

# ¿Cuándo Mr Anderson se convierte en Neo?

## Nicks, Avatares e Identidades

Eje Temático: *La relación entre Ciencia Ficción, ciencias (naturales y "duras") y tecnología*

**Autor o autores:** Chinchiya Arrakena

**RESUMEN:** Me propongo explorar en este trabajo las posibilidades de representación personal que nos da la realidad virtual, y de qué manera esas posibilidades repercuten en nuestra vida en sociedad. Serán analizadas las nociones de privacidad y del derecho a la intimidad con el ejemplo de la película Matrix, y del libro 1984 (George Orwell). También los conceptos de nick, avatar e identidad en las redes, y la libertad de elegir y forjar la propia identidad, que serán consideradas a través de las obras donde se mencione la problemática, como Neuromante (William Gibson), e indirectamente, Un mago en Terramar (Ursula K. Le Guin).

Esquema:

- 1) Privacidad e intimidad
- 2) Nicks, avatares e identidades: ¿una evolución?
- 3) Identidades. Identidad física o "real", identidad virtual

**Palabras clave:** identidad, avatar, ciberespacio

## DESARROLLO:

### 1) privacidad e intimidad

-Entonces, ¿esto no es real? –pregunta Neo una vez dentro del programa.

-¿Qué es real? –insiste Morfeo- ¿De qué modo definirías real? Si te refieres a lo que puedes sentir, a lo que puedes oler, a lo que puedes saborear y ver, lo real podrían ser señales eléctricas interpretadas por tu cerebro. - MATRIX

Vivimos y trabajamos en un ecosistema comunicativo y mediático que nada tiene que ver con el pasado siglo. En poco más de una década los mass media han cedido su posición de liderazgo en favor de los entornos distribuidos y horizontales propios de internet, y más específicamente de los espacios, canales y códigos de la llamada web 2.0 o web social.

Empezaré este trabajo pensando primero en que las redes sociales hoy en día son parte importante de nuestras vidas. Gran parte de nuestras relaciones personales ocurre a través de ellas: nuevos amigos, seguir en contacto con seres queridos que viven lejos, acuerdos y directivas laborales e incluso formación y ruptura de parejas.

La pregunta de qué tan privadas son las redes sociales esta siempre abierta: ¿qué fotos compartir? ¿Qué comentarios y actualizaciones hacer? Hay quienes tienen muy en claro con quiénes compartir fotos familiares, por ejemplo, y con quiénes no. Pero hay quienes se asoman y transitan el mundo virtual con inocencia, podría decirse, sin darse cuenta de las implicaciones de la información personal que publican.

Y entonces surgen las voces cargadas de moralina que dicen: “Yo no tengo nada que ocultar, ¿por qué debo preocuparme por quiénes observan mis publicaciones?”

*“Para responder al argumento de nada que ocultar, es necesario que tengamos una teoría sobre lo que es la privacidad y por qué es valiosa. En esencia, el argumento de nada que ocultar surge de una noción sobre la privacidad y su valor. ¿Qué es exactamente “privacidad”? ¿Qué tan valiosa es y cómo calculamos su valor?” (2)*

Vivimos en un mundo donde las escuchas telefónicas pueden hacer tambalear un gobierno (el caso actual de Brasil). De una u otra manera sabemos que mucha de la información personal que manejamos en internet puede ser observada o supervisada sin que nos demos cuenta. Pensar en que no tenemos nada que ocultar no nos ayuda, entonces, a preservar esa información. Haciendo una analogía, podríamos decir: Si usted no tiene nada que ocultar, ¿para qué pone cortinas en su casa? ¿Me mostraría sus gastos de tarjeta de crédito del año pasado?

Es decir que si estamos siendo observados más allá de lo que autorizamos, no necesitamos justificar nuestra posición, sino que tienen que ser aquellos que nos monitorean quienes deben hacerlo.

La realidad es que todos necesitamos ocultar información, detalles de nuestra vida, en pos de nuestra seguridad personal. No se trata de tener algo que ocultar, se trata de cosas que son privadas.

