Estudio antropológico de las religiones. La Iglesia Católica y Evangélica en Second Life.

Jose E. Córcoles Tendero

Profesor de Educación Secundaria
jecorcoles@edu.jccm.es

Introducción

En este trabajo intentaré satisfacer el siguiente objetivo: "estudiar la extensión de las iglesias/religiones a los mundos virtuales". En particular me centraré en Second Life y en la religión católica y evangélica. El motivo principal de centrarme en estas dos religiones es que de esta manera he podido abrir el abanico de posibilidades de mi estudio (ya que sólo he encontrado la posibilidad de asistir a un acto litúrgico en una iglesia evangélica). Mi hipótesis inicial es que SL es un campo abonado para la extensión de la religión católica y evangélica y que su presencia en este mundo virtual es una realidad.

Como el trabajo se desarrolla en Second Life, lo primero que haré será introducir este mundo virtual y las posibilidades que ofrece. Seguidamente en la sección 2 enmarcaré este estudio dentro de las teorías que considero más relevantes. Después, en la sección 3 introduciré el concepto de etnografía virtual. Debido a que este trabajo ha sido desarrollado básicamente con observaciones en Second Life, creo oportuno hacer un estudio de qué se entiende por etnografía virtual, para sacar aspectos metodológicos que me ayuden a desarrollar el trabajo adecuadamente (aunque no es objetivo de mi trabajo hacer un trabajo de campo minucioso y formal). Luego en las secciones 4, 5 y 6 mostraré el grueso del trabajo, centrándome en el estudio de los edificios y espacios sagrados en Second Life, en el estudio de las identidades de los usuarios y en el estudio de una liturgia evangélica. Por último, en la sección 7 concluiré con las reflexiones más importantes. A modo de nota aclaratoria, creo que es importante destacar que mis reflexiones personales están presentes en todas las secciones del trabajo y no sólo se pueden encontrar en la última sección.

1. ¿Qué es Second Life?

La manera más coherente que se me ocurre de comenzar este trabajo es definiendo lo qué es Second Life. Debido al interés antropológico de este sistema la definición cabe hacerla, por un lado, desde un punto de vista lo más objetivo posible y, por otro lado, desde una definición subjetiva apoyada en las interpretaciones que hacen los internautas de los qué realmente es Second Life.

Desde el punto de vista objetivo, y apoyándome en la Wikipedia [Wikipedia_SL]: "*Second Life (abreviado como **SL**) es un metaverso lanzado en el año 2003, desarrollado por la empresa de desarrollo software americana llamada Linden Research Inc. (conocido como Linden Lab), el cual ha tenido una atención internacional de manera creciente desde el año 2006. Las personas para hacer uso de*

éste programa, deben crear una cuenta en [www.secondlife.com] y bajar el programa llamado Second Life Viewer. Al registrarse y acceder pasarán a ser llamados "residentes"(o de manera abreviada AV) que significa avatares."

Según esta definición, Second Life es solamente un software, un programa informático que se ejecuta en un ordenador y que fue desarrollado por una empresa de desarrollo de software. En resumen, es igual que Windows XP, o que Microsoft Powerpoint, o igual que Netmeeting o Los Sims, por citar algunos.

Sin embargo, esta definición de Second Life, aparentemente tan objetiva, se trasluce más subjetiva en el momento en el que concretamos la definición de algunos términos. Y es realmente en ese momento, cuando alcanzamos el verdadero interés antropológico de este software.

Uno de los términos más destacable de esta definición es el término *metaverso*. Un metaverso, según Wikipedia [Wikipedia_Meta]: "*viene de la novela Snow Crash publicada en 1992 por Neal Stephenson (asociado al movimiento literario Ciberpunk), y se usa frecuentemente para describir la visión del trabajo en espacios 3D totalmente inmersivos. Los metaversos son entornos donde los humanos interactúan social y económicamente como iconos a través de un soporte lógico en un ciberespacio que actúa como una metáfora del mundo real, pero sin las limitaciones físicas*".

Por tanto un metaverso hace referencia a un mundo virtual en tres dimensiones, algo así como los mundos virtuales de los clásicos del cine de ficción como "El cortador de Césped" o la más reciente (del siglo pasado) "Matrix".

