



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA
CENTRO DE LA IMAGEN**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS EN DIRECCIÓN DE
PROYECTOS VISUALES Y FOTOGRAFÍA**

**LEWD
GENUINAMENTE INAPROPIADO**

**Proyecto de investigación para optar el Grado Académico de Bachiller
en Dirección de Proyectos Visuales y Fotografía**

**JOANNA MARGARET REAY EVERITT RAMIREZ
(0009-0003-1419-3245)**

**Lima - Perú
2023**

Resumen

Este trabajo parte de un estudio etnográfico y autoetnográfico con el fin de aprender y conocer a mayor profundidad las costumbres, valores y maneras de socialización en la comunidad anime-furry de *Second Life*. Se exploran características y comportamientos específicos de la comunidad a partir de la observación de determinados miembros, su convivencia y participación activa en su entorno. Se hablará de la importancia de las tecnologías y espacios virtuales, y como estos nos permiten desarrollar distintos aspectos de nuestra humanidad. Se tomará también en cuenta la construcción del entorno y el avatar¹ (cuerpo virtual) para hablar de la cultura que gira en torno a estas comunidades y como son visualmente plasmadas en el mundo virtual. También se abordará cómo los espacios virtuales, en este caso *Second Life*, brindan la posibilidad de reapropiación del espacio y sus herramientas para la emancipación de los roles y constructos sociales y de género mediante la creación de diversos tipos de avatares y espacios para habitar. La importancia y el rol que juega el sexo virtual y la sexualidad dentro de ciertas comunidades en *Second Life* y cómo estas permiten explorar este mundo desde una mirada más abierta, y un espacio más permisivo sin los juicios preexistentes de la sociedad, ya que esta es una nueva.

Palabras clave: virtual, cyborg, género, post humano, sexualidad, avatar

¹ Avatar: Representación virtual de cada usuario que los identifica en una plataforma digital.

Índice General

Resumen	2
Introducción.....	6
Capítulo 1: La interconexión entre la realidad física y virtual a partir	9
Ser múltiple	12
Capítulo 2: Expresión de género, corporeidad y vínculos a partir de la creación de un avatar y su espacio	20
Construcción de espacios	26
Capítulo 3: Afecto y sexualidad en lo virtual	30
LEWD : genuinamente inapropiado	33
Conclusiones.....	37
Bibliografía y fuentes consultadas	37

Índice de Figuras

Figura 1, Everitt, J. (2023). Chat Fluffy Alex. Dibujo digital a partir de captura de pantalla de una conversación	9
Figura 2, Gráfico filtraciones.(2023). Dibujo digital	11
Figura 3, Everitt, J. (2023). Chat Rina. Dibujo digital a partir de captura de pantalla de una conversación	14
Figura 4, Everitt, J. (2023). Chat Kori. Dibujo digital a partir de captura de pantalla de una conversación	15
Figura 5, Everitt, J. (2022) Abrazo grupal (Luccatil, Seedling , Kori, Rina). Captura de pantalla	16
Figura 6, Everitt, J.(2023) Lx furry. Captura de pantalla	19
Figura 7, Everitt, J. (2023) Avatar Feral (Seedling y Fluffy Alex). Captura de pantalla	20
Figura 8, Everitt, J.(2022) Amigos Redux. Captura de pantalla	22
Figura 9, Everitt, J.(2022) Redux. Captura de pantalla	25
Figura 10, Everitt, J.(2022) Abrazo de dragón. Captura de pantalla	29
Figura 11, Everitt, J.(2022) Collares. Captura de pantalla	31

Figura 12, Everitt, J.(2023) Proyecto01. Captura de pantalla32

Figura 13, Everitt, J.(2023) Proyecto02. Captura de pantalla33

Introducción

¿Qué significa ser virtual? ¿La posibilidad de volver a ser? ¿De reinventarse? O tal vez, ¿explorarse a sí mismo y al mundo desde una nueva perspectiva? Quizá todas y más, son posibles.

En el contexto actual, los espacios virtuales brindan la posibilidad para analizar distintos conceptos antes revisados por diversos autores. El post humano como una especie que no solo sobrepasa sus límites físicos, sino aprende a coexistir con la tecnología y la naturaleza para poder prosperar. Se abordarán conceptos en torno a lo virtual y se hará referencia a Tom Boellstorff, Peter Rubin y Marshall McLuhan. Estos autores tienen todos una perspectiva similar en torno a cómo la tecnología que está siendo utilizada también juega un rol importante y esencial. El concepto de cyborg de Donna Haraway se abordará para relacionarlo con la creación de avatares antropomorfos y similares, que desafíen los constructos de género y fundan las líneas entre lo natural y lo tecnológico, no solamente de manera literal, sino también en cuanto a irrupción de normas y roles sociales y de género. Al igual que Haraway, Helen Hester aporta un gran valor hacia la mirada emancipadora que brindan los espacios virtuales y la creación de avatares que nos representen dentro de la misma. Sin dejar de lado, su postura sobre las posibles filtraciones de ideales héteronormativos que podrían perpetuar los roles impuestos por la sociedad exterior.

La relación entre la tecnología y nuestra experiencia física es un tema bastante complejo y diverso. Si bien es cierto que la interacción mediante tecnologías puede separarnos corpóreamente de la experiencia de "realidad", también debemos tomar en cuenta cómo la tecnología ha mejorado y ampliado nuestras posibilidades de conexión y comunicación social e interpersonal, así como mejorar nuestra calidad de vida y ayudarnos a tener avances significativos en muchas áreas profesionales.

El creador de *Second Life*, Philip Rosedale, quiso inventar un espacio que permitiera a las personas crear libremente sin preocuparse por las limitaciones del mundo exterior. Así como también fomentar el intercambio cultural y la co creación de ideas mediante las distintas herramientas sociales proporcionadas por la virtualidad.

Los espacios virtuales como *Second Life* le permiten al usuario crear un avatar para ser representado dentro de este mundo, brindando un nuevo comienzo a quienes se aventuren a esta experiencia y sus posibilidades. Sin embargo, muchos aún son reacios a la idea de una vida virtual o un auto conocimiento a través de espacios virtuales y tecnologías debido a la naturaleza y características poco tangibles del espacio y la experiencia. Se suele pasar por alto que varios aspectos de diversos mundos virtuales están impregnados en nuestras vidas diarias, así como diversos artefactos que podríamos considerar hasta extensiones de nosotros mismos. De la misma manera, construimos nuestros mundos virtuales a partir de nuestra realidad física, y también nuestros deseos y fantasías que no son posibles en el mundo físico. Es así como, nuestro ser psíquico es trasladado al mundo virtual mediante un intermediario tecnológico, permitiendo que nos enfoquemos en aspectos sensibles y emocionales, conociéndonos a mayor profundidad descartando lo físico(a pesar de aún tener una representación visual dentro del espacio virtual).

La creación de un avatar puede significar mucho más que solo una representación visual de uno mismo en un entorno visual. En este mundo un avatar puede significar poder expresar tu género o individualidad de tal forma que esté alineada a tus propios ideales y no los impuestos por la sociedad heteronormativa.

A pesar de no poseer un cuerpo tangible, este mundo aún permite conexiones sexo afectivas entre los usuarios por medio de distintos mecanismos de comunicación incrustados en la plataforma. El proyecto visual demuestra distintos aspectos de esta realidad virtual a partir de la experiencia de un usuario(Seedling, la autora) en específico y su comunidad

y cómo esta le permite una basta extensión y exploración de su vida personal, social y sexual.

Actualmente aún existe resistencia hacia los cambios y progresos tecnológicos, la cual está arraigada a un miedo a lo desconocido y al cambio, especialmente siendo estos cambios tan rápidos e instantáneos. En lugar de temer a la tecnología, es fundamental entender cómo utilizarla de manera consciente para poder reapropiarnos de ella y utilizarla a nuestro favor. La tecnología en sí misma no tiene la capacidad de quitar nuestra humanidad, más bien somos nosotros quienes determinamos cómo esta se desarrolla. Es por esto, que es una herramienta poderosa que nos brinda aspectos humanos, como nuevas maneras de comunicarnos y expresarnos, con personas de todo el mundo, compartir experiencias y conocimientos, y fomentar la empatía y la comprensión mutua en un espacio con infinitas posibilidades de creación y acción.