*“Muchos comentaristas habían estado utilizando la metáfora de 1984 de George Orwell para describir los problemas creados por la recolección y el uso de datos personales. Yo sostengo que la metáfora de Orwell, que se centra en los daños de la vigilancia (tales como la inhibición y el control social) puede ser apta para describir la aplicación de la ley de control de los ciudadanos.” (2)*

Pensemos, entonces, a qué llamamos privacidad. El derecho a la privacidad es esencialmente el derecho a no participar en la vida colectiva, de retraerse y excluir a la comunidad de mi vida personal. La privacidad es inherentemente personal, es algo que hace a cada persona y a su identidad.

Tradicionalmente, los derechos han sido entendidos a menudo como la protección del individuo frente a la incursión de la comunidad, basado en el respeto a la personalidad del individuo y a su autonomía.

En la película Matrix, tanto como en la novela 1984, esta privacidad no existe. Cada persona se encuentra monitoreada de manera muy cercana, para asegurarse de que el poder se mantenga en su lugar. Cualquier idea diferente es considerada subversiva del orden imperante, y por tanto causal de desapariciones, torturas o muerte. La manera en que los protagonistas logran sortear este control es siempre arriesgando la vida. Incluso las personas que tienen al lado son cómplices del poder, denunciando cualquier irregularidad para mantener su propia seguridad ante el régimen.

Podemos pensar que este tipo de control no es tan extremo en nuestra sociedad actual; sin embargo hay muestras de intolerancia y control por todas partes. En la época de la dictadura en Argentina la vivencia era mucho más directa, pero aun persisten ciertas estructuras sociopolíticas de censura hacia las personas que no se comportan según lo socialmente aceptado, que conllevan terribles consecuencias.

El control mediático en democracia que denuncia Chomsky no es otra cosa que eso: una selección de contenidos permitidos en los mass media, mientras que otros son justificadamente censurados “por nuestro bien”.

Entre lo que es privado o íntimo y la identidad, hay un estrecho vínculo.

Tomemos como ejemplo las novelas de la saga Historias de Terramar<sup>1</sup>. Ursula K. Le Guin nos presenta un personaje que va evolucionando a medida que pasa el tiempo. Si bien esto es lógico y natural, no son tantas las obras donde su protagonista recorre casi todo el arco de su vida, en que el personaje empieza como adolescente, madura y envejece. En lo que se refiere a identidad, la novela plantea la importancia del “nombre verdadero”: en ese universo ficcional todas las personas tienen un nombre por el cual los demás los llaman, y otro secreto en la lengua de los dragones. Las novelas plantean la importancia de conocer el verdadero nombre de las cosas para hacer magia, y también de ocultar el verdadero nombre propio, justamente, para preservarse de esa magia. En este caso, la identidad del mago conocido como Gavilán se va formando con su aprendizaje, al mismo tiempo que su otra identidad, Ged, debe ser protegida. Si bien en este caso no estaríamos hablando de una identidad “virtual” en el sentido de internet, si estamos hablando de una dualidad en una misma persona. Estamos, entonces, ante una identidad que si se quiere es “verdadera” y otra que es simulada para interactuar con los otros.

## 2) Nicks, avatares e identidades: ¿una evolución?

- Nick: el Nickname (sobrenombre) es uno de los primeros eslabones de la identidad digital. Es un nombre corto con el que nos identificamos en uno o varios de los servicios web con los que interactuamos.

Los nicks con los que se comienza a diseñar la identidad online en este contexto son elegidos por los cibernautas y se construyen con el fin de introducir una descripción, reducida, si se quiere, pero una descripción al fin y al cabo. Estas descripciones pueden realizarse en base a dos criterios principales:

- a) Estrategias de representación: los parámetros que usualmente utilizamos para identificar y categorizarnos a nosotros y a los demás en la vida cotidiana (sexo, edad, nacionalidad, personalidad), como Juan78, Abuelita, ChicaGeek.
  - b) Estrategias de simulación: que actúan como nombres propios, pero que no conectan directamente con la representación de un cuerpo humano con parámetros no convencionales, como Anaconda, Calavera, etc
- Cada persona elige, al ponerse un determinado Nick, qué estrategia toma y de qué manera se identificará en esa red social.

