era del diamante*, *Interfaz* o *Criptonómico*.



nicación, en donde podamos individualizar claramente a los interlocutores y receptores de los mensajes.

Actualmente los *nicks* son los elementos primarios de nuestra identidad en la Red, con los cuales podemos proyectar nuestra personalidad, nuestros conocimientos e intereses, nuestros anhelos o todo aquello que nos gustaría tener o llegar ser. Con ellos, podemos acceder a la mayoría de productos y servicios disponibles en Internet.

Nuestra dirección de correo electrónico debe estar precedida por un alias con el que otras personas nos relacionarán, para participar en un foro debemos tener un *nick* que nos permita validar nuestra opinión, y para tener un sitio web personal, como un weblog, debemos seleccionar un nombre de usuario con el que nos identificará el CMS (sistema para la gestión de contenidos *online*) cada vez que queramos publicar un nuevo artículo.

Estos *nicks*, que muchas veces están ligados a una característica simbólica o tipográfica invariable, hacen parte de nuestra identidad digital, con la que nos asocian todas las personas y con la que podemos construir una reputación que incluso sobrepasa las fronteras de lo virtual.

Simulacro de vida

Second Life (Segunda Vida) es un entorno de realidad virtual lanzado en 2003 en donde las personas pueden identificarse a través de un per-

sonaje que ellas mismas seleccionan y establecer todo tipo de relaciones con participantes conectados desde distintos lugares del mundo. En este ciberplaneta no hay que combatir contra marcianos, saltar obstáculos, ser un bicho come-galletas o competir por la mejor puntuación. Solo ser, estar, tener.

Tal y como lo reitera Philip Rosedale (fundador y director de Linden Lab, empresa californiana propietaria y responsable de la plataforma), más que un MMOG (*Massively-Multiplayer Online Game*, juego en línea multijugador masivo) es una representación tridimensional de la vida, un país digital en donde existen ciudadanos dispuestos interactuar con el resto de la comunidad y construir un universo afín a sus preferencias y necesidades.

Tecnológica y funcionalmente, **Second Life** (www.secondlife.com) tiene varios antecedentes dentro de la industria de los videojuegos y las aplicaciones de simulación, como **World of Warcraft**, un juego en donde las personas deben adoptar una identidad virtual y participar en una lucha de estrategias comunitarias entre la Alianza (humanos, enanos, gnomos y elfos nocturnos) y la Horda (orcos, muertos vivientes, *taurens* y *trolls*).

Años atrás **The Sims** también cautivó a miles de personas, pues ofrecía las herramientas necesarias para definir individuos virtuales con el carácter y la apariencia física que prefiriera el jugador, quien finalmente era responsable de satisfacer las necesidades de subsistencia del personaje a cargo suyo, como construir su vivienda, administrar los gastos, canalizar sus habilidades en bien propio o de su familia, controlar los quehaceres domésticos, conseguirle un empleo e incluso mantener siempre arriba su estado de ánimo.

Rosedale pensó en **Second Life** como el Metaverso descrito por Neal Stephenson, es decir, la estructura virtual capaz de soportar un complejo engranaje social en donde las personas puedan, siempre que estén conectadas, transmutarse en otras o ser simples aproximaciones de sí mismas, y en donde además sean capaces de adoptar distintos roles políticos o económicos, intercambiar información y bienes con otras, desplazarse a su antojo por geografías recreadas, conversar con otros indivi-

En **Second Life** podemos tener la apariencia física que queremos (contextura física, color de pelo o estilo de ropa) y en cualquier momento podemos mejorar nuestro aspecto y la cotización social de nuestros personajes.



duos, socializar, esparcirse, edificar y construir lugares cuyo único límite es su propia imaginación.

A través de simples avatares, la gente puede vivir vidas abismalmente diferentes a las suyas: ser adinerados, tener una identidad sexual diferente a la real, comportarse como probablemente no podrían hacerlo en la intimidad sin ir a la cárcel o contar con el aspecto físico ideal.

Cómo empezar

Para ser residente de esta realidad paralela de SL basta con descargar el programa base desde el sitio web del juego, disponer de una conexión a Internet de alta velocidad y contar con una óptima tarjeta gráfica. Posteriormente viene uno de los pasos más trascendentales de quienes deseen convertirse en habitantes de este sorprendente mundo 3D: construir un avatar y moldear una nueva personalidad.

Para eso deben seleccionar una identidad física de las ocho que hay disponibles (cuatro hombres y cuatro mujeres). A partir de ese momento, los participantes pueden comenzar a interactuar con otras identidades virtuales y vivir lo que algunas personas decidieron llamar «segunda oportunidad».

Una vez conectados, con un nombre puesto por ellos mismos (eso sí, elegido el apellido de una lista predefinida) y un perfil fenotípico que han seleccionado, los

Hay otros mundos, y están en éste

● **World of Warcraft.** Con más de 6 millones de jugadores suscritos, es el juego online más popular. En WoW sí que hay personajes definidos y misiones que cumplir, aunque también hay oro con el que comprar y comunidades de usuarios o *guilds* (literalmente, gremios o cofradías). www.worldofwarcraft.com

● **The Sims Online.** Está basado en el popular juego de los Sims, en el que se recrea la vida cotidiana de una familia, pero en este caso se juega con los avatares de otras personas conectadas. www.lossims.ea.com

● **Active Worlds.** Nació en 1994 y es bastante similar al ahora tan de moda Second Life en muchos aspectos, aunque no ha tenido éxito comercial y se encuentra prácticamente inactiva. www.activeworlds.com

● **Croquet Project.** Fundado en 2001 es una plataforma de código abierto dedicada a la creación de comunidades y aplicaciones colaborativas. www.opencroquet.org

personas privadas como de reconocidas compañías como Toyota, Nissan, Adidas, Reebok, Citibank o Sun Microsystems. La economía está soportada por los «dólares Linden», la divisa virtual con que los residentes compran propiedades y se intercambian bienes y servicios de toda índole y que por supuesto tiene una cotización y un cambio oficial con los dólares de verdad.

El mercado libre está a la orden del día y los diferentes estilos de vida se pueden

Second Life permite a los usuarios suscribirse a una membresía **Premium** por «9,95 dólares USA» mensuales, que reierten directamente en su cuenta bancaria virtual.

Aunque el registro como usuario básico y la descarga del software pueden realizarse de manera gratuita (te permite mirar, pero tocar muy poco), muchas personas han optado por pagar una cuota que los convierta en sujetos (ciudadanos) de «primera clase», con muchas más oportunidades de hacerse notar por el resto de la comunidad (entre otras, poder acceder a la propiedad privada).

Second Life, en conclusión, es una viciosa exploración virtual de un mundo paralelo, en donde podemos utilizar un avatar para representarnos y participar de una comunidad que cree en la autogestión, que está organizándose progresivamente, y que promueve las relaciones comerciales entre los individuos y las empresas.

Podemos crear un avatar que nos represente de la forma más exacta posible a como somos en realidad o simplemente construir un personaje con las cualidades que siempre hayamos querido tener. En esta plataforma de realidad virtual no hay límites y lo mejor de todo es que, si nos equivocamos o queremos experimentar con un nuevo personaje, podemos volver a comenzar de cero y crear otra identidad virtual para que viva cientos de experiencias por nosotros.

Ricardo Barrera
ricardo.barrera@the-cocktail.com
www.lagrancacharrería.net

Algunas empresas como SAS, Ikea, DKV Seguros o Dicopnet ya disponen de avatares en sus webs basados en lenguaje natural que contestan FAQ de manera totalmente coherente

nuevos residentes asumen un rol cívico propio de las sociedades contemporáneas: sociabilizar con agentes externos, desenvolverse dentro de ciertos parámetros fijados por normas de buena conducta, afectar la experiencia de otros, participar directamente en la economía general de la comunidad y adquirir un prestigio y un estatus social regido, básicamente, por la capacidad de adquisición y apropiación del participante.

De hecho, Second Life se ha convertido en terreno fértil para generar relaciones comerciales entre los usuarios y para promover negocios empresariales tanto de

nutrir de un sinfín de posibilidades. Teletransportándonos (una de las tantas formas de ir de un sitio a otro) podemos visitar museos, entrar a centros comerciales, apostar en casinos, comprar ropa en *boutiques* de lujo, asistir a megaconciertos virtuales, disfrutar de un cóctel en algún «happy hour», ir al cine, jugar golf, asistir a la misa dominical o simplemente organizar un pícnic.

Moneda en curso

Podemos hacer lo que queramos y contra más dólares Linden tengamos más objetos podremos adquirir. Por eso, desde el proceso de registro, y en cualquier instancia del juego,