Desde el año 2019, la autora viene recolectando información en distintos formatos (capturas de pantalla, videos, entrevistas, conversaciones, artículos, libros, observación, trabajo de campo) acerca del mundo virtual *Second Life*, así como participando activamente en distintas comunidades. Los usuarios involucrados y/o mencionados en este trabajo accedieron al uso de su imagen o nombre previo consentimiento.

Capítulo 1: La interconexión entre la realidad física y virtual a partir del contexto de Second Life

Second Life fue creado en el año 2003 por Philip Rosedale. Empresario estadounidense que creó y fundó Linden Lab en el año 1999, la compañía que lanzó Second Life. Como niño y adolescente, Rosedale tenía mucha curiosidad por el mundo y le apasionaba la ingeniería y poder crear cosas. Su gran pasión lo llevó a notar que el mundo físico tiene ciertas limitaciones en cuanto a espacio-tiempo, limitando su potencial desarrollo. Fue así como le surgió la idea de crear un mundo virtual donde los usuarios pudieran crear lo que quisieran, en un espacio infinito, donde las leyes físicas de nuestro mundo, no se apliquen. Más adelante, Rosedale dejó su cargo como CEO de Linden Lab para dedicarse a otros proyectos relacionados a la realidad virtual, creando una nueva compañía llamada *High Fidelity*. Actualmente Linden Labs ha comprado la compañía de Rosedale High Fidelity, con la intención de reinventar Second Life y competir con el metaverso de Zuckerberg. Se cree que la experiencia de Rosedale habiendo creado Second Life, y conociendo a sus usuarios, los llevarán a un gran avance en cuanto a los nuevos mundos virtuales.

Second Life es una plataforma que te permite la creación un avatar, con nombre y edad (el día de tu inscripción a la plataforma es tu fecha de nacimiento -*rez day*²-), una nueva imagen que te representa dentro de este mundo virtual para interactuar con los demás usuarios a partir de este nuevo cuerpo maleable, e infinitas posibilidades de creación y expresión creativa.

Los mundos virtuales como *Second Life* son espacios de encuentro sociales de múltiples comunidades y culturas de todo el mundo, forjando comunidades y culturas digitales emergentes mediante la intersección y

² Rez day: día de creación o aparición. La palabra rez refiere a hacer aparecer o crear un objeto en la plataforma de second life. La palabra rez viene de la película sci-fi Tron (1982) y sus secuelas, donde se refieren a un objetos o persona siendo digitalizados al sistema, siendo creados dentro de este programa.

encuentro de costumbres dentro de este espacio virtual. Así, los usuarios pueden explorar diversos intereses, poniéndole un énfasis a características específicas de la plataforma, dependiendo del uso que cada uno le quiera dar a esta, las posibilidades son iguales, sino más extensas y libres, que en el mundo físico.

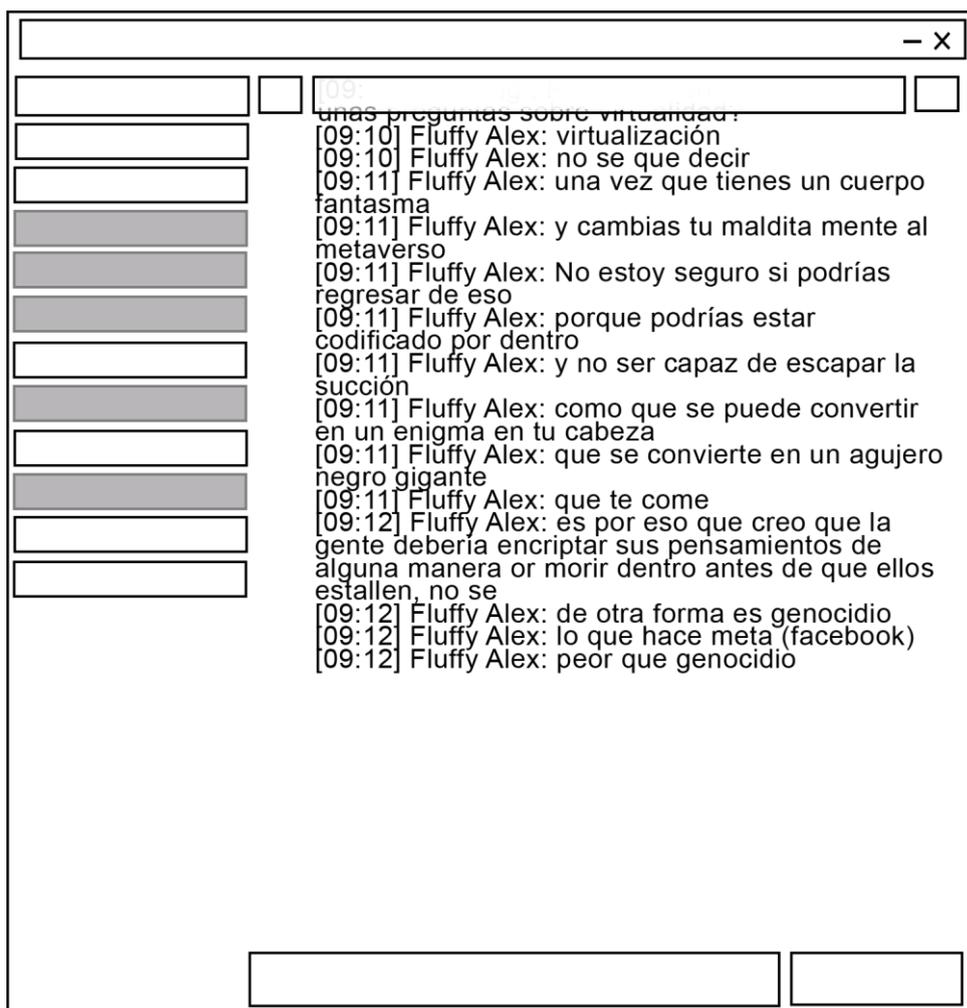


Figura 1, Chat Fluffy Alex³

Para muchos, las experiencias dentro de mundos digitales no son consideradas reales o de la misma importancia que lo tiene un evento o

³ Extracto de conversación con Fluffy Alex donde el usuario menciona sus miedos hacia los avances tecnológicos. (traducción del inglés al español realizada por la autora)

experiencia en el mundo físico. En estos espacios hay, al igual que en el mundo físico, personas que ocupan un lugar dentro de este mundo, estas personas se juntan en grupos y forman comunidades con gustos e intereses similares y la gente interactúa a través de distintos canales o vehículos de comunicación. ¿Suenan conocidos? Tal vez porque hacemos lo mismo en el mundo físico, ocupamos un espacio determinado, nos juntamos en grupos a partir de nuestros intereses y formamos pequeñas comunidades para comunicarnos y hacer intercambios culturales con otros grupos.

