

LA VERDADERA SOCIEDAD DEL ESPECTÁCULO: Un primer acercamiento al mundo virtual Second Life



Ronald Cotaquispe*

Second Life: las características sociales de este mundo virtual y la idiosincrasia de sus usuarios según la prensa que existe en él

Tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú

En 2003, Google era algo a lo que aún no nos acostumbrábamos y Facebook, una idea nebulosa que no terminaba de cuajar en la mente de Mark Zuckerberg (o en la de los gemelos Winklevoss, debería decir). Ahora, junto con Twitter, componen una suerte de santa trinidad a la que se le reza y rinde pleitesía para que la fortuna esté con uno en los negocios de Internet. Pero hay otras plataformas que, así como estas tres, alguna vez fueron objeto de adoración mundial y hoy, sin embargo, son como dioses paganos de un rito muy antiguo y olvidado. Una de ellas surgió en aquel año y, aunque con menos vigor que antes, se mantiene ahí

latente, quizás esperando el momento de volver a ser una religión oficial. El nombre de esa plataforma es Second Life.

Fue creada por la empresa Linden Lab, con sede en San Francisco (Estados Unidos), este no es el primero pero sí el más famoso de los llamados mundos virtuales, espacios creados por computadora que se asemejan a los que nos rodean, con casas, árboles, pájaros volando y otros elementos cotidianos, y sobre todo personas. Sí, personas. Son figuras tridimensionales con forma humana y cada una de ellas es manejada por un sujeto real desde una PC con conexión a Internet. A primera

* Licenciado en Comunicaciones de la PUCP.

vista, el panorama es como el de un videojuego, pero esos miles de individuos que deambulan por ahí, en ese ambiente ficticio, no luchan entre sí, no acumulan puntos, no pasan niveles ni pugnan por llegar primeros a la meta. Todo eso, si bien puede ocurrir, nunca es el meollo del asunto. La verdadera razón por la que están en comunión es vivir.

De ahí el porqué del nombre “Second Life”. Lo que los usuarios hacen, a fin de cuentas, son las mismas cosas que harían entre personas de carne y hueso: ver televisión en casa, ir de compras a un centro comercial, salir a bailar a un *night club* o asistir a una pelea de box. Cosas cotidianas, pues. Aunque, si lo desean, también pueden romper esquemas. Aquí todo es virtual, así que todo es posible. La gente puede ser y tener lo que siempre ha querido; y si no existe ese algo tan deseado, uno mismo lo puede inventar. Jugar baloncesto en la Luna, formar parte de una carrera de motos en la Muralla China, pelear contra zombis en una ciudad desolada o asistir a una pelea de gladiadores en el Coliseo Romano, todo en un mismo día, podría ser el itinerario común de una persona en este insólito mundo.

Han pasado 12 años desde su creación, tiempo suficiente para que surja una historia, acontecimientos importantes que marcan el rumbo de una población, personajes que destacan sobre los demás –por su ingenio, talento, poder o lo que fuere–, ídolos, rituales, costumbres y una idiosincrasia. Tiempo para que hayan leyes y transgresiones, para que exista lo bueno y lo malo, lo bonito y lo feo, lo codiciado y lo aborrecible, y así se pueda hablar de una sociedad, una sociedad virtual.

El propósito de esta investigación fue justamente averiguar y comprender el carácter de este grupo humano, para lo cual hubo que desentrañar su historia, ir a donde estuviese registrada u obser-

