

Reseña:

Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human (2008)

Francisco Gerardo Toledo Ramírez*

Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human.

Tom Boellstorff (autor), New Jersey: Princeton University Press, 2008. 336 páginas. \$22.95 (Carpeta blanda) ISBN-10: 0691146276.

Masivo y múltiple

¿Alguna vez pensó el lector en la posibilidad de llevar una doble vida a través de la computadora?, ¿en sostener una reunión de trabajo, académica o de placer con personas que están a miles de km. de distancia, patinando sobre hielo (pero en una soleada playa) y conectados a la vida real por medio de una pantalla digital suspendida en el horizonte?, ¿en conseguir amigos(as), esposo(a), amante virtual o socio en línea interactuando electrónicamente desde un ‘cuerpo’ distinto al propio: uno más joven, de otro sexo o, ni siquiera humano?, ¿en asistir a la universidad o a una conferencia virtualmente y dialogar con amigos, socios y colegas bajo el aspecto (y la identidad) de una deidad mitológica (que más bien parece femme fatale), un robot de cartón, o quizás Mr. Peanut? Todo ello es parte del folclor de Second Life (SL) en movimiento día y noche dentro de una economía (política y social) que, Tom Boellstorff, el autor de este libro llama “capitalismo creacionista” (Capítulo 9, 205). Una economía que, aunque fuera de “la realidad” (material), mueve varios millones de dólares a la semana y cuyo motor interno

es una (relativamente) “sólida lógica cultural” (64). Sí, tal vez el lector lo ha visualizado en sueños... o en pesadillas.

Gracias a SL no es extraño ver hoy día cómo, súbitamente, planes y vínculos entre personas y grupos en la vida real se erosionan, o se rompen, porque una de las partes encuentra más redituable, satisfactoria, e interesante (incluso obsesionante) la compañía, la actividad y las emociones vividas con otros seres digitales, en este “juego” virtual, en síntesis, vivir “uno mismo como varios otros” (virtualmente). Sin embargo Second Life —habría que comenzar por decirlo enfáticamente—no es un juego, y este libro nos muestra los cómo y los porqués.

Un mundo virtual en crecimiento

SL es un entorno virtual habitado por avatares (palabra de origen sánscrito que, en los mundos virtuales como SL, se utiliza para referirse a la “persona” o “entidad” digital que nos representa), quienes crean sus propios objetos, estructuras y espacios, así como sus formas de relación social, comportamiento y comunicación. Acaso el lector lo sabe: SL es uno de los más importantes, poblados y enigmáticos mundos virtuales hoy día. Es un entorno en el que cientos de miles (o millones) de personas interactúan al mismo tiempo, conectados a través de un ordenador, el programa adecuado (que aún hoy se suministra gratis) y enlace de alta velocidad a

Internet. Una vez dentro, los avatares tienen a su disposición un conjunto de herramientas de comunicación impresionante: chat, mensajes instantáneos de texto, navegador de Internet, motores de búsqueda, prestaciones multimedia para audio, video y animación y, recientemente, voz. Este equipamiento transforma la mera interactividad espacial (tridimensional) en una experiencia de inmersión muy sofisticada. Se trata, pues, de un mundo virtual “persistente,” es decir un lugar que—notablemente—permanece activo esté o no el “residente” (jugador en SL) conectado. Aunque SL no exista materialmente, existe en nuestra percepción. Este aspecto es crucial para entender la lógica cultural de SL, pues al ingresar nuevamente se recupera, por así decirlo, identidad, presencia e interactividad. Por lo que un avatar puede desarrollar una ‘personalidad’ e identidad cultural que se configuran en el tiempo gracias a la memoria, los recuerdos, los vínculos y personas, los objetos y narrativas que integran el folclor (permítaseme llamarlo así) de SL.

El rápido y notable impacto de SL en la escena digital, así como la influencia que ejerce en la tecnología y cultura contemporáneas son de tal magnitud, que han provocado el interés de una variada y creciente investigación académica, así como el de numerosas corporaciones internacionales, privadas y gubernamentales, que continúan inaugurando espacios propios y “sucursales” dentro de este mundo virtual. Desde universidades prestigiosas como Princeton y Stanford que mantienen versiones virtuales de sus establecimientos, a Toyota, e IBM pasando por numerosas ONGs, y casi cualquier otro tipo de organización social que al lector le venga a la mente.

