

IDENTIDAD VIRTUAL VS. IDENTIDAD REAL

ANA KARIN CHÁVEZ VALDIVIA*

El mundo real tal como lo conocemos es insustituible; sin embargo, presenta algunas limitaciones que en opinión de ciertos grupos pueden ser superadas de una forma muy particular: Los mundos virtuales.

La clásica novela *Neuromante*¹ nos anticipó un futuro en el cual, por primera vez, se planteaba que una gran parte de nuestras vidas transcurriría en el espacio inmaterial de la red. El vertiginoso desarrollo tecnológico, sin embargo; ha demostrado sin lugar a dudas que la realidad superó a la ficción del género literario. Situación similar se verificó en la industria del cine que siempre adelantándose a su época recreó mundos de diversa índole, en los cuales, los personajes nos presentaban vivencias desplegadas en entornos que sólo podrían existir en la mente de sus creadores. Los mundos virtuales parecen haber recogido y perfeccionado lo mejor de ambos géneros.

La concepción más generalizada del mundo virtual es aquella que lo concibe como un tipo de comunidad virtual en línea que simula un mundo o entorno artificial inspirado o no en la realidad, en el cual los usuarios pueden interactuar entre sí a través de personajes o avatares, y usar objetos o bienes virtuales. En la Internet y otras tecnologías de comunicación modernas, se denomina *avatar* a una representación gráfica, generalmente humana, que se asocia a un usuario para su identificación. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, y algunas tecnologías permiten el uso de representaciones tridimensionales.²

* Doctora en Derecho y profesora de Introducción a las Ciencias Jurídicas de la Facultad de Derecho de la Universidad La Salle (Arequipa-Perú).

¹ *Neuromancer* es una novela de ciencia ficción escrita por William Gibson. Fue su primera novela y es una de las pocas en haber obtenido los tres premios más importantes en la literatura de ciencia ficción: el Premio Nébula, el Premio Hugo y el Premio Philip K. Dick.

² Aunque el uso original del término avatar es muy distinto, este término empezó a ser usado por los diseñadores de varios juegos de rol, tales como *Hábitat* en 1987 o *Shadowrun* en 1989. Aunque no fue sino hasta 1992 cuando se empezó a popularizar realmente, gracias a Neal Stephenson en su novela ciberpunk titulada *Snow Crash*, donde se empleaba este término para describir la simulación virtual de la forma humana en el Metaverse, una versión de Internet en realidad virtual. El estatus social dentro del Metaverse solía basarse en la calidad del avatar del usuario. Los avatares han

De entre muchos *films* que muestran el avance tecnológico actual y sus potencialidades, *Avatar* es una película que nos conduce a un mundo espectacular detrás de nuestra imaginación y fantasía; un mundo, en el cual un simple hombre con limitaciones físicas se convierte en héroe al embarcarse en un viaje de redención y descubrimiento; en aquel héroe que muchos desearían ser aunque fuese sólo por unos momentos; algunos probablemente soñarían toda su vida con serlo, en tanto, otros elegirán una opción más viable, una elección que brindará a cada individuo la oportunidad de convertirse en un verdadero Avatar y protagonizar su propia aventura dentro de un mundo que no se llamará Pandora ni será una luna del planeta Polifemo, sino, dentro de un espacio que es conocido como el mundo virtual.

Sabemos que todos tenemos una identidad propia y cuando pensamos en el significado que encierra esta palabra concluimos en que es un conjunto de rasgos propios de un individuo que lo hacen ser él y no otro. Así mismo, nuestra Constitución en su artículo segundo establece que: “Toda persona tiene derecho: (...) a su identidad” (...). De lo que se desprende que dentro de nuestro ordenamiento jurídico la identidad goza de una protección a nivel constitucional por su naturaleza de Derecho Fundamental para el desarrollo de las personas y sociedades.

La identidad, al ser inherente a todo ser humano, desempeña un rol trascendental en nuestras vidas, sin embargo; a la par de la importancia que encierra este derecho fundamental, el desarrollo de los mundos virtuales la ha convertido en un concepto dinámico, perdiendo en cierta forma su tradicional carácter único e inequívoco.

El inminente desarrollo tecnológico ha dado origen a notables cambios en la identidad individual, debido, sobre todo, a tecnologías que estimulan la creación de una tipología de individuos “virtuales”. Es así como las identidades virtuales, dan la posibilidad de construir un sujeto digital que cuente con todas las características personales y fenotípicas deseadas. De esta forma no sólo satisfacen carencias reales sino que, en muchas ocasiones, los sujetos digitales son más aceptados por un círculo que, aunque también virtual, construye y brinda elementos determinantes para reafirmar o excluir el carácter social de una persona tal como suele ocurrir en el mundo físico que conocemos.