Las realidades física y virtual guardan entre ellas similitudes y diferencias muy marcadas. Cada una de estas realidades se alimenta de la otra. La virtualidad es creada por nosotros, humanos, y toma aspectos de la realidad física y la re-interpreta dentro de su propio espacio de existencia. También sucede a la inversa, experimentamos y construimos una vida virtual tan extensa como nuestra vida física, que comenzamos a trasladar aspectos y comportamientos característicos de la virtualidad a nuestra vida física. Ambos mundos coexisten en una misma realidad y una depende de la otra. Sin la parte física no se podría tener la posibilidad de acceder a los espacios virtuales, ya que hemos creado tecnologías que actúan como intermediarios y recipientes entre nuestro mundo/ser físico y nuestro mundo/ser digital. La tecnología está tan arraigada a nuestra vida diaria que como especie hemos ido aceptando progresivamente su inserción en distintos aspectos de nuestras vidas. Actualmente se conocen los distintos resultados que podría generar el uso de las tecnologías que ahora nos acompañan, ya sean consecuencias que nos beneficien o deterioren, el potencial poder de lo que hemos creado es innegable. (Generación Anáhuac, 2019)

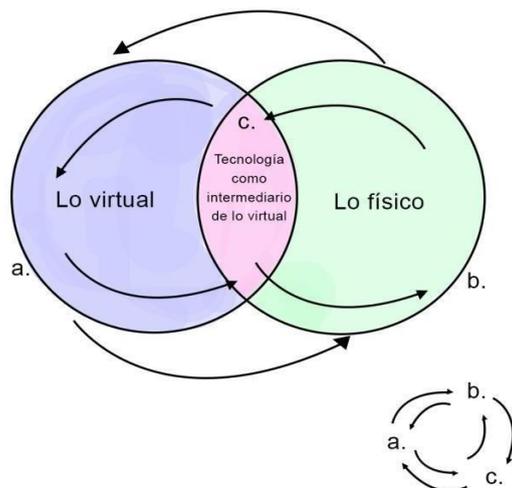


Figura 2, Gráfico filtraciones

El gráfico anterior es una representación de las múltiples formas de filtración entre los espacios virtual y físico. Es necesario entender, que lo virtual, no solo se refiere a un espacio creado o proporcionado por alguna tecnología, sino más bien a nuestra habilidad humana de proyectar y crear situaciones con nuestra imaginación. Es en nuestra mente donde primero se generan nuestras ideas, donde las moldeamos para poder volverlas físicas, ó físico-virtuales. Al día de hoy, nuestras creaciones dentro de los mundos virtuales proporcionados por la tecnología son tan bastos, que hemos empezado a transformar códigos y formas características de estos espacios a nuestras vidas físicas (formas de hablar exclusivas de videojuegos o abreviaciones generadas en el contexto digital).

Ser múltiple

El problema, tal vez para muchos, con la virtualidad, es la multiplicidad de los cuerpos. La separación del cuerpo o ser físico con el virtual. La tecnología nos permite trazar un nuevo camino, donde podemos “separar” nuestro yo en tangible y no tangible, físico y virtual, ambos activos a la vez, ambos experimentando, uno a través del otro. Trasladar al ser psíquico a un recipiente virtual, a través de un intermediario tecnológico, dentro de un

mundo regido por normas completamente distintas a nuestro mundo habitual, puede llegar a ser un ejercicio mental tedioso y pesado. Es en este punto donde nuestros sentimientos y emociones pueden verse atascados entre la pantalla (el intermediario) y nosotros. Se siente una necesidad de contacto físico o de evidenciar el cuerpo humano, para poder conectar por completo o considerar una experiencia como válida. La piel es el órgano más extenso del cuerpo humano, y el primero que desarrollamos en el útero de nuestra madre, por lo tanto el tacto también es uno de los sentidos que se desarrolla primero (Montagu,2004). Aprendimos a relacionarnos a partir de nuestra piel, nuestro cuerpo, el tacto y nuestro sentir, es por esto que la transición hacia una interacción no táctil (porque el cuerpo es representado y/o reemplazado por el cuerpo virtual/avatar) puede llegar a ser confusa y desequilibrante en ocasiones. También, la idea de separarse del cuerpo al que uno acostumbra habitar es algo fuera de lo “natural” (biológicamente, ya que naturalmente, como especie creamos estas tecnologías para poder lograr este tipo de proyecciones que venimos teniendo desde toda la vida), y algo que solo se nos es permitido a esa magnitud, mediante la tecnología.

Mientras que nuestro yo físico nos permite experimentar un solo momento a la vez, con un solo cuerpo determinado para todas las situaciones y experiencias vividas. El ser virtual (con o sin avatar) nos permite ser múltiples y vivir más de una sola experiencia en el mismo momento. Así como también percibir estas experiencias a través de distintos cuerpos (avatars) y momentos que suceden a la vez. Puedo tener la ventana de conversaciones abierta y, por separado hablar en el chat general con un grupo de gente (mientras ellos hablan con otros subgrupos) y ser un avatar determinado, que pertenece a una comunidad determinada con sus propias reglas, y por otro lado tener una conversación privada con otro usuario que me conoce con otro avatar, de otra comunidad completamente distinta.

El “tacto” (si es que la interfaz lo permite), y toda interacción se hace a través de una computadora o aparato tecnológico. Un intermediario entre nosotros y nuestra virtualidad. Es a este luminoso intermediario a quien le sonreímos, a quien le lloramos y a quien le contamos nuestros secretos.

Nuestras emociones traspasan la pantalla para llegar al otro usuario e impregnarse a nuestra nueva vida. Para poder llevar esta vida a un nivel de inmersión mayor, Second Life y muchos otros espacios virtuales han desarrollado distintos artilugios para humanizar a los avatares. Desde animaciones para sentarse y pararse de una manera más natural y menos robótica, hasta animaciones y herramientas que permiten a los usuarios interactuar entre ellos de manera más humana (abrazos, besos, saludos, etc.). Todos estos artilugios son solo envases en los cuales depositamos nuestro ser psíquico, nuestras emociones, sentimientos y deseos..

Franco Bifo Berardi en su libro *la Fenomenología del fin* (2017) habla sobre el término de CsO (cuerpos sin órganos, concepto de Deleuze y Guattari), refiriéndose a nuestro ser psíquico y cómo este existe en un no-espacio. Un lugar que se ocupa por sí solo pero que no está en ningún lado realmente (o puede estar en cualquiera), que no tiene un espacio tangible y está determinado por nuestras sensibilidades. Berardi argumenta cómo el aceleracionismo tecnológico ha mutado nuestra capacidad sensible hacia dejar nuestras raíces humanas, por lo contrario, yo argumento que los avances tecnológicos van de la mano con nuestro comportamiento humano y no es un retroceso para nuestra sensibilidad si aprendemos a aprovecharla, entenderla y aceptarla. Sin embargo, el concepto de CsO me parece muy acertado para el contexto virtual y cómo se deposita el ser en un mundo u otro.

Además, el CsO no es una escena, un lugar, ni tampoco un soporte en el que pasaría algo. Nada tiene que ver con un fantasma, nada hay que interpretar. El CsO hace pasar las intensidades, las produce y las distribuye en un *spatium* a su vez intensivo, inextenso. Ni es espacio, ni está en el espacio, es materia que ocupará el espacio en tal o tal grado, en el grado que corresponde a las intensidades producidas.(Berardi, 2017, p.40)⁴

⁴ El termino Cso de Deleuze y Guattari, desarrollado por Franco Bifo Berardi es utilizado en este contexto para desarrollar conceptos e ideas a partir del CsO, más no se desarrolla el concepto en sí de los autores.