---

<sup>1</sup> Debo decir que para mí Historias de Terramar es una historia de ciencia ficción, porque plantea la naturaleza de la magia como si fuera una especie de energía, con leyes de conservación. ¡Pero ese sería tema para otra ponencia!

Yendo a nuestro ejemplo de Matrix, cuando Neo conoce a Trinity, el diálogo que se desarrolla al principio le pregunta si es “The” Trinity, aparentemente un Nick famoso, y le dice que pensaba que era hombre.

- Avatar: el avatar es la representación gráfica que junto con el Nick sirve para representar a los usuarios en un sitio en internet. Comenzó a usarse en Foros y en Juegos de Rol, y actualmente las representaciones son muy variadas. (En el marco del hinduismo, un avatar es la encarnación terrestre de un dios, en particular de Visnú.)

Originalmente eran sólo pequeños dibujos de personas o personajes, pero a medida que fue avanzando la tecnología esta representación se fue haciendo más compleja.

*“Un tópico ampliamente discutido en relación con la identidad online es el género y la identidad sexual. A pesar de la creciente tolerancia hacia la aceptación de la existencia de diferentes sexualidades en la sociedad, los prejuicios todavía están muy presentes en la vida real.” (5)*

En los juegos de rol y juegos donde la posibilidad de personalizar por completo el cuerpo del jugador (Final Fantasy, World of Warcraft, MOO, Second Life), hay muchas oportunidades de redefinir identidad sexual y de género. Second Life, por ejemplo es un juego donde hay que construir relaciones, y el “éxito” depende de ellas. Esto le permite al individuo relacionarse de otras maneras diferentes a su sexo y género, experimentar formas de actuar y reacciones de otras personas, etc.

Muchos estudios se han hecho sobre la brecha que hay entre la identidad virtual y la física, sin embargo Nick Yee se dedicó a analizar el impacto que tiene el hecho de tener un avatar sobre la vida de las personas, su autoestima y su comportamiento.

En lo que él llama “Proteus Effect” (7), explica que *“a través de diferentes medidas y representaciones manipuladas, observamos el efecto de una representación de sí mismo alterada. Los participantes que tenían avatares más atractivos exhibieron una autoconfianza mayor y más seguridad para aproximarse al género opuesto. (...) En un segundo estudio, aquellos que tenían avatares más altos pudieron negociar mejor situaciones en desventaja que aquellos que tenían avatares más bajos. Éstos, además, eran más susceptibles de aceptar ofertas desventajosas. Es decir que la altura de sus avatares impactó en qué tan seguros de sí mismos se comportaron los participantes. Estos dos estudios muestran los dramáticos y casi instantáneos efectos que tienen los avatares en los ambientes digitales.”*

Es imposible hablar de este tema y no vincularlo con Neuromante de Gibson, la novela que abrió la puerta a imaginarnos esta revolución que significó

la creación de internet. En Neuromante tenemos personajes que entran a la red y hacen su trabajo de “hacker”, es decir que gran parte de la novela transcurre en un entorno virtual. Aquí, además, se plantea la posibilidad de los implantes en la vida física para la mejora del cuerpo, adecuación para determinados trabajos o simplemente como armamento. La personalización que vivimos en nuestros avatares actuales en internet, estos personajes las viven en sus mundos físicos, pues pueden modificar su cuerpo y su aspecto de maneras drásticas.

- Identidad digital: un concepto multidimensional con una de sus dimensiones como personal que se construye a partir de nuestra actividad en la red (qué decimos y cómo, que cosas nos gustan y nos interesan, etc). Otra de sus dimensiones será social, que a su vez tiene dos facetas: nuestros influenciadores y las personas a quienes influenciarnos. (4)

Según esta definición, para analizar mi identidad digital debo contestar tres preguntas:

- 1) ¿Qué me muestran sobre mí mismo? De la respuesta a esta pregunta obtendremos la parte personal de la identidad. Elijo qué mostrar y qué no, aunque a veces mostremos aspectos inconscientemente.
- 2) ¿Quiénes me influyen? A partir de las personas que me influyen, de sus comportamientos, opiniones y actitudes, los demás pueden sacar conclusiones acerca de nuestra propia identidad. Qué cosas comparto de otros usuarios, qué referentes de opinión tengo, cuáles son mis páginas favoritas o a quién sigo en sus actualizaciones.
- 3) ¿A quiénes influyo yo? Son las personas que se ven afectadas o influenciadas por nosotros, nuestros seguidores, aquellos que comentan nuestros contenidos o los difunden en las redes, sean o no sean nuestros amigos, estén de acuerdo con nosotros o no. A veces replican nuestro contenido pero con sus propias opiniones o palabras, y esto afecta nuestra imagen digital.

Todo esto hace que la identidad digital sea algo fluido y dinámico, con una diferencia notable en relación a la identidad física: la red no olvida.

### 3) Identidades. Identidad nominal, personal, física o “real”, identidad virtual

“El ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja...” - *Neuromante*

Cuando hablamos de “identidad virtual” parece ser sencillo de definir, ¿verdad? Es nuestra identidad en Facebook, en Twitter, o en una combinación de esas y otras redes sociales.

Pero cuando hablamos de nuestra “otra” identidad, ¿de qué estamos hablando? ¿Cómo la llamaríamos? ¿Identidad “real”, nominal, oficial, física? Llamémosle identidad física por ahora.

Podemos pensar en varios casos de identidad virtual:

- 1) las personas que crean un perfil bastante parecido a su identidad física,
- 2) las que crean varios perfiles, ya sea uno familiar, otro de trabajo o artístico
- 3) las personas que en las redes sociales son completamente reservados respecto de su identidad física, creando “personajes”, o lo que Pessoa llamaría “heterónimos”.

Sin embargo, la interacción entre estas, al menos, dos identidades es permanente y nutriente.

*“Entendida la identidad online como una acción social, consideraremos que lo que los usuarios de Internet hacen, la manera en cómo –y para qué– utilizan y se apropian de los recursos disponibles en Internet para producir su identidad, depende de los contextos de interacción, así como de las posibilidades que los recursos tecnológicos ponen a su disposición para realizar una acción social concreta, como puede ser presentarse, argumentar una idea, ser amable, insultar a alguien o concertar una cita. Esto supone dar un papel activo al medio de comunicación y a la tecnología. Se trata, entonces, de analizar cómo el usuario utiliza los recursos disponibles para organizar su acción y coordinarla con las de los demás. Así, no nos encontramos necesariamente ante una fragmentación o disolución del yo en múltiples identidades, sino ante diferentes contextos electrónicos que permiten la performatividad de la identidad a partir de determinados recursos sociotécnicos y estrategias culturales.” (1)*

Es decir que no es que tenemos varias “identidades”, sino varias manifestaciones de nuestra identidad. No dejamos de ser lo que somos

por entrar a una u otra red social. Cómo nos presentamos, qué aspectos mostramos, ocultamos o falsificamos, no deja de ser una faceta de la propia identidad o lo que queremos cambiar de ella. La posibilidad que nos da internet es de “ser otro/a”, aunque en el fondo no sea más que una proyección de lo que ya somos.

*“La creación de heterónimos y pseudónimos en la Red sería un recurso para señalar que se pone en juego la estrategia de la simulación. Hay una gran proliferación en la Red de páginas personales o weblogs que responden a nombres inventados, y que sin embargo, están activas y regularmente actualizadas. A veces es difícil distinguir la identidad simulada de la representacional, ya que los recursos tecnosociales para construirlas son idénticos y una mimetiza a la otra.” (1)*

En algunas construcciones de identidad habrá un proceso representacional, mientras que en otras habrá una estrategia de simulación. Pero la gran pregunta es: ¿existe tal cosa como “la identidad”? Si nos atenemos al diccionario:

Identidad (*nombre femenino*)

1. Circunstancia de ser una persona o cosa en concreto y no otra, determinada por un conjunto de rasgos o características que la diferencian de otras.
2. Conjunto de rasgos o características de una persona o cosa que permiten distinguirla de otras en un conjunto.