El territorio que se construye desde el inicio de la interacción de los individuos virtuales es intangible y etéreo. Se apoya en estilos, imágenes, personalidades, ocupaciones y gustos socialmente aceptados e idealizados no necesariamente coincidentes con el mundo real. Entonces, la iden-

sido adoptados fácilmente por los desarrolladores de juegos de rol o en los MMORPG, ya que éste representa la figura principal del jugador.

tividad virtual podría entenderse como un medio estratégico para alcanzar un fin y ocupar un espacio sobre todo cuando existe cierta clase de anonimato por parte del creador y cuando probablemente éste no tenga el espacio que cree merecer en el mundo real al que pertenece.

Aunque la identidad implica, la percepción de ser idéntico a sí mismo a través del tiempo, el espacio y la diversidad de situaciones, en la Internet esta cualidad difícilmente podría cumplirse a cabalidad. Sin embargo, esa condición de irrealidad hace mucho más atractivo el mundo libre que promueve la Internet y que permite crearse y recrearse una y otra vez, hasta el infinito. De modo que cruzamos una puerta que nos conduce a un lugar lleno de posibilidades y nos invita a ser lo que deseamos ser, y a hacer aquello que tal vez no haríamos en el mundo real. Un mundo en el que elegimos dejar de ser nosotros mismos para convertirnos en “ese alguien que nunca seremos” y a quien dotaremos de una personalidad muy peculiar según nuestra libre voluntad de creadores.

Nos encontramos ante una diversidad de mundos virtuales de modo que tenemos la opción de escoger de entre todos de ellos a aquél que sea de nuestro mayor agrado o que se ajuste mejor a nuestras necesidades. Un buen ejemplo de estos entornos es sin lugar a dudas *Second Life*,³ un mundo virtual desarrollado por los laboratorios Linden que nos invita a “convertir nuestra visión en realidad” —como ellos mismos lo estipulan—.

Una vez que nos convertimos en residentes, *Second Life* nos permite construir una vida paralela a través de avatares provistos de la personalidad, el aspecto físico y el estatus social deseado y lanzarnos a vivir una vida doble. Presenta infinitas posibilidades como museos, parques, comercio, escuelas de formación pero a la par de la vida real, también hay sexo, fantasías eróticas, prostíbulos y droga.⁴

En consecuencia nuestros avatares adquieren una identidad virtual, que la mayor parte de veces difiere de la verdadera identidad real de su creador y en no pocos casos se convierte en una válvula de escape para todo aquel que entre con carencias o precise descargar frustraciones. En algunas situaciones el mismo creador confunde “sus identidades” y permite que la identidad creada se introduzca al mundo real desplegando ciertas acciones que traspasan los límites de la legalidad.

Nos cuestionamos en torno a si en nuestro país sería posible regular las creaciones informáticas con la misma legislación aplicable a una crea-

³ También es utilizado por las empresas para realizar experimentos de inteligencia artificial que pretenden investigar la capacidad de respuesta de la IA a nuevas situaciones.

⁴ *Second Life* es para personas mayores de 18 años, en tanto que *Teen Second Life* presenta otro tratamiento.

ción filmica o gráfica. ¿O si podrían ser punibles las imágenes realistas que representan a un supuesto menor con una conducta sexual explícita?

La cuestión es que la ley sólo tiene lugar en un espacio real y limitado por fronteras y jurisdicciones. Por lo que mientras en algunos países la pedofilia virtual es un delito en otros no lo es. En todo caso la pregunta lógica sería: ¿Estamos realmente frente a un delito de pedofilia virtual? Los debates continuarán entre juristas y expertos en tanto que el mundo de *Second Life* seguirá creciendo y desarrollándose en todas partes y en ninguna al mismo tiempo.

Sin embargo, el tema en cuestión no se agota en la figura de los avatares. Algunos sectores al ser ajenos totalmente a este tipo de mundos virtuales podrían considerarlo como un simple juego para evadir la realidad usado por algunos individuos que disponen de mucho tiempo libre. Dentro de esta óptica, evidentemente, las identidades virtuales no tendrían para ellos mayor trascendencia jurídica o social.

Sucede que el anonimato en la Internet desvincula la identidad y elimina la responsabilidad. Esta falta de correlación entre un usuario y una identidad virtual facilita la impunidad en la comisión de ciertos delitos debido a la dificultad de identificación de los actores. Entonces, ¿cómo actuar con seguridad y confianza dentro de un mercado que por su naturaleza demanda la realización de transacciones económicas, acuerdos, negociaciones e intercambio de información esencial cuando sabemos que en él conviven identidades virtuales fiables con identidades fraudulentas, que desaparecen con la misma rapidez con la que nacen sin dejar rastros?

La solución en un país como el nuestro es difícil, debido a que la justicia tradicional suele ser lenta y son pocos los operadores del derecho especializados en el tema. Si bien, el Perú cuenta con la División de Investigación de Delitos de Alta Tecnología, aún falta mucho para que pueda haber un despliegue efectivo a nivel nacional de sus operaciones en materia informática.

Entre tanto, seguiremos teniendo algún tipo de presencia en la Internet y actuando dentro de este universo de identidades en el cual, mientras unos buscan proteger su identidad y otros están interesados en descubrirla para sus propios intereses y fines, existe un tercer grupo que las crea y re-crea a satisfacción personal.