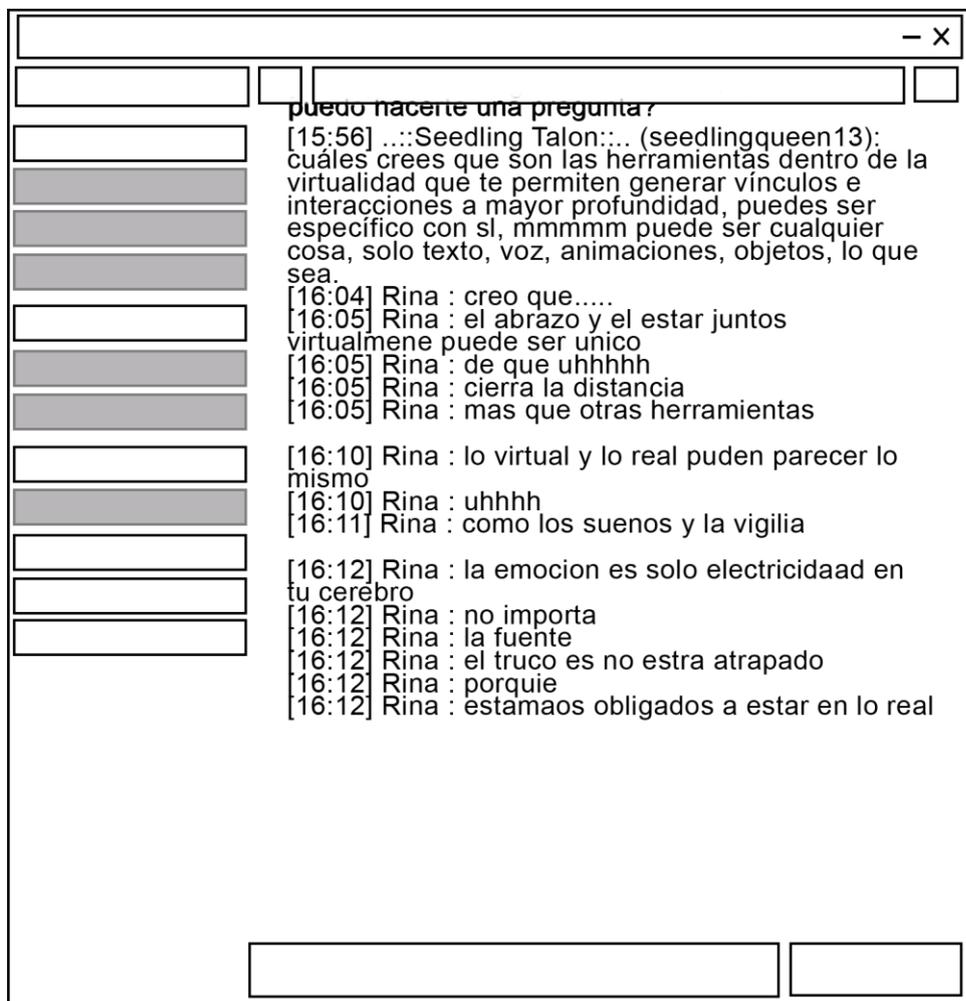


Figura 3, Chat Rina⁵

La virtualidad es un espacio preciso para desarrollar el CsO, el puro potencial humano y sus habilidades y virtudes sensibles. Un espacio donde desprenderse de lo físico lleva a una mayor exploración emocional entre uno mismo y quienes lo rodean en este mundo virtual. La distracción y/o

⁵ Extracto de conversación con Rina en octubre del 2022 a través de *Second Life* acerca de las interacciones virtuales

preocupación por las carencias, necesidades y leyes de lo físico-tangible llevan a una mayor concentración en lo emocional y los intercambios psíquicos entre los usuarios. A pesar de aún poseer “cuerpos” (avatares) dentro de *Second Life*, esta característica no es la más importante, los avatares llegarían a ser un vehículo de comunicación e interacción entre usuarios, algo que facilita el

“contacto” pero no es indispensable. El “abrazo” virtual del que habla el usuario *Rina* en el extracto mostrado anteriormente, habla no solo de un abrazo virtual entre dos avatares, habla más bien de la conexión formada entre las dos (o más) personas para haber llegado a esa acción, siendo un abrazo puramente emocional. Sin importar lo altamente visual que puede llegar a ser esta plataforma virtual, la interacción social a través de texto o voz (teniendo en cuenta que la forma de escribir también tiene una visualidad específica) sigue siendo uno de los mayores intereses de los usuarios más allá de cualquier otra actividad que este espacio pueda brindar (sexo, conciertos, playas, bares, carros, juego de roles).

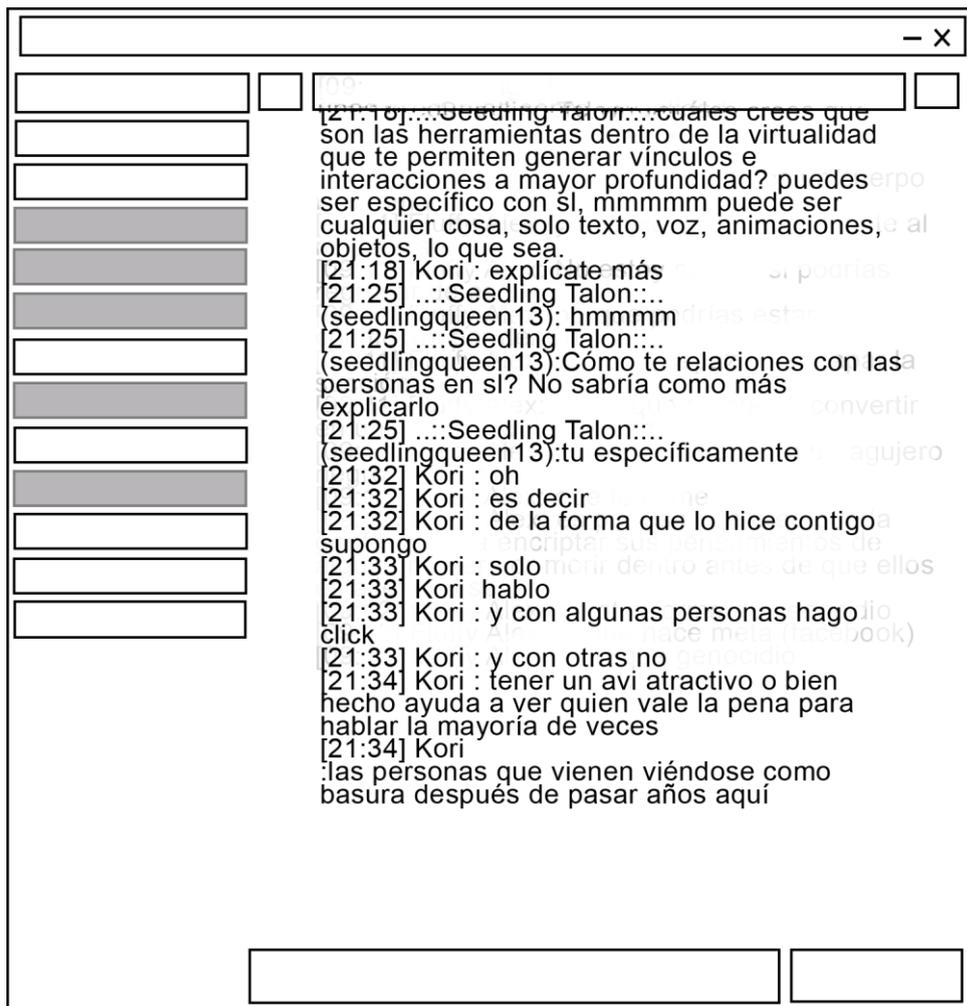


Figura 4, Chat Kori⁶

⁶ Extracto de conversación con Kori en octubre del 2022 a través de Second Life sobre interacciones sociales virtuales. (traducida del inglés al español por la autora)



Figura 5, Abrazo grupal (Luccatil, Seedling , Kori, Rina)

La *presencia* es un concepto desarrollado por Tom Boellstorff(2008), usualmente asociado a la realidad virtual, es una sensación que sucede en el cuerpo físico, cuando se está inmerso en un mundo virtual mediante las distintas herramientas de comunicación e interacción que brinda cada plataforma. Nos ayuda a tener una experiencia más “real” dentro de un entorno virtual, ya sea a través de un aspecto visual, sonoro o textual. Esta sensación sucede en el cuerpo físico, cuando se está inmerso en un mundo virtual, y es una característica interactiva del cuerpo virtual y su entorno, sintiéndose *presente* en este mundo mediante las distintas herramientas de comunicación e interacción. La presencia también se puede generar dentro de distintos ambientes virtuales, a través de una sensación de pertenencia, y riqueza social, (Boellstorff, 2008, p.324). Existen diversas formas de inmersión que no tienen un componente estético-visual, y solo utilizan texto o diálogo, dejando lo visual a la imaginación de cada participante.

“El humano virtual” o lo post-humano como diría Boellstorff no trata solo de como la tecnología y nuestra relación con ella nos permite sobrepasar los límites de lo humano. Trata más bien de cómo esta tecnología nos permite cuestionar nuestras formas de vida y la versatilidad de estas. Las formas de socialización e individualidad que se encuentran dentro de los mundos virtuales son sumamente humanas, y permiten aproximarse a la interacción humana y social de una nueva forma. "Así como poder moverse en un mundo virtual lo hace más real, también lo hace ser reconocido en un mundo virtual" (Rubin, 2018, p.67).