Otro término interesante que requiere de una definición más precisa es el de *avatar*. Un avatar es realmente la "encarnación" del usuario en ese mundo virtual. Para ser un poco más preciso, es la digitalización del usuario en el metaverso, sin embargo, entendiendo que esa digitalización no es estrictamente fiel al cuerpo del usuario (aunque puede llegar a serlo). Si profundizamos un poco en el término avatar (usando la Wikipedia) nos damos cuenta que ese término no ha sido elegido al azar por los creadores de Second Life, porque lo cierto es que la palabra avatar existía antes de Second Life, pero asociada al mundo de la religión hinduista (y es que todo está relacionado, ¿verdad?).

Según Wikipedia: *"En el marco del hinduismo, un avatar es la encarnación terrestre de un dios, en particular Vishnú. Se dice por ejemplo que el dios Krishná es el octavo avatar de Vishnú. El término sánscrito avatāra significa 'el que desciende'; proviene de avatarati. La palabra también se utiliza para referirse a encarnaciones de Dios o a maestros muy influyentes de otras religiones apartes del hinduismo, especialmente a los adherentes a tradiciones dhármicas cuando tratan de explicar a personajes como Cristo."*

Por lo tanto, como puede apreciarse, el término tiene una transcendencia que nos lleva más allá de la definición objetiva dada anteriormente que hace referencia a que Second Life es sólo un software como lo es también Microsoft Office. Second Life forma parte del ciberespacio, de esos lugares que no existen como tal (que luego bautizaremos como no-lugares), pero sobre los que se producen un conjunto de

interacciones sociales de un gran interés antropológico. Según su creador Philip Roseadle, Second Life, más que un videojuego es un país. Y yo puedo añadir que, en ese país, ocurren todo tipo de relaciones sociales.

Ahondando un poco más en la descripción (no sé si antropológica) de lo que es Second Life, se puede decir que es imaginar un mundo donde puedas elegir libremente tu forma de ser, tu imagen, el lugar a donde ir, elegir a las personas con quien relacionarte, construir un paraíso a tu entero gusto y, en cualquier momento, cambiarlo todo; ser otro. El lugar donde personas, empresas, y ahora también gobiernos, exploran lo que quizá sea el estilo de vida del futuro, la cultura de la sociedad virtual. Second Life es un mundo virtual ubicado en el ciberespacio (más adelante ubicaré mejor este concepto) en el que puedes ingresar y elegir tu imagen personal (el avatar mencionado antes), puedes elegir el color de piel, tipo y forma de cabello, rasgos fisonómicos, talla, estilo de ropa y tantas cosas hasta donde dé tu imaginación. Después, eliges el lugar donde estar, es decir, entre un menú de opciones puedes ubicar un lugar de encuentro con otros residentes de Second Life (parques o cualquier otro ciberlugar) donde puedes hacer amigos mediante la identificación de gustos e intereses.

A continuación, la Figura 1 muestra diferentes capturas de Second Life que ilustran mejor las ideas mostradas.

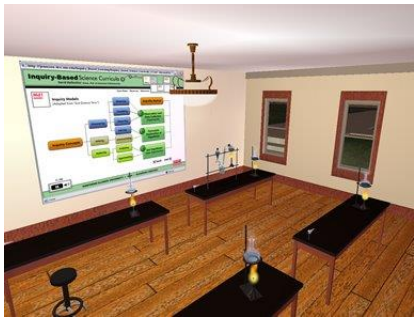

Figura 1: Capturas de Second Life: Avatars, espacios e interiores. El segundo avatar pertenece a Gaspar Llamazares, ex dirigente de Izquierda Unida, primer partido político español en dar un mitin en Second Life.