Desde el psicoanálisis nos proponen que en realidad, *no hay identidad, sino identificación*. Es decir que no hay tal cosa como algo inamovible, como un “ser” o “esencia”, sino que a lo largo de toda nuestra vida nos vamos identificando con diversos entes externos: creencias, valores, y grupos con los cuales nos identificamos. Por ejemplo, si a una persona le preguntamos: “Disculpe, usted, ¿Quién es?”, las respuestas pueden ser de lo más variadas, respecto del contexto en el que se encuentra:

- En un ambiente académico o profesional:
  - Soy ingeniera → identificación con el título
- En un ambiente de escuela o de barrio:
  - Soy la mamá de Mora → identificación con el papel familiar
- En un ambiente artístico:
  - Soy escritora → identificación con las actividad literaria

Todas estas respuestas son perfectamente válidas, pero incompletas. Podríamos estar hablando durante horas de una persona, y aun así no sabríamos cuál es su “verdadera” identidad.

Podemos pensar entonces, a partir de este ejemplo y de la diversidad que nos propone internet, que existe para cada persona no sólo una identidad sino

varias. Además estas identidades son variables con el tiempo y en el contexto en que se expresan: no es lo mismo mi identidad en un juego de rol online que en Facebook.

*“Lo que nos sorprende en la construcción de las identidades online es la “visualización” del proceso cultural de construcción de la identidad. En el mundo físico tendemos a pensar que las representaciones son las formas mediante las cuales “expresamos” nuestra identidad. Mientras que en el ciberespacio asistimos al proceso inverso: nuestras identidades se construyen a partir de las representaciones que elaboramos” (1)*

### **Conclusión:**

Si nos aferramos a la idea de identidad, al menos debemos aceptar que es variable y que a lo largo de nuestra vida puede cambiar mucho. Y si nos rendimos ante la idea de “identificación”, podremos ver la naturalidad con que esto ocurre en el mundo virtual, a partir de juegos, imágenes, etc, con los que nos identificamos todo el tiempo. ¿Quién no ha hecho, por ejemplo, un test para “saber qué animal mitológico” es?

Es imposible, para los que usamos internet, no tener una identidad digital hoy en día: la red no olvida. Esa identidad digital no coincide con la identidad nominal o física, ya que, en principio, no tiene límites de representación posible. Pero ambas se nutren mutuamente, y en la actualidad, no existe una sin la otra.

### **Bibliografía:**

1. La actuación de la Identidad Online: Estrategias de representación y simulación en el ciberespacio. Francesc Núñez, Elisenda Ardèvol, Agnès Vayreda - Gircom, Universitat Oberta de Catalunya CibertArt, Bilbao, 2004
2. “No tengo nada que ocultar” y otros malentendidos de la privacidad, ensayo de Daniel J. Solove
3. Arte e Identidad en Internet. Gemma San Cornelio, Editorial UOC, 2008
4. Entornos personales de Aprendizaje (PLE): el aprendizaje conectado en red. Álvarez Gimenez, A. David
5. Cibermedios: palabra, imagen y tecnología. Joseba Bonaut, Dolors Capdet, Nacho Escuin, Pilar Irala, Víctor Manuel Pérez, Antonio Prieto, Fernando Santamaría, Manuel Viñas – Universidad San Jorge Medios, 2013
6. Incidencia de la brecha digital en grupos de iguales a partir de la interactividad entre identidad física e identidad digital. Alfonso Vázquez Atochero. 2013
7. The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior, artículo de Nick Yee & Jeremy Bailenson Department of Communication, Stanford University