varla nomás, mejor dicho, pues está ahí disponible para quien desee aprender de ella, aunque hay que ser perspicaz para darse cuenta de ello. Esos anales ocultos a la vista y paciencia de todos son los programas de Metaverse TV, un canal de televisión dedicado exclusivamente a Second Life. Desde su fundación, en junio de 2007, hasta el día en que emprendí este estudio, en setiembre de 2013, esta casa televisora realizó 97 programas, unos con apenas un episodio y otros que superaron los 30, 40 o incluso 100. Consideré que estos últimos, al haber tenido más apariciones, poseerían más repercusión, tendrían un significado mayor, dirían algo más sobre lo que es Second Life. Así que, de este grupo, cogí a los diez que hubiesen logrado mantenerse por más tiempo dentro de la programación y en ellos apliqué un análisis de contenido. Tomé nota de los elementos más recurrentes en estos programas, desde las opiniones vertidas tanto por conductores e invitados, incluyendo sencillos gestos o frases cliché, hasta parte de la escenografía. Y más adelante, con esa información en mano, me acerqué al equipo de Metaverse TV, a los conductores, asistentes y demás, para hacerles entrevistas semiestructuradas, llevándoles un cuestionario con las preguntas ya pauteadas, pero dándoles carta libre para salirse del guion y explayarse. De esa manera pude cotejar los datos que tuve antes y llegar a una conclusión, luego de obtener una radiografía de lo que es Second Life y rebatir algunos prejuicios.

Me embarqué en esta empresa partiendo de los comentarios más comunes sobre este mundo virtual, que a su vez son los más desalentadores. Los más importantes medios de comunicación vienen dando cuenta desde hace años de lo que parece ser el ocaso de este espacio con titulares tan demolidores como *Second Life está desierto*, publicado por El País de España en 2007. Se sostiene, por ejemplo, que este universo casi mágico, que

pareció ser el paso evolutivo obligado de Internet, se está quedando sin residentes, que estos ingresan y, tras dar un par de vueltas, se van porque no encuentran nada interesante que hacer. Y los que se quedan, dicen los detractores de Linden Lab, lo hacen con la única intención de conseguir dinero fácil, tener relaciones sexuales por doquier y cometer las aberraciones más viles, poseídos por sus bajos instintos, guareciéndose en un velo de secretismo e inmunidad proporcionado por el avatar.

Aquellas figuras tridimensionales con forma humana que usan los usuarios para ingresar y movilizarse en Second Life reciben el nombre de avatares y, por el hecho de que son virtuales, son también infinitamente moldeables. Son capaces de adquirir cualquier forma y tamaño, de manera que hoy pueden lucir como personas caucásicas, mañana tener una piel negra como el ébano y, en el interín, haber probado todas las tonalidades posibles y también especímenes. Nada impide que uno se convierta en cualquier criatura habida y por haber, o incluso que nunca existió.

Los avatares no tienen una apariencia fija, entonces serían entidades impersonales, una máscara o disfraz que cambia constantemente y cuyo portador permanece oculto y podría ser cualquiera. Mi hipótesis fue que los usuarios, conscientes de su condición de anónimo y del poder que esto acarrea, se sentirían con carta libre para actuar desenfrenadamente. No por nada el grupo hacktivista más poderosos de la web, responsable de innumerables ataques cibernéticos a gobiernos y grandes corporaciones, se llama Anonymous.

Sin embargo, tras concluir el análisis de contenido de los programas de Metaverse TV, y más aún después de haber conversado con sus protagonistas, comprendí que la actitud de los usuarios de Second Life es otra; si bien no en todos los casos,

sí cuando hablamos de personajes públicos, gente que, gracias a lo que hace, es reconocida y aclamada por otros en este universo. Modelos a seguir, líderes de opinión. Ellos, como los empresarios que son, están abocados a hacer dinero, pero nunca lo ven como lo más importante de esta su segunda vida en la computadora. Pudiendo permanecer en el anonimato para así portarse mal, prefieren revelar quiénes son en realidad, quizás no haciendo públicos sus nombres, apellidos, fotos u otros datos que podríamos encontrar en sus documentos de identidad o registro civil, pero sí la suficiente información para que exista una confianza con el prójimo. Y en cuanto a la apariencia de sus avatares, obvian aquella disposición a la metamorfosis –que ni siquiera Kafka habría podido concebir– para ceñirse a un aspecto base. El cabello puede adquirir cualquier estilo; la piel, cualquier color o textura –incluyendo escamas o una coraza de acero–; junto a brazos y piernas puede haber alas o tentáculos, pero las facciones del rostro, así como otros rasgos fisonómicos, se mantienen siempre intactos.