Buscar que los demás nos reconozcan es algo que todos buscamos. En el mundo físico o virtual ese deseo humano no desaparece, y poder ser “visto” y reconocido por alguien más confirma tu propia existencia y te valida dentro y fuera de este espacio digital, a este tipo de *presencia*, que se desarrolla a partir de nuestra interacción con otros, se le conoce como *presencia social* (Boellstorff,2008).

Capítulo 2: Expresión de género, corporeidad y vínculos a partir de la creación de un avatar y su espacio

Dentro del mundo virtual, el avatar se convierte en una representación visual que comunica aspectos sobre cada individuo, su forma de existir e interactuar en el espacio virtual elegido, así como también las costumbres de las comunidades a las que pertenecen . Tomando como ejemplo la comunidad anime-furry en *Second Life*, se puede observar cómo los residentes⁷ toman estos cuerpos idealizados y los moldean de tal forma que se ajustan a como se sienten sobre ellos mismos, como quieren representarse, y verse ante el resto. Muchos de los residentes de la comunidad anime pertenecen a la comunidad LGBTIQ+, siendo este un espacio seguro donde poder desarrollar su identidad, sexualidad, personalidad, y relacionarse con demás usuarios con intereses afin.

En el contexto de la comunidad anime-furry de *Second Life*, podemos explorar el concepto de "cyborg" de Donna Haraway y el constructo de avatares a través de herramientas digitales potencialmente heteronormativas y hegemónicas, según los planteamientos de Helen Hester.

En su texto "Manifiesto Cyborg" (1985), Haraway plantea el concepto de *cyborg* como una figura híbrida que fusiona elementos orgánicos y tecnológicos, desafiando las categorías tradicionales de género, raza y sexualidad. Dentro de la comunidad anime-furry, los avatares pueden considerarse una manifestación de este concepto de *cyborg*, ya que une no solo elementos humanos con elementos tecnológicos, sino también otros elementos de hibridación con la naturaleza.

⁷ Residente: Se le llama residente a todo usuario/habitante de Second Life



Figura 6, Lx *furry*

La creación de avatares de tipo *furry* por ejemplo, que representan seres antropomorfos con características animales, brindan una oportunidad de eliminar o difuminar las barreras e ideales tradicionales de género, raza y sexualidad. generando nuevas experiencias, comunidades y culturas inclusivas. Este tipo de avatares permiten a los residentes explorar y expresar su identidad de manera única, pudiendo adoptar una forma antropomorfa que combina elementos humanos y animales que cada usuario sienta que se alinee con ellxs. Los avatares de tipo *furry* o similar trascienden las categorías tradicionales de género y raza, ya que no están limitados por los ideales y características físicas estereotípicas asociadas a los cuerpos hegemónicos humanos. Esto brinda a los usuarios mayor libertad para presentarse frente

a los demás en el mundo virtual y experimentar con diferentes aspectos de su identidad, más allá de los constructos sociales y culturales del mundo físico. Así, estos avatares dan espacio a explorar la sexualidad y expresión de género de forma menos restrictiva y sin la violencia y juicio del exterior. Adoptan una forma que no está usualmente alineada con las expectativas de género, desafiando y expandiendo límites convencionales a partir de un espacio que permite mayor fluidez y diversidad de género.



Figura 7, Avatar Feral (Seedling y Fluffy Alex)

Así como los avatares de tipo *furry*, existen también los avatares de tipo *feral*, lo que significa feroz o salvaje. Este tipo de avatar es una representación literal de un animal, dejando de lado por completo las construcciones sociales en torno a construcciones sociales de raza y género. Al elegir un avatar de tipo feral, se elimina toda barrera de prejuicio social, ya que los usuarios se presentan simplemente como animales. A diferencia de los avatares humanos o antropomorfos, no se ven afectados por la sexualización ni la proyección de ideales humanos, ya que su esencia está en su estado natural y salvaje. Al igual que el *cyborg*, los avatares feral representan una vuelta a la esencia y la naturaleza, el ser antes de estar influenciados y domesticados por los constructos sociales.

El nuestro es un mundo flamante de repentineidad. El <<tiempo>> ha cesado, el <<espacio>> se ha esfumado. Ahora, vivimos en una aldea global...un suceder simultáneo. Hemos vuelto al espacio acústico. Hemos comenzado a reestructurar el sentimiento primordial, las emociones tribales de las cuales nos divorciaron varios siglos de alfabetismo. (Fiore y McLuhan,1988)

Este pequeño fragmento de la teoría de McLuhan sobre el medio es el mensaje, nos puede dar a entender un poco más la idea de cómo la virtualidad nos permite regresar a estas raíces primordiales humanas, puntos de vista que fueron cambiados a lo largo de nuestra historia debido a diversos avances tecnológicos, científicos y artísticos. Son estos mismo avances los que ahora nos permiten regresar y reinventar esa esencia humana a través de nuestras propias creaciones.

Sin embargo, Helen Hester, en su libro "Xenofeminismo tecnologías de género y políticas de reproducción" (2018), plantea que las tecnologías y entornos virtuales aparentemente neutrales, no lo son, los avatares y las herramientas utilizadas para su construcción son influenciados por normas e ideales hegemónicos y heteronormativos. Lo que significa que, a pesar de la aparente libertad de elección al momento de crear los avatares, el catálogo de opciones y posibilidades disponibles van a estar limitadas y moldeadas, en su mayoría, por las normas y expectativas sociales patriarcales.

Dentro de *Second Life*, los cuerpos de los avatares suelen clasificarse en distintos tipos según los ideales de belleza y género de los usuarios. Existen cuerpos "*petite*"⁸ o "*loli*"⁹, delgados y con pocas curvas, y cuerpos "*thicc*"¹⁰, voluptuosos y curvilíneos. Es así como la producción de accesorios y objetos en *Second Life* giran en torno a estos ideales. Sin embargo, esta diversidad de opciones aún permite a los usuarios explorar y jugar con las barreras de género y ambigüedad, rompiendo con los ideales tradicionales de masculinidad y feminidad. En el caso de la comunidad anime-*furrry*, estas

⁸ Petite : del francés pequeño

⁹ Loli : refiere a una mujer de apariencia joven o de niña en la comunidad anime

¹⁰ Thicc : refiere a un cuerpo voluptuoso

herramientas de personalización de pueden estar influenciadas por representaciones estereotipadas y sexualizadas de personajes de anime, lo cual puede perpetuar estas construcciones heteronormativas. Si bien, los avatares pueden desafiar ciertas normas de género y expresión, todavía pueden estar sujetos a la influencia de estructuras sociales más amplias. Es por esto, que es importante considerar cómo las herramientas digitales y la construcción de los avatares pueden influir en la forma en que se construyen las identidades y la representación *queer* en *Second Life*.

Hester también habla sobre cómo la tecnología puede ser utilizada de manera creativa y crítica para desafiar y transformar las desigualdades entorno al género. Argumenta que la tecnología está impregnada de relaciones de poder que podrían perpetuar las estructuras patriarcales y, efectivamente esto sí sucede. Sin embargo, también sostiene que la tecnología puede ser reapropiada y utilizada como herramienta para la emancipación y la subversión de estas desigualdades. Tomando el control de cómo las tecnologías son utilizadas, para así reestructurar aquellas relaciones de poder que amoldan y sostienen dichos ideales en torno al género.



Figura 8, Amigos Redux

En la imagen 4 se pueden ver dos avatares de cuerpos masculinos en el *sim*¹¹ *Redux's Risque Rabbit* de *Second Life*, pequeños y con curvas y características asociadas a la feminidad. El pecho plano y los genitales masculinos, pero ligeras curvas que sugieren delicadeza, así como prendas más reveladora o también asociadas a lo femenino. Los gestos y formas de moverse también son más delicados, algunos tienen particularidades de ciertos animales con los que se identifican o les gusta, en su mayoría los animales que suelen escoger guardan esta delicadeza o rasgo que podría parecer “adorable”.

El uso de avatares en *Second Life* no se limita solo a la representación de personas, sino que también abarca personajes de videojuegos, series de anime y la cultura pop animada en general. Los usuarios tienen la opción de personificar a un personaje específico que les gusta y con el cual se identifican, o pueden tomar aspectos de diferentes personajes para crear su propia versión de dicho personaje. Esto le da a los usuarios la oportunidad de explorar diferentes identidades y vivir experiencias que no pueden ser posibles en el mundo físico. Pueden ser héroes, criaturas míticas, villanos o cualquier otro personaje que deseen representar. Esta libertad de expresión y auto expresión es una de las principales atracciones de los mundos virtuales, ya que permite a las personas escapar de las limitaciones de su vida en el mundo físico y sumergirse en un reino de maleabilidad y posibilidades extenso.

Además, los avatares también pueden reflejar aspectos de la personalidad y los intereses del usuario. Al elegir la apariencia, la vestimenta y los accesorios del avatar, los usuarios están comunicando su estilo, gustos y preferencias mediante formas y construcciones creativas. Por ejemplo, un avatar vestido con atuendos extravagantes y llamativos puede indicar que el usuario es extrovertido y aventurero, mientras que un avatar más sobrio y

¹¹ Sim: proveniente de “Simulador”, termino utilizado por Linden Lab para el software que soporta una región (área) dentro de *Second Life*. Cada Sim tiene una medida específica donde existen el terreno, los avatares, objetos y todo lo existente.

elegante puede reflejar una personalidad más reservada. Los avatares se convierten en una extensión del usuario, reflejando su ser auténtico a través de su creatividad y ofreciendo una plataforma para expresarse de manera auténtica.

La elección del género del avatar también es significativa, ya que permite a los usuarios explorar y desafiar las normas de género establecidas en la sociedad. Al optar por un género diferente al suyo en el mundo físico, las personas pueden experimentar una mayor libertad y autenticidad en su expresión de género. Estas representaciones virtuales pueden ser tanto una extensión de uno mismo como una forma de exploración de nuevas posibilidades.

El uso de avatares en los mundos virtuales va más allá de la simple representación visual, convirtiéndose en herramientas de comunicación y auto expresión. A través de ellos, los usuarios pueden establecer conexiones emocionales, experimentar diferentes identidades y comunicar aspectos de su personalidad, cultura y estilo. Es así como esta capacidad de personalización y libertad de expresión contribuye a la riqueza y diversidad de las interacciones y comunidades virtuales.

Construcción de espacios

Más allá de la elección y creación del avatar que nos representará en la virtualidad el espacio que este procederá a habitar y co crear con los demás habitantes de la comunidad o comunidades elegidas, es igual de importante y habla, como el avatar, de la cultura, gustos y costumbres de un grupo determinado, pero esta vez mediante la construcción de un espacio.

La mayoría de espacios de la comunidad anime-*furry* son abiertamente *queer*, anunciando sus reglas de inclusión en el perfil de cada grupo y, en ocasiones en carteles en el mismo *sim* de la comunidad determinada. Así, estos espacios brindan libertad de expresión que no es proporcionada en el

mundo físico debido a la falta de espacios, la intolerancia y violencia hacia esta comunidad. Estos espacios además de mayor tolerancia, ofrecen un mayor control sobre el espacio donde se socializa y con quiénes.

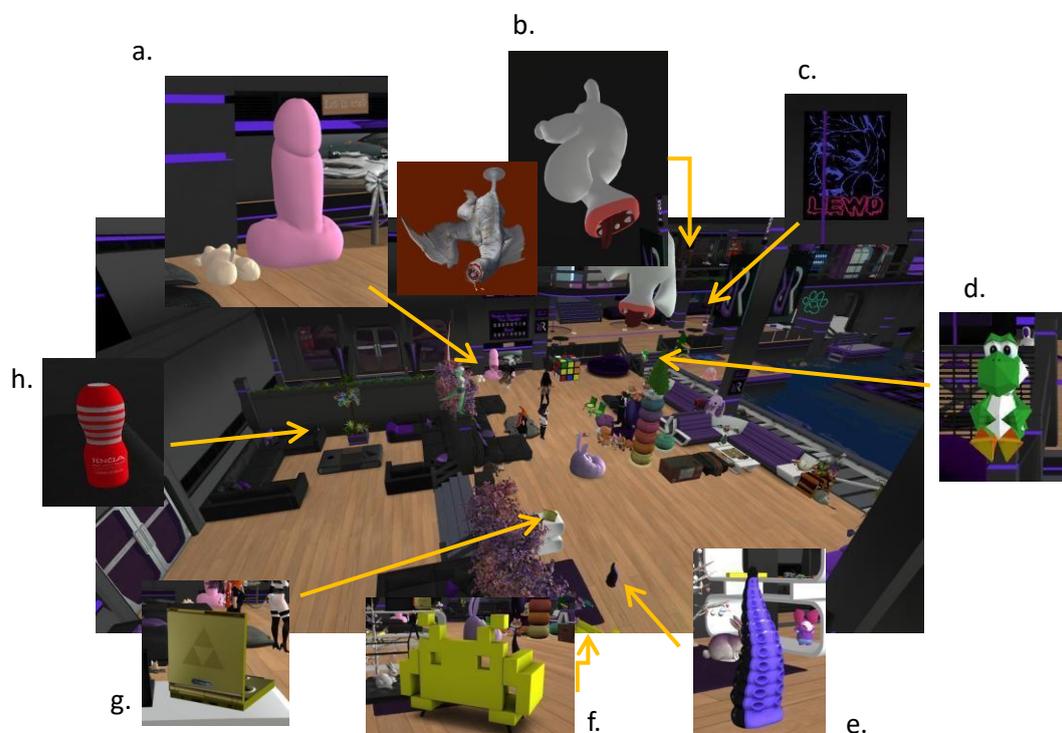


Figura 9, Redux

Tanto el avatar como el espacio determinado a “vivir”, comunican múltiples aspectos acerca de la comunidad y los usuarios que la habitan. En la figura anterior podemos una captura de pantalla general del *lobby* de *Redux's Risque Rabbit*. Para poder profundizar en el análisis de dicho espacio, se han tomado distintas capturas de los objetos alrededor y, se han ampliado dichas imágenes para su mejor visualización (sub figuras de la a-h). Como se mencionó anteriormente, los *sex sims* ofrecen un espacio libre de prejuicios en torno a temas sexuales para que los usuarios puedan desarrollarse y expresarse libremente. Las figuras a, c, e y h, son decoraciones y objetos que hacen referencia a las preferencias en cuanto a sexualidad de los usuarios. Por ejemplo, la figura a. representa un maniquí con ambos genitales, masculino y femenino, y una especie de escultura con

forma de pene. En el contexto de este espacio, dichos objetos representan a una acción de juego o broma aludiendo a la práctica de primeros auxilios mediante actos sexuales, señalando la importancia, vitalidad y visión que la comunidad tienen sobre el sexo y temas de género. La figura c. es un cartel luminoso con una imagen estereotípica hentai¹² y la palabra *LEWD*¹³. Como la figura a. también hace referencia a aspectos sexuales de la comunidad, pero en esta ocasión está representando más un gusto a partir de la estética de la cultura anime, indicando con la palabra *lewd* que en este espacio se aceptan todo tipo de

“obscenidades” sexuales. Dentro de la comunidad anime-*furry* de *Second Life*, la palabra *lewd* es reapropiada y se utiliza muy a menudo para indicar como un usuario se siente sobre una situación, persona(s), objetos, etc. Por ejemplo, un usuario podría preguntarle a otro que opina de su nuevo atuendo o avatar y, el usuario siendo cuestionado podría decir “me parece muy *lewd*”. Esta no es una respuesta negativa, ser *lewd* en este contexto significa abrazar tu sexualidad y sensualidad, explorando los diferentes aspectos que te brinda la plataforma. Las otras dos figuras, la e. y la h., con representaciones de juguetes sexuales. Uno de ellos (figura e.) es un dildo con forma de tentáculo, este objeto no solo indica lo que para muchos podrían ser bizarros gustos sexuales, sino también muestra aspectos acerca de voyeurismo en esta comunidad, ya que el juguete se encuentra en la mitad del espacio de encuentro de la comunidad, un espacio público. Así como la figura e., la figura h. también muestra un juguete sexual, este se encuentra un poco más escondido, aún en un espacio público, pero más recluido, tal vez para un uso más personal y privado, ya que este juguete es una replica virtual de un masturbador masculino muy popular en el mundo físico; el *Tenga cup*.