Virtual Anthropology (Antropología virtual)

Su nombre es Tom Bukowski, tiene cinco años de edad, usa bigote, y barba estilo mosquetero, unas modernas gafas de diseñador (probablemente caras) que expresan inteligencia, sagacidad y profesionalismo y, en postmoderno contraste con este look, tatuajes en ambos brazos. Bukowski luce relajado y cool con el aspecto de un joven y brillante académico que conoce teorías y tecnologías, métodos y estrategias, lugares in y otros no tan recomendables, vistiendo siempre con elegante informalidad. Su edad desde luego no es cronológica, sino virtual. Tom Bukowski es el avatar que en Second Life encarna a Tom Boellstorff: un joven y brillante académico de la Universidad de California (Irvine) dedicado a la investigación antropológica en este mundo virtual.

El tándem Boellstorff/Bukowski opera de varias formas: como un par de identidades o “personalidades” relativamente independientes una de otra, que interactúan entre la vida real (RL, Real Life) y SL. A veces es Bukowski quien habla desde las páginas del libro, a veces es Boellstorff. En otras circunstancias, se trata de dos personas diferentes (una real, una virtual) que trabajan asociados a una misma mente y llevan a cabo investigación etnográfica en Virtual Anthropology, (antropología de lo virtual). El libro es un informe serio y bien fundamentado, a lo largo de dos años y fracción, de investigación etnográfica, recopilando historias, objetos y narraciones, haciendo entrevistas, viviendo y explorando él mismo dentro del mundo de SL.

El texto perfila y conceptualiza la “paradigmática” pero ambivalente y mutable identidad social y cultural de los residentes de SL. Tom Boellstorff/Bukowski nos

presenta un retrato del acontecer digital-cibernético, la dinámica cultural y el horizonte de desarrollo económico social probables en el futuro cercano de SL, que puede con justicia ser llamado un retrato del folclor digital de este lugar virtual.

Para quien esto escribe, uno de los mayores atractivos del libro es cómo el autor concibe el mundo virtual de SL en términos de folclor (digital), lo que a mi juicio constituye su tesis central: la idea de que los mundos virtuales ‘comprobarían’ que en realidad siempre hemos sido seres virtuales: “It is in being virtual that we are human,” (lo virtual nos hace humanos) si reparamos en que es característico de la naturaleza humana experimentar la vida como “cultura”, es decir a través del “prisma” que ella, como producción netamente humana, nos impone sobre la interpretación de las cosas y de la vida misma (5). SL es, según Boellstorff, una estructura social en evolución sólo posible gracias a la versátil naturaleza del intelecto y la sensibilidad de sus integrantes para alojar a la cultura, las creencias y comportamientos, comunicar éstas de “boca en boca” a través de tecnología digital de comunicaciones dentro de SL, es decir, operando desde lo virtual bajo el signo dialéctico de la interacción y creación de contenido, una característica común entre las plataformas de Social Networking, a las que SL pertenece.

El reconocimiento fundamentado de que la identidad, la subjetividad (dividida, extendida o multiplicada, como usted guste) y la telepresencia, por medio de los avatares, pueden efectivamente generar una producción cultural coherente (dentro de su propio exotismo) es el principal hallazgo. De acuerdo con el autor, el libro persigue tres objetivos: primero, trazar un “retrato etnográfico” de SL. El segundo es de carácter metodológico, demostrar el potencial de este

tipo de estudios (etnográficos) para el análisis de los mundos virtuales. El tercero es de carácter teórico, contribuir a un mejor entendimiento de los mundos virtuales en toda su “constante complejidad” (25)

En este libro se considera que la etnografía y la antropología, como disciplinas, además de poder ser aplicadas con éxito al estudio de los mundos virtuales, son de hecho sus ilustres antecedentes. Esas disciplinas han producido desde siempre—dice el autor—un tipo de “conocimiento virtual”, que el etnógrafo, inmerso en un mundo distinto al suyo, debe identificar y representar “en sus propios términos, ” este es justamente, sostiene Boellstorff, el caso de SL (64).

¿Una lectura recomendable?

Estilísticamente, el libro no es un informe convencional, esquemático y desabrido; tampoco es una exagerada apología mitificante de la tecnología, la sociedad y la cultura de SL. El lector puede imaginar con facilidad que, en el terreno de lo virtual, abundan los Mesías tecnodeterministas. No es el caso de Tom Boellstorff. Por el contrario, el libro está escrito desde una perspectiva múltiple centrada en la importancia y significación de lo humano en la intersección entre tecnología-sociedad-virtualidad, lo que lo convierte—pienso yo—en lectura altamente recomendable tanto para los entusiastas de los mundos virtuales y las tecnologías digitales, como para los que no lo son. De hecho, especialmente para estos últimos, la lectura se recomienda también, pues puede contribuir a apuntalar una postura crítica informada y actual de las interesantes reestructuraciones y mitificaciones en la esfera de la identidad personal y social que los entornos virtuales y la tecnología digital están produciendo en ambos mundos, el virtual y el real.

Boellstorff consigue con éxito mostrarnos cómo, justamente porque SL no es un juego en línea y ordenador convencional, le da pleno sentido a la participación en él. Es la creación, cuidado y evolución de vínculos sociales, culturales, inclusive afectivos, que se dan entre las personas cuando se conectan al mismo tiempo, (inmersas en el ciberespacio, “encarnando” digitalmente en sus avatares y compartiendo un entorno virtual persistente) en el que la interacción y la capacidad de crear contenidos es un activo social y cultural. Varios conceptos igualmente interesantes y algunos hasta polémicos se encuentran distribuidos a lo largo de nueve capítulos y 250 páginas de una prosa de notable calidad, lenguaje directo, fluido y preciso, por ello elegante en todo momento; que no le corrige la tarea a nadie, no regaña al lector, ni le asesta inútiles (y pedantes) tecnicismos o pirotecnia verbal que con frecuencia encontramos en otros textos sobre el mismo tema. Tom Boellstorff dista mucho de ser un determinista tecnológico (o social), que banalice, mitifique o enjaule en rígidas categorías sus conceptos sobre la interacción cultura-sociedad-tecnología. Por el contrario, gracias a su perfil como antropólogo (originalmente entrenado como lingüista) infunde al texto una interesante cualidad: la facultad de ver desde dentro, sin enjuiciar ni estereotipar el fenómeno de los mundos virtuales.

Desde luego, una perspectiva así tampoco aspira a dibujar el mapa completo de la cuestión, si algún elemento faltara en el texto, sería el análisis más exhaustivo en torno al lado oscuro de SL (sexo virtual, pornografía, terrorismo cibernético, lavado de dinero, etc.) Podría mencionarse, por igual, el rol perturbador de Second Life como instrumento clave del Web 3D (el siguiente eslabón en el fenómeno Social Networking),

con el que el poder corporativo a través de los “media” pretende apropiarse de esas tecnologías para la transformación de la subjetividad y la afectividad del público en mercancía o en branding; extirpando la propiedad y la labor implícita en la autoproducción de contenidos. Estos temas se mencionan sólo tangencialmente y el autor reconoce que deben ser materia de investigación futura. En su conjunto y en vista de sus objetivos, el texto logra destacar siempre el factor profundamente humano en la intersección entre tecnología, sociedad e información, (algo que no es frecuente en este tipo de literatura) lo que se refleja en el compromiso, la actitud y la mirada estudiosa de un residente de los mundos virtuales, formado en el análisis de la cultura y el folclor, que permanece objetivo, agudo y lúcido frente a la metamórfica y dinámica realidad económico-cultural de SL. Por estas razones su lectura resulta no sólo recomendable, sino también enriquecedora.

** El autor es candidato doctoral en la Facultad de Información y Estudios Mediáticos en la Universidad de Western Ontario, London, Ontario, Canadá.*

Gerardo Toledo en RL y Lacan Galicia, Kleverin Gravois o Galia Lefebvre en SL (dependiendo el estado de ánimo y el tiempo disponible puede ser Lacan, o cualquiera de ellas dos)