Cualesquiera que sean estos rasgos, lo que tienen en común es que encajan en un determinado patrón de belleza que podemos considerar universalmente aceptado: rostros finos y simétricos, cuerpos esbeltos y fornidos, pieles lozanas sin acné, arrugas u otras imperfecciones. Todos son jóvenes y hermosos. Sexys es la palabra que se usa para describirlos, a pesar de que no son más que gráficos hechos con bytes de memoria, una aglomeración de ceros y unos. Ese detalle, sin embargo, no merma los ánimos en Second Life ni mucho menos en su industria de la moda.

12 años fueron más que suficientes para que determinadas actividades dieran paso al desarrollo de profesiones, empresas y, por consiguiente, profesionales. Nada es más útil y necesario que la

creación y animación de objetos virtuales (lo que viene a ser lo mismo que el modelado 3D) como casas, autos, mobiliario o incluso mascotas, pero de esta clase de artículos ninguno es más requerido que aquellos que el avatar puede llevar puesto. Me refiero a la ropa, sí, pero también a joyas y otros accesorios, además de partes del cuerpo como ojos, cabello y piel. Aquí hasta la belleza física es transable, y no hay necesidad de bistrú.

Mi estudio abarcó programas de moda en Metaverse TV, incluyendo algunos certámenes de belleza como el Miss Virtual World, que se transmitió por este canal, y comprobé que hay otros dos criterios para calificar la indumentaria aparte de sexy. Por un lado, se pide que esta sea sobrenatural, que posea adornos propios de una película fantástica o de ciencia ficción, y por el otro, que sea “creíble”, que se circunscriba a cierta lógica mundana. Por ejemplo, es bueno y deseable que una prenda, como por obra de magia, despida fuegos artificiales interminables, pero no que esté compuesta de pieles gruesas, propicias para un invierno polar, y que en lugar de eso sea usada en una playa con el sol rayando en pleno verano.

El fútbol y el cine, aclamados como son en el mundo real, no han tenido esa misma acogida en Second Life, por lo que la moda queda como la vía más propicia para hacerse de la adoración de otros usuarios. Y sería la única si no fuera por la música, el único otro oficio del cual se ocupan algunos de los programas más vistos en Metaverse TV. Second Life es un lugar de diversión, por eso una de las cosas que más abundan aquí son discotecas y centros nocturnos que, igual que sus contrapartes reales, necesitan espectáculos en vivo proveídos por alguien; en este caso, cantantes, bandas y disyoqueis.

A la fecha, y pese a los múltiples reportes con tono de acta de defunción, Linden Lab ha negado que vaya a dejar morir a este mundo en 3D, cerrándolo y dejando en el limbo a sus residentes. Pero ellos, incrédulos, usando Metaverse TV como tribuna, despotrican contra la compañía, enumerando todas las fallas de su creación e, incluso, augurando su fin. Hasta los conductores de los programas lo hacen. Viven y hasta trabajan en un lugar al cual no le tienen confianza. Sería una situación ilógica si no fuera porque, al mismo tiempo, se llenan la boca ensalzando a los mundos virtuales. Mundos, en plural. Cuando hablan de uno –de Second Life, especialmente–, su opinión mayormente es negativa; cuando la discusión es en torno a todos, concebidos como una unidad, la euforia se apodera de ellos. ¿Contradicción? Para nada. Uno puede odiar a un hombre pero no a la humanidad, decepcionarse de una religión, pero tener esperanza en las demás, creyendo que en una de ellas está el verdadero Dios. A fin de cuentas, Second Life es un producto y, como tal, puede tener éxito o desaparecer dependiendo del mercado; mientras que los mundos virtuales son una tecnología, algo más perenne, que de un modo u otro seguirá utilizándose y que irá cambiando para mejor con el paso del tiempo. Pero por ahora esta es su realidad. □

Este artículo debe citarse de la siguiente manera:

Cotaquispe, Ronald. “La verdadera sociedad del espectáculo: Un primer acercamiento al mundo virtual Second Life”. Año 10, n.º 4 Diciembre 2016. Disponible en: <http://revistaargumentos.iep.org.pe/articulos/sociedad-second-life/>
ISSN 2076-7722