Las demás figuras (b,d,f,g,) hablan sobre las preferencias culturales de la comunidad, teniendo un enfoque en la cultura japonesa, anime y de

¹² Hentai: género del manga y anime que se caracteriza por sexualizar exageradamente a los personajes y mostrar imágenes explícitas de sexo y similares.

¹³ Lewd: proveniente del inglés, lascivo: un comportamiento sexual que podría considerarse inapropiado o de baja moral.

videojuegos. En la figura b. se puede apreciar un monstruo conocido por el nombre de *khezu*, en el videojuego *Monster Hunter*, en la figura d., uno de los personajes más conocidos y queridos del mundo de los videojuegos, *Yoshi*, la figura f. un asiento con forma de alien del videojuego retro *space invaders* y por último una réplica de un *gameboy advance* sp edición *Legend of Zelda gold*.

Todos estos objetos decorativos, que construyen el espacio de esta comunidad, indican la importancia y el impacto que la cultura de los videojuegos tiene en los usuarios que la habitan, dándole forma a sus muebles con imágenes o representaciones de personajes de videojuegos.

Al igual que algunos de los juguetes sexuales, muchos de los videojuegos a los que estos objetos hacen referencia son de origen japonés, construyendo el espacio de esta comunidad a base de estas preferencias culturales. En conjunto, se puede notar la influencia de juego que tiene la construcción de este espacio, los colores, los objetos que podría parecer infantiles y la extraña distribución de los muebles, hacen de este lugar un reflejo de las influencias externas y como son adecuadas dentro del espacio virtual.

Capítulo 3: Afecto y sexualidad en lo virtual

Dentro de los mundos virtuales como *Second Life*, existe un fenómeno interesante en el que aspectos originalmente sexuales son despojados de su connotación erótica o sexual y se convierten en muestras de afecto, juego o formas de expresión creativa. Esta transformación ocurre debido a la naturaleza del entorno virtual, donde los usuarios tienen la capacidad de explorar diferentes facetas de su personalidad y establecer conexiones emocionales más allá de lo sexual a través de la exploración de este nuevo cuerpo, más permisivo y maleable, al igual que el entorno en el que existe.

Dentro de este contexto, los aspectos sexuales pueden transformarse en formas de afecto o juego. Por ejemplo, los usuarios pueden llevar a cabo acciones y gestos como las nalgadas, los besos hasta las cachetadas, que tradicionalmente podrían tener una connotación erótica, pero que en el contexto virtual se convierten en expresiones afectivas o divertidas. Además, la creación de avatares y la elección de sus características físicas puede estar influenciada por preferencias estéticas o fantasías personales, sin necesariamente tener un propósito sexual.

En comunidades sexualmente abiertas (sex sims) como la comunidad anime-furry (adulta) dentro de *Second Life*, se crea un espacio libre de prejuicios donde los usuarios pueden explorar su sexualidad de forma segura y consensuada. A pesar de que estas comunidades se originan en torno a la sexualidad, esto no significa que todas las interacciones se limitan a actividades sexuales. Los usuarios pueden compartir ideas, opiniones y preferencias sobre el sexo, la cultura del anime y los videojuegos, estableciendo vínculos basados en intereses afines.



Figura 10, Abrazo de dragón

En el contexto de *Second Life*, la desnudez puede tener una variedad de significados y propósitos. Los gestos asociados con muestras de afecto romántico o sexual que se muestran en la figura 10 no determinan necesariamente el verdadero aspecto de la situación que se está representando. Los gestos y poses utilizados por los residentes a menudo se emplean para expresar cariño y cercanía entre los avatares, ya sea de manera romántica o en un sentido de amistad y conexión emocional. Es por esto que la desnudez de los personajes en la figura 10 no debe interpretarse de manera exclusiva como una representación de contenido sexual o romántico. Es importante reconocer que un cuerpo desnudo o con poca ropa es simplemente eso, un cuerpo desnudo o semidesnudo y no implica ninguna acción sexual. Lo sexual yace en la mirada, los prejuicios y suposiciones de quién esté mirando la escena. Esta escena es solo una conversación entre dos amigxs que quieren sentirse más conectadxs al hablar sentandose juntxs, como lo harían en el mundo físico al tener una

conversación. La única diferencia es la connotación que se le da a la pose en cada mundo (físico y virtual). Esta plataforma ofrece un espacio donde las personas pueden explorar diversas formas de interacción tanto social, emocional, y sexual. Algunos pueden optar por utilizar la desnudez como una forma de expresión personal, mientras que otros pueden preferir enfocarse en aspectos sociales y emocionales sin entrar en el ámbito sexual, teniendo la libertad de decidir cómo desean interactuar y qué aspectos desean explorar en este entorno. Es importante tener en cuenta que las interacciones y expresiones son diversas y pueden variar según las preferencias y elecciones personales de cada usuario.

En este sentido, el entorno virtual permite a los usuarios explorar una amplia gama de expresiones y experiencias sin los estigmas asociados al sexo en el mundo físico. Es esencial entender la diversidad de expresiones sexuales posibles dentro del contexto de *Second Life* para evitar malinterpretaciones y reconocerlo como un entorno para experimentar y expresar en formas que difieren de las normas y expectativas de las reglas sociales del mundo físico. Las interacciones en estos espacios están basadas en el consentimiento y el respeto mutuo, lo que contribuye a que los aspectos sexuales se transformen en muestras de afecto, juego o simplemente formas de expresión creativa dentro de un contexto seguro y controlado. Cada usuario tiene su propia percepción y límites en cuanto a la sexualidad en el entorno virtual, y estas pueden variar según las personas y las comunidades en las que se involucren.



Figura 11, Collares

En la figura anterior se pueden notar dos líneas curvas que van de un avatar a otro. Estas líneas representan correas, las cuales salen de los collares de cada usuario. Algunos collares tienen la opción de darle permiso a otros usuarios para tomar su correa momentáneamente o ser tu “dueño”. Este acto suele ser usado entre parejas para demostrar públicamente su afecto pero también es utilizado en contextos netamente sexuales para demostrar quien es el dominante y quien es el dominado. Dentro de la misma comunidad de *Second Life*, existen aún muchos prejuicios alrededor de los collares, ya que varios usuarios lo relacionan con su contexto sexual y lo ven como un comportamiento inapropiado y de poca moral. Es por esto que en muchos sims estos collares no están permitidos y los usuarios pueden ser expulsados por usarlos.

Si bien muchos de estos objetos, como se mencionó anteriormente, pueden perpetuar algunos ideales y roles de género, también tienen el potencial de crear nuevas formas de expresarse y crear lazos entre usuarios.

LEWD : genuinamente inapropiado

Como se menciona en momentos anteriores, la palabra *lewd*, viene del inglés lascivo, y está relacionada a comportamientos sexuales y/o coquetos inapropiados o que podrían considerarse vulgares bajo las normas de la sociedad. En este contexto, ser *lewd*, no solo significa abrazar tu sexualidad, sino redescubrirla y aprender a deshacerse de todos los tabúes relacionados al sexo y la sexualidad. Aprender a ser y aceptarse a unx mismx genuinamente.

Mediante diversas grabaciones de pantalla de situaciones dentro de la comunidad anime-furry, y la superposición de las mismas, se construye una narración no lineal. Presentando imágenes en ocasiones un poco difusas, del mundo físico para guiar la mirada a una de las pantallas específicas que está siendo mostrada.

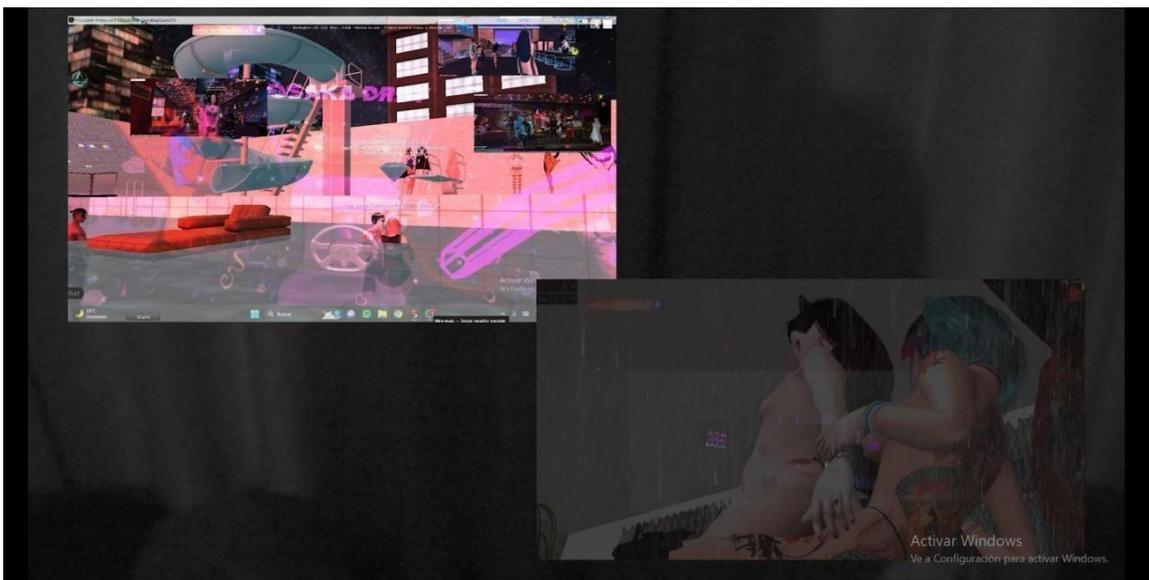


Figura 12, Proyecto01

La superposiciones de videos dentro de una misma pantalla sugiere como se entremezclan distintos aspectos de la cultura anime hacia la acción de socializar dentro de estos espacios. También cada pantalla está acompañada por otras sub pantallas más pequeñas, lo cual indica que

existen distintos momentos e interacciones sucediendo no solo en un mismo espacio sino en un mismo tiempo.

Se puede apreciar también la construcción de los avatares de los usuarios de la comunidad y sus influencias socio culturales plasmadas en ellxs. Así como también distintos artilugios propios de la plataforma que indican que se está utilizando un intermediario tecnológico para poder participar de este espacio. Como los avatares, que desafían ciertas normas físicas y sociales, también se muestra como están construidos los espacios de estas comunidades y como los residentes interactúan y forman lazos dentro de estos. La comodidad y libertad hacia los aspectos sexuales queda bastante claro, ya que tanto los avatares y los espacios interactúan entre ellos de manera muy natural y fluida, sin mayores restricciones.



Figura 13, Proyecto02

Otro de los aspectos más resaltantes e importantes del proyecto visual, es el sonido. Este consta, al igual que las grabaciones e imágenes, de una superposición de distintos sonidos originarios de *Second Life*. Todos guardan un significado único, algunos refieren a interacciones de cariño, como besos

o mordiscos, otros son sonidos sexuales o música característica de videojuegos retro, que refiere a los gustos y la cultura que gira alrededor de esta comunidad.

Esta pieza audiovisual está pensada para que el espectador pueda enfocarse en distintos puntos del video en distintos momentos, así como también quebrar esta mirada guiada y notar los distintos símbolos escondidos que se encuentran dentro de cada situación que se muestran en las pantallas individuales. Es por esto que el formato elegido para el montaje, será una proyección, en un ambiente oscuro que ayude al espectador a enfocarse en la proyección y los sonidos emitidos.

Conclusiones

Al término de este trabajo, se puede concluir que la importancia y la aceptación de los mundos virtuales como herramienta de desarrollo humano ha ido incrementado cada vez más. Permitiéndonos explotar nuestra creatividad en un espacio infinito, bajo reglas físicas maleables.

La transferencia y la influencia de la información proveniente de los distintos espacios (físico y virtual) es visible en la construcción tanto de los espacios como los avatares, además es imposible pensar que construyamos algo sin referencia alguna, es por esto que el mundo virtual está lleno de referencias del mundo físico, tal vez algunos podrían pensar que es una reproducción hiperreal de este. Debido a que ahora la tecnología forma parte de nuestra vida diaria, nuestra forma de comunicar ha cambiado, y hemos tomado aspectos característicos de los mundos virtuales y sus formas de comunicar y transmitir información hacia nuestra vida física.

El uso y creación de los avatares y objetos para la expresión de género y el la exploración de la sexualidad, queda claro al ver cómo los residentes de *Second Life* forman lazos y comunidades entre ellos a partir del quiebre de ideales y roles marcados por la sociedad. La creación de personajes antropomorfos se considera una manifestación del concepto de *cyborg* de Donna Haraway, debido a que estos avatares fusionan distintos aspectos humanos, tecnológicos y de hibridación con lo natural.

Bibliografía y fuentes consultadas

Animesh,A., Pinsonneault,A., Yang,S. y Oh,W. (2011), An Odyssey into Virtual Worlds: Exploring the Impacts of Technological and Spatial Environments on Intention to Purchase Virtual Products.Management Information Systems Research Center, Universidad de Minnesota.

Berardi, F.(2017), Fenomenología del fin.Sensibilidad y mutación conectiva. Caja negra editora.

Boellstorff, T.(2008), Coming of age in second life, an anthropologist explores the virtually human. Princeton university press.

Byung-Chul, H.(2021), No-cosas, quiebres del mundo de hoy.Penguin random house grupo editorial.

Carden, C. y Gibson, M.(2018), Living and dying in a virtual world, digital kinships, nostalgia, and mourning in second life.Palgrave Macmillan.

Ceriani, A.(2012)Arte del cuerpo digital, nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas.Editorial de la Universidad de La Plata.

Fiore, Q. y McLuhan, M.(2020), El medio es el mensaje.Paidós.

Firestone, S.(1973), La dialéctica del sexo. www.lectulandia.com.

Generación Anáhuac (20 de febrero de 2019). *La influencia de la tecnología en nuestra vida diaria*. Red de universidades Anáhuac.

<https://www.anahuac.mx/generacion-anahuac/la-influencia-de-la-tecnologia-en-nuestra-vida-cotidiana>

Haraway, D.(2020), Manifiesto cibernético. Kaótica libros.

Hester, H.(2018), Xenofeminismo, tecnologías de género y políticas de reproducción. Caja negra editora.

Heredia, C.(2011), *Antropología de los mundos virtuales, avatares, comunidades y piratas digitales*.Ediciones abya-yala.

Jones,S.(2009), "Second Life," *Video Games, and the Social Text*.Modern Language Association.

Los dependientes.(2 de julio de 2013), *Gilles Deleuze - ¿Que es el acto de creacion? (completo) - Subtitulado al Español*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks> .

Lynch,M.(2010) *Sex Work in Second Life: Scripts, Presence, and Bounded Authenticity in a Virtual Environment*.Social Thought and Research.

Monjas Cáseres, M.(2021), *El complejo mundo de las relaciones interpersonales*. Ediciones pirámide.

Montagu, A.(2004), *El tacto, la importancia de la piel en las relaciones humanas*.

Paidós.

Rubin, P. (2018), *Future presence, How virtual reality is changing human connection, intimacy, and the limits of ordinary life*.Harper Collins.

Singularity University.(31 de enero de 2022). *The Return to Second Life & the Future of the Metaverse/VR | Philip Rosedale, Feedback Loop ep 39*.

Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ri7ZUc7SwEg> .

TED.(4 de diciembre de 2008). *Philip Rosedale habla acerca de Second Life*.

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=IHXXsEtE3b4> .