Según aparece en la información asociada a Second Life: "*En el mundo virtual, quizá tengas oportunidad de ser invitado a conocer alguno de los paraísos que construyen los residentes antes de que te animes a construir el tuyo propio. Por la módica cantidad de 10€ dólares al mes, puedes alquilar un portal donde construir tu propio paraíso: una esplendida residencia junto a la playa, un río o el bosque, tal como siempre lo has soñado. En Second Life la imaginación es el principal recurso. Quizá te interese ir de ciberjuerga: visitar antros, bares, discotecas, o centros de juego y apuestas en compañía de amigos. Esto y más es posible desde tu PC a cualquier hora del día. Una característica muy importante es que el software de Second Life es de fácil manejo y no requiere de habilidades especiales o preparación por medio de cursos ni nada de eso, basta estar familiarizado con el ambiente de la informática personal y podrás hacer tu segunda vida en el mundo virtual.*"

Second Life cuenta con un total de 3,928,269 residentes a fecha del 22 de febrero de 2007, de los cuales 1,268,590 ha tenido actividad durante los últimos 60 días, según Second Life. De acuerdo con esta fuente los residentes realizaron transacciones por diferentes cantidades de Linden Dollars (moneda virtual). Sólo en el mes de enero de 2007 hubo 6,257,122 operaciones realizadas.

En conclusión, Second Life no es un juego.

2. Marco Teórico

Como se ha comentado anteriormente, Second Life (SL a partir de ahora) es un software que simula un mundo virtual. Pero SL no es el único mundo virtual, juegos como los SIMS o Alpha World son también ejemplos conocidos de lo que es un mundo virtual. Sin embargo, lo que hace del todo diferente a SL y lo que ha hecho con toda probabilidad que su extensión sea mayor que los ejemplos citados, es su hibridación y la de sus prácticas con el mundo real (RL en la denominación de SL, Real Life). Es precisamente esta hibridación lo que ayuda a acentuar lo que muchos autores llaman *ciberciudad* [UOC, 2006]. La ciberciudad es una metáfora para entender la ciudad actual, saber interpretarla, y por extensión, el mundo actual. La hibridación de ambos

mundos afecta a las prácticas sociales cotidianas de las personas usuarios de SL. De alguna manera existe una *transtextualidad* entre lo analógico y lo digital porque, como dice Neve, *los espacios digitalizados forman parte cada vez más considerable de la espacialidad vivida y por tanto inciden en el espacio social*.

Llegados a este punto, el primer concepto clave a incluir en el marco teórico de este trabajo sería el de *ciberciudad*, y por tanto todos los estudios relacionados con la ciberciudad. Como ya he comentado, la ciberciudad debe ser entendida como metáfora del mundo actual, en donde se producen un conjunto de relaciones sociales asociadas con las nuevas tecnologías. Webs, blogs, chats, redes sociales, y como no, mundos virtuales ayudan a sus usuarios a confeccionar nuevos entornos en los que relacionarse. Esos entornos, y esas relaciones, y por tanto la construcción de las identidades en la ciberciudad, han sido ampliamente estudiados por autores como Augé, Delgado, Castells, Meyers, y muchos más. Una definición de ciberciudad es, según se muestra en [López, 2007]:

La Ciberciudad es una ciudad de ficción donde confluyen dos conceptos: por un lado el de "ciberespacio", que define su medio "físico"; y por otro el de "cibernauta", que define a sus habitantes. Los teóricos de la Ciberciudad suelen referirse al primero como un nuevo "modo de estar" y al segundo como un nuevo tipo de ser humano.

Según [López, 2007] la ciberciudad desdibuja los límites entre la realidad en la red (Internet) y la presencial (mundo real). La ciberciudad presente, en la que somos cibernautas con diferentes niveles de perfección, no puede ser analizada desde una única perspectiva, y eso queda reflejado en referencias de autores de disciplinas como antropología, sociología o arquitectura.

Me gustaría dejar claro que el estudio antropológico de la ciberciudad no es el estudio antropológico de SL. SL es parte de las nuevas tecnologías, pero cuando se habla de la ciberciudad y de las relaciones sociales llevadas a cabo en ella, se incluyen todo tipo de nuevas tecnologías y cómo afectan éstas a las relaciones sociales (móviles, wifis, blog, internet, etc.). E incluso, se incluyen diferentes visiones de ciberciudad [López, 2007]: Ciudad Chip, Bit City o Tecnópolis son algunas de esas visiones.

Volviendo sobre Second Life, inicialmente el discurso de sus autores en referencia a su creación es bastante mercantilista, cuando afirman que "*SL actualmente soporta millones de dólares en transacciones mensuales, Este comercio es gestionado por la moneda propia del mundo, los dólares Linden, que pueden ser convertidos a dólares en diferentes espacios de cambio de divisas*". Realmente, esta visión tiene mucha de la culpa de que SL tenga tanto éxito. La posibilidad de ganar dinero, incluso de trabajar (por ejemplo, de cobrar por bailar en una discoteca, fabricar o vender objetos) es accesible a cualquier habitante del mundo virtual. Más aún, objetos exhibidos en Second Life están al mismo tiempo disponibles para su compra en el mundo virtual. Esto es precisamente el concepto de hibridación entre el RL (el mundo real) y SL. Y esto es también el concepto de ciberciudad: establecer interacciones sociales auspiciadas por las posibilidades de las nuevas tecnologías.

Sin embargo, SL no incorpora únicamente prácticas económicas. Existen muchas otras prácticas sociales como: identidades y autopresentación (podemos crear a

nuestro personaje, avatar, en todos los sentidos), cuestiones relacionadas con la privacidad y la intimidad (podemos, por ejemplo, alquilar habitaciones cerradas para disfrutar de intimidad), la utilización de publicidad, la presencia de *spam*[1] y otras prácticas comerciales masivas, y el ejercicio de prácticas de resistencia colectiva. Con todo esto, es evidente que los usuarios de SL adquieren una concepción del mundo real y de las relaciones sociales distintas, e incluso podría decir más complejas, que aquellos que no son usuarios, o por lo menos, que no lo son habitualmente. En definitiva, SL lleva, o llevará, consigo una transformación en las relaciones sociales actuales. Según Smith y Kollock [UOC, 2006], esas transformaciones no se saben si serán mejores o peores, positivas o negativas, pero sí se sabe que el tipo de interacciones e instituciones que están surgiendo en el ciberespacio son más complejas de lo que podría describirse en términos utópicos (o incluso distópicos).

Es curioso como existe un "miedo social" a los efectos que pueden tener las relaciones en la ciberciudad, o más concretamente a los nuevos tipos de relaciones sociales que hay en SL (esto justifica el estudio antropológico de la ciberciudad). Saramago, el premio nobel de literatura, afirmó que *"… su existencia [refiriéndose a SL], lo que implica este mundo, le da miedo*"[2]. En mi opinión, es precisamente este miedo lo que justifica el interés antropológico de la ciberciudad.

SL no debe dar miedo, pero tampoco es un juego, o mejor dicho, SL no es sólo un juego. SL, como parte de la ciberciudad, está abriendo nuevas maneras de concebir la sociedad y sus relaciones. Desde una perspectiva individual, el mundo virtual permite expresiones libres y sin inhibiciones, rasgos que ya se habían observado anteriormente en otros sistemas de comunicaciones en Internet como los chats en línea. Es decir, SL permite nuevas formas simbólicas entre las personas virtuales que constituyen bases para una interacción social nueva en un mundo sin barreras fronterizas o de identidad cultural. Y esto aleja a SL de la idea de un simple juego.

Evidentemente, al hablar de SL en términos de ciberciudad tal y como se ha mostrado, es inevitable incluir un segundo concepto clave que es el de *no-lugares*. Augé [Augé, 1993 define los no-lugares de la siguiente manera:

"*Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, se definirá como no lugar. […] Espacios que no son en sí lugares antropológicos [...]*"

La noción de no-lugar se define por oposición a aquello en donde obtiene su sentido más elemental y lógico: lo que se entiende por lugar. A partir de la definición de lo que es un lugar, se obtiene el concepto opuesto que son los no-lugares. Si un lugar es un

[1]Spam se denomina a la técnica que usan muchas empresas de publicidad enviando anuncios, noticias o mensajes en general mediante email. En un lenguaje de la calle, Spam son todos esos mensajes indeseables que se reciben en las cuentas de correo y que los mandan desconocidos haciéndo publicidad del alguien o algo.

[2] Esta declaración aparecen en la entrevista hecha a una cadena de televisión. Aparece en Youtube, http://www.youtube.com/watch?v=Qp8WbMP_BRg

espacio en donde se expresa la identidad, la relación social y la historia, un no-lugar es aquel espacio en donde eso mismo no se expresa. Un no-lugar podría ser la terminal de un aeropuerto o un supermercado. Para Augé, la sobremodernidad, las nuevas tecnologías, han propiciado el aumento de los no-lugares. La aceleración de los medios de transporte, y de los acontecimientos que pasan, ha multiplicado la aparición de otro tipo de espacios, es decir, nuevos espacios que permiten acercar los lugares a los tiempos. Algo así como un puente de lugares [UOC, 2006].

Con esta definición de no-lugares, se podría decir que SL es un no-lugar, un "espacio" digital que no se puede definir como lugar según la definición de Augé, pero en el cual se pueden establecer el mismo tipo de relaciones sociales que en la terminal de un aeropuerto o en un supermercado. En mi opinión es algo así como un puente entre lugares reales de los usuarios (avatares). La misma posibilidad de que en SL se pueda identificar tanto algunos símbolos de identidad virtual como de identidad real, propicia ese puente entre lugares, dejando a SL precisamente como un no-lugar.

El tercer concepto clave (el primero era el de *ciberciudad* y el segundo el de *no-lugar*) a tener en cuenta en este trabajo es el "*mito de la secularización*". Este trabajo pretende no sólo estudiar la actividad religiosa, sino que pretende estudiarla dentro de un mundo virtual, buque insignia de la posmodernidad más científica y tecnológica posible, como es SL. Si me guió por el racionalismo de Comte, Freud, Weber, con su "*desencantamiento del mundo*" o Marx, serían paradójico cuanto menos hablar de religiosidad y de manifestaciones religiosas en SL. Según estos autores, (salvando las diferencias entre ellos) la razón se impondría frente a la sin razón de las creencias (todo muy en consonancia con el poder de la razón del siglo XVIII).

Estas teorías auguraban un fin de las religiones que no se corresponde con lo visto en la actualidad. Y es que realmente, las religiones nunca se han extinguido sino que, cambiando sus formas, adaptándose, han estado presentes en la sociedad [Catón, 2001]. Es precisamente Durkheim, oponiéndose a las tesis de la extinción y el retorno de las religiones, el que acuña la tesis de *metamorfosis*. Según él, *la religión se debe a las funciones que cumple, y éstas no serán tan fácilmente suplantadas por la racionalidad científica*. Las religiones pueden variar a fin de adaptarse a lo que para Durkheim era el más importante principio organizador, el grado de diferenciación estructural de las sociedades. Durkheim advirtió el proceso de privatización de las religiones en la sociedad moderna, una religión cada vez más centrada en el individuo y cada vez más electiva (en mi opinión SL es un ejemplo de que no se equivocaba).

Por otro lado, Burger y Luckmann añaden la diferencia entre religión e institución religiosa y que, mientras las instituciones religiosas sí pueden extinguirse en una determinada época, eso no quiere decir que también se extinga la religión asociada a esa institución.

Realmente, estas teorías en contra del mito de la secularización de las religiones están tremendamente relacionadas con este trabajo. La religión no sólo existe actualmente en SL (como luego analizaremos), sino que todo lo religioso (incluyendo las instituciones) sufren una metamorfosis (en palabras de Durkheim) para aumentar su presencia en la sociedad actual. E incluso se manifiesta esa diferencia entre instituciones y religión según la teoría de Burger y Luckmann, ya que muchas instituciones religiosas aprueban públicamente su adecuación a los requisitos que

conlleva la ciberciudad, con vistas a captar (o no perder) adeptos. Para ilustrar esta adaptación de las instituciones, usaré una noticia de 2007 que dice así:

"*Los Jesuitas proponen utilizar Second Life para el evangelio*[3]*. La Compañía de Jesús ha propuesto utilizar la plataforma virtual Second Life para difundir el Evangelio, según un artículo de su publicación Civiltà Cattolica y que ha tenido una buena acogida en el Vaