

Cuerpo e identidad en mundos virtuales

Body and identity in Virtual Worlds
Corpo e identidade em mundos virtuais

Comunicación digital, redes y procesos

Dra. María Magdalena López de Anda, Departamento de Estudios Socioculturales, ITESO
magdalena@iteso.mx

Resumen

La identidad únicamente puede experimentarse por el sujeto de carne y hueso, aunque es capaz de proyectarse como posición a través de diversidad de recursos de representación. Al hablar de identidad en entornos virtuales, nos referimos a lo que el sujeto detrás del avatar confiere como explicación de lo que es para sí esa subjetivación –objetivada en las relaciones y performatividad del usuario/avatar- con qué y con quiénes se identifica.

A partir de un trabajo etnográfico en Second Life, reflexionamos sobre el cuerpo y su representación en el entorno virtual: condiciones estructurales, alineación a discursos de verdad, formas de modificación corporal, uso de capital y mantenimiento de relaciones y vínculos entre entornos. Concluimos que no es el avatar *per se* un componente identitario, sino en tanto objetivación discursiva.

Palabras clave: identidad; cuerpo; avatar; sentido; mundos virtuales.

Abstract

Identity can only be experienced through the carbon person, but is able to project himself as position through representation resources. Identity in Virtual Worlds, refers what the person behind the avatar gives it, like explanation of what it is to himself that subjectivisation, objectified in the user/avatar relationships and performativity - with what and who is identified-.

Through an ethnographic work in Second Life, we reflect about the body and its representation in the Virtual World: structural conditions, alignment of discourses of truth, body modification, use of capital, and maintenance of relationships and links between environments. We conclude that the avatar is not *per se* an identity component, but as discursive objectification.

Keywords: identity; body; avatar; mean; virtual worlds.

1. Introducción

El pensamiento moderno sobre la identidad se distingue por el reconocimiento de la diferenciación, la racionalización y la mercantilización de las distintas dimensiones de pertenencia. Lejos de una visión simplista que equipare la multiplicidad de marcos de relación posibilitados por los procesos de globalización y la tele presencia, a una fragmentación conflictiva de la identidad, consideramos que la posibilidad de multi relación sociocultural puede producir adscripciones menos “rígidas”

que se asocian a diversidad de procesos de identificación. No se trata de negar los núcleos culturales y grupos de referencia, sino de reconocer los pesos diferenciados de las adscripciones y la capacidad discursiva para transitar entre las mismas:

Frente a la memoria larga, pero también frente a la rigidez de las identidades tradicionales, los sujetos de la nueva generación parecen dotados de una plasticidad neuronal que se traduce en elasticidad cultural, una camaleónica capacidad de adaptación a los más diversos contextos, y una complicidad expresiva con el universo audiovisual e informático: en sus imagerías y sonoridades, en sus fragmentaciones y velocidades, ellos encuentran su ritmo e idioma (Martín-Barbero, 1997, pp. 93-94).

La elasticidad cultural referida por Barbero, coloca un eje de investigación clave en el estudio de las identidades: las formas de representación en tanto anclaje discursivo. En este artículo presentamos algunas reflexiones sobre el cuerpo en los entornos virtuales, recuperando ejemplos del trabajo de campo realizado en Second Life en diversos momentos entre 2007 y 2015. Bordamos sobre relaciones agencia/estructura, el uso de capital social y la alineación a los discursos de verdad.

2. Corporalidad virtual e identidad

El cuerpo, sus formas de concreción, prácticas y conciencia son centrales en la configuración identitaria. Entendemos la identidad como la construcción de umbrales semantizados de adscripción (Valenzuela, 2000) que se configuran mediante procesos selectivos inter e intra subjetivos de sentido, en los que los sujetos elijen y resignifican atributos culturales.

Esa identidad (categoría de adscripción) es el reconocimiento del 'soy' y del 'es', de tal forma que las categorías identitarias (que no agotan la identidad pero la expresan a través del lenguaje) permiten reconocer al ser y sus atributos, en un proceso complejo de auto y hetero reconocimiento. El sujeto es, en tanto puede ser 'reconocido' como 'ser de forma concreta (Collignon, 2013).

Aunque un sujeto puede ser nombrado, reconocido e incluso “calificado o valorado” por las objetivaciones de sus prácticas y la relación semántica con las mismas –por ejemplo obra/autor-, el cuerpo es central en la identificación “ha servido para funcionar como el significado de la condensación de subjetividades en el individuo” (Hall, 2006, p. 244).

Cuando Lévy (1999) se refiere a la virtualización como “desustanciación” -la esencia sin materia- da paso a la comprensión de la representación corpórea y la interacción a la distancia como una proyección identitaria. Desde una concepción más heurística, la corporalización digital posibilita nuevas formas de auto-representación y convierte símbolos en expresiones personales (Schau & Gilly, 2003).

2.1 Vivir a través del avatar

La representación del cuerpo a través de tecnologías telemáticas tiene diversidad de formatos, grados de abstracción, estilos visuales y sonoros, que van desde la aproximación “realista” del intercambio de video, hasta un dibujo abstracto. En los mundos virtuales, la forma de representación corpórea por excelencia es el avatar.

Para Biocca, en los entornos virtuales hay tres cuerpos presentes: el cuerpo físico (*the objective body*), el cuerpo virtual (*the virtual body*), y el cuerpo mental (*the body schema*) -es una trilogía que distingue el cuerpo de una de sus funciones, la cognición-. Esta clasificación alude al cuerpo del usuario *in room* –con su anclaje espacio/temporal-, a su representación corpórea en el entorno digital *in-game* y a la concepción o representación mental del usuario sobre sus cuerpos (1997). En consecuencia, conviene entender al avatar no sólo en términos de auto representación, sino también en términos de auto construcción dentro del entorno (Blascovich, 2002) y en tanto recurso discursivo que implica al sujeto y su experiencia de sí mismo.

Ilustración 1. Representación dentro y fuera de la pantalla



Fuente: extraída el 7 de agosto 2009 del sitio <http://www.arturogoga.com/2007/07/10/las-personas-reales-y-sus-avatars-representaciones-online/>

El avatar no es el usuario sino una representación que éste opera, un recurso para representar, explorar e interactuar. Las prácticas realizadas a través del avatar son resultado de la decisión y recursos de quien lo opera en el marco de las condiciones estructurales del entorno.

Cuando un usuario ingresa a un mundo virtual puede decidir hacer uso del capital simbólico que ya ha cultivado en el entorno análogo y configurar su avatar con similitud a su cuerpo de carbono, tanto en su representación gráfica, como sonora y de interacción. El performance de un avatar puede transformarse por quien lo opera a través el tiempo, entre los polos de mostrarse consistentemente on/off line o definir una representación radicalmente distinta del yo, hay un complejo espectro de anclajes y mecanismos de negociación que vinculan nuestras prácticas, decisiones y emociones dentro y fuera de la pantalla.

La comunicación multi escénica (López, 2012) y el tránsito entre escenarios (chat, correo, teléfono, conversación cuerpo a cuerpo) reflejan competencias particulares para mantener hilos conversacionales, ser partícipes de formas de credibilidad conferida como “el círculo mágico” (Huizinga, 2005) y cambiar el plano de interés.

2.2 Concepción de la “forma” de la corporalidad y los discursos de verdad

Castronova (2003) en su teoría del avatar sugiere que la posibilidad de los usuarios de elegir cómo son sus avatares (seleccionar y personalizar el diseño) y cómo se comportan al habitarlos, genera asuntos tanto positivos como normativos. Consideramos que el diseño del avatar más que influenciarse por el cuerpo objetivo, se determina por el cuerpo subjetivo, es decir, la recreación mental del yo deseable.

La comprensión de los procesos sociales contruidos desde la centralidad de la norma, comulga con la propuesta de Messinger, Stroulia y Lyons (2008) para comprender las representaciones corporales como proyecto de consumo, como discurso de verdad. En este sentido y aludiendo a Foucault (1968), el avatar es una tecnología de representación y dispositivo de poder que objetiva lo normado y por ende, posibilita también las transgresiones.

Desde la biocultura, se reconoce la centralidad de los cuerpos para mediar procesos sociales más amplios, pero también para identificar cómo el sujeto selecciona los referentes desde los que quiere ser pensado por otros dentro de una trama discursiva, que a su vez interviene en la concepción del sujeto sobre sí mismo. La noción de bioresistencia, alude a la posibilidad de elegir sobre mi propio cuerpo –o para el caso, sobre las representaciones que hago del mismo-. Es interesante observar escasas formas de bioresistencia en Second Life, por ejemplo en un estudio realizado por Nowak y Rauh (2002) con 255 usuarios de SL, se les mostraron avatares –estáticos- y se les solicitó que dijeran cuál seleccionarían para interactuar, los resultados fueron:

- Los avatares antropomorfos son percibidos como más confiables y atractivos.
- La mayoría de los usuarios prefirió seleccionar avatares que coincidieran con su género.
- En general los avatares femeninos son considerados como más atractivos.

Estas conclusiones coinciden con discursos de verdad, occidentales y heterosexuales. Las alineaciones y transgresiones en la representación y prácticas del avatar son en un sentido amplio lo que Judith Butler (1990) denominó como "performatividad" con respecto a las identidades de género y la repetición estilizada de actos.

Alineación y transgresión son formas que se constituyen en relación a construcciones hegemónicas de sentido. Conviene diferenciar aquellas transgresiones referidas a una norma de socialización – por ejemplo reproducir música de fondo a tal volumen que no permita que se escuchen los audios de otros usuarios ubicados en la misma zona-, intervenir las restricciones de la plataforma “hackeando” el código –por ejemplo al modificar la programación que impide la doble ocupación- ; o transgredir convenciones narrativas –como actuar en un juego con historias embebidas o *backstories* contraviniendo el personaje asumido-.

La personalización del avatar no es simplemente una cuestión pragmática que refleja la manera en que el usuario quiere ser reconocible, “el artefacto del avatar se encuentra dentro de un sistema de significados y valores que tendrá un impacto en la forma en que se representa y percibe (...) [los avatares] se convierten en puntos de acceso en la construcción de las afiliaciones, socialización, comunicación y trabajo de varias personas” (Taylor, 2002 pp. 49-60).

2.3 Experiencia y emocionalidad

Como sistema relacional de significación, la identidad está presente en lo que Salabert denomina teoría de los tres cuerpos: las ideas “interocepción”, las sensaciones y percepciones propias que incluyen los rasgos culturales de autoconcepción “propiocepción” y el procesamiento de estímulos externos posibilitados por la extensión de la representación del yo –en la fotografía, en el video y en los mundos virtuales- “exterocepción” (2003, p. 83). Más que intentar separar la percepción, emocionalidad y cognición, lo que recuperamos de la propuesta de Salabert es el énfasis en la relación de los mismos, que demandan a su vez la historización del sujeto.

El avatar contribuye de diversas formas a la creación de intersubjetividad –definición compartida de significados-. Pearce (2009, p. 123), señala que mirar una representación de uno mismo amplía la posibilidad de involucrarse emocionalmente con la situación, permite a través de la sensación de co presencia una conexión más profunda con otros avatares y el mundo que comparten.

Se han registrado esfuerzos por tipificar los componentes corporales de la identidad, tal es el caso de Maaoluf (1999) que señala que existen rasgos topográficos –referidos al lugar y fecha de nacimiento-, distintivos -sangre, nombre, apellidos, estirpe- y corpográficos -tamaño, peso,

facciones-. Estos elementos definitorios se vinculan con los simbólicos culturales que definen el sentido de pertenencia. En el caso de los avatares, la mayoría de rasgos topográficos y corpográficos son configurables –identificación, pertenencia y presencia-, sin embargo, los rasgos simbólicos culturales se construyen por el tejido de relaciones de sentido que experimenta el sujeto, que intervienen en la percepción de sí mismo y en las decisiones que tome sobre todas las formas de representación que produzca –que pueden o no, ser sobre sí-.

Vicdan & Ulusoy (2008) proponen que el cuerpo ha sido prioritariamente estudiado desde dos enfoques: como un sentido de auto representación y socialización y como un proyecto del consumo moderno. A través de un acercamiento de tipo etnográfico, examinaron el sentido simbólico del concepto de cuerpo en Second Life entrevistando a usuarios sobre las decisiones de construcción de sus avatares y las experiencias que viven a través de ellos. Encontraron que para los participantes observados y entrevistados, el cuerpo es conceptualizado desde la experiencia y por ello introducen el concepto de *symembodiment*, como un sentido de articulación de la presencia del cuerpo y la experiencia de habitarlo en Second Life, enfatizando la irresoluta paradoja de la corporalización *embodiment*/desencarnación *diseembodiment* del cuerpo en el mundo virtual.

En nuestro trabajo de campo dentro en Second Life, atravesamos por diversas formas de observación tanto participativa -a través de un avatar-, como observando desde fuera, “*in room*”, lo que sucedía en el entorno análogo tanto dentro como fuera de la pantalla. En esta última modalidad de observación pudimos dar seguimiento a una usuaria que tenía dos avatares: uno para construcción –en el que procuraba no establecen contactos y mantenía el mínimo de detalles en su apariencia- y otro para socialización y, en sus palabras, “vivir dentro de SL”. Cuando ingresaba al entorno virtual con el avatar de socialización, transcurrían pocos segundos y empezaban a llegarle saludos e invitaciones de otros usuarios que eran notificados de su ingreso, incluso aunque tuvieran su representación corpórea en distintas islas.¹ La expresividad de la usuaria observada, permitía entender con claridad la diferencia de vivencias que experimentaba: su avatar constructor era una herramienta, su avatar “alter” era el vehículo de “propiocepción” y “exterocepción”. Esta

¹ Esto es posible ya que se puede interactuar a través del chat privado con usuarios que se encuentran en puntos diversos del entorno.

diferenciación que fue posible percibir en la observación “*in room*” corrobora la hipótesis de que no es el avatar *per se* un componente identitario, sino en tanto objetivación discursiva.

Conclusiones

El siguiente recuadro muestra algunos ejes de reflexión sobre cuerpo e identidad. Se trata de relaciones que siempre se viven en primera persona por quienes están detrás de la pantalla, aunque las prácticas puedan compartirse con otros.

Tabla 1. Ejes de reflexión sobre cuerpo y representación corpórea

Ejes	Cuerpo análogo	Representación corpórea digital
Condiciones estructurales	Distractores, velocidad de conexión, horario, lugar, cansancio, temperatura...	Opciones de interacción, usabilidad, versión del software...
	Los sujetos vivimos dentro de tramas discursivas con las que negociamos nuestras posiciones y prácticas.	El entorno puede contar con recursos narrativos y códigos potentes de inmersión que orientan prácticas e intervienen en la configuración de sentido.
Discursos de verdad	El cuerpo y sus representaciones digitales, además de contar con distintos grados de tangibilidad, operan bajo “discursos de verdad” más o menos permisivos en cada entorno. En SL las representaciones heterosexuales y antropomorfas son mayoritarias, sin que entren en conflicto “generalizado” con otras formas de representación como los furry. ²	
Modificación corporal	El cuerpo puede ser intervenido por el sujeto que lo habita, sin embargo las posibilidades de re creación análogas son, en gran medida, más limitadas que las digitales.	Posibilidad de transformar la representación corporal de forma radical y rápida.
	Las que logra desarrollar el sujeto para manipular a su avatar y el resto de recursos de interacción que proporcione el entorno.	Los poderes y atributos que el avatar tiene posibilidad de manifestar en el entorno, pueden ser resultado de las propias reglas del mismo asociadas a un rol o tipo de personaje, pero también podrían ser el resultado de una estrategia intencionada para poner en juego dicho repertorio.
	Las que en situaciones límite se atrofian por horas y horas de inmersión en entornos virtuales u otras interacciones telemáticamente mediadas –como el síndrome de túnel carpiano-.	Las que limitadas en un entorno –por ejemplo discapacidad motriz- no condicionan dicha habilidad en su representación digital y viceversa.
Capital	Puede “importarlo” del entorno análogo al digital y viceversa.	
	Tener un capital importante.	Mantenerlo en el anonimato dentro del entorno virtual.
	Tener un escaso capital social.	Desarrollar un prestigio dentro de la grupalidad digital –generalmente a través de procesos como la meritocracia-
	Las relaciones entre individuos pueden importarse del entorno análogo al digital –sostenerse, transformarse-.	

² Furry significa en inglés “peludo” y es un término utilizado en literatura, cinematografía, cómic y entornos virtuales para referir a animales antropomorfos. En Second Life, hay un número importante de usuarios Furry, Furri o Furs, cuyos avatares presentan rasgos de animales, lo que incluye también numerosos accesorios y programaciones para realizar interacciones.

Relaciones y vínculos	Grupos de referencia distintos.	Se mantiene la distinción porque la interacción es con “otros” independientemente de que se haga explícito quién es la persona que opera el avatar.
	Interacciones con los mismos sujetos tanto en el entorno análogo como el digital, con conocimiento de quién opera el avatar, pero con formas de relación distintas por las diferencias de prácticas, de roles y contextos –con las múltiples posibilidades asociadas a ello-.	

Fuente: elaboración propia.

La identidad es un proceso, por lo tanto su construcción está en constante movimiento, incluso un acercamiento sincrónico debe entenderse siempre como corte de algo dinámico y multifactorial. Se vive en primera persona pero se construye intersubjetivamente.

El sujeto que habita/anima al avatar, no puede entenderse al margen de sus procesos de interiorización de discursos de verdad, tanto los del entorno análogo como los de las convenciones explícitas o tácitas del entorno digital, que configuran nuevos contratos simbólicos de lo permisible y verosímil en un entorno.

Las interacciones dentro y fuera de línea forman parte de una trama relacional de prácticas, vínculos, deseos, intenciones y posiciones donde el cuerpo y su representación juega un papel clave en los procesos de producción de sentido que definen el yo, el nosotros y los otros.

Bibliografía

- Biocca, F. (1997). Cyborg's dilemma: Progressive embodiment in virtual environments. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2).
- Blascovich, Jim. (2002). Social Influence within Immersive Virtual Environments. In R. Schroeder (Ed.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction un Shared Virtual Environments*. London: Springer-Verlag.
- Butler, J. (1993). *Bodies That Matter*. Londres: Routledge.
- Castronova, E. (2003). Theory of the avatar. *Working Papers*. http://www.cesifo-group.de/pls/guestci/download/CESifo%20Working%20Papers%202003/CESifo%20Working%20Papers%20February%202003%20cesifo_wp863.pdf
- Collignon, M. (2013). Aproximaciones al estudio del sujeto: cuerpo, tecnología y performance: Departamento de Estudios Socioculturales, ITESO.
- Foucault, M. (1970). *The Order of the Things*. Londres: Tavistock.
- Hall, S. (2006). ¿Quién necesita la identidad? . In V. Torres (Ed.), *Producciones de sentido, II. Algunos conceptos de la historia cultural*. México: Universidad Iberoamericana.
- Huizinga, J. (2005). *Homo Ludens*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* (D. Levis, Trans.): Paidós.

- López, M. (2012). Apuntes para el análisis de prácticas de comunicación dialógica en entornos virtuales. In R. Acosta (Ed.), *Calidad del Diálogo*. Guadalajara, Jalisco: ITESO
- Maalouf, A. (1999). *Identidades Asesinas*. España: Alianza.
- Messinger, P, Stroulia, E, & Lyons, K. (2008). A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Nowak, K, & Rauh, C. (2002). The Influence of the Avatar on Online Perceptions of Anthropomorphism, Androgyny, Credibility, Homophily, and Attraction. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, 153-178.
- Pearce, C. (2009). *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. London, England: MIT Press.
- Salabert, P. (2003). *Pintura endémica, cuerpo suculento*. España: Laertes.
- Schau, H, & Gilly, M. (2003). We are what we post? Self-presentation in personal web space. *Journal of Consumer Research*, 30, 385-404.
- Taylor, T. (2002). Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds. In R. Schroeder (Ed.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments* (pp. 40-62). London: Springer-Verlag.
- Valenzuela, J. (2000). Identidades culturales: comunidades imaginarias y contingentes. In J. Valenzuela (Ed.), *Decadencia y auge de las identidades*. Tijuana, México: Plaza y Valdés Editores, Colegio de la Frontera Norte.
- Vicdan, H, & Ulusoy, E. (2008). Symbolic and Experiential Consumption of Body in Virtual Worlds: from (Dis)Embodiment to Symembodiment. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(2).

Biografía

María Magdalena López de Anda, profesora investigadora del Departamento de Estudios Socioculturales del ITESO y coordinadora de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Interesada en las formas de producción de sentido dentro del ecosistema hipermedia contemporáneo, en el que el uso de tecnologías telemáticas se relaciona con transformaciones significativas en nuestras formas de conocer, ser y estar.

Actualmente trabaja en torno al análisis de prácticas de comunicación multi escénica –aquellas en que transitamos de la interacción cara a cara, a la llamada telefónica, el Twitter o cualquier otro entorno- y que configuran estrategias de interacción en las que los participantes operan formas diversas de representación y co presencia a través de las cuales logran mantener distintos hilos conversacionales.

magdalena@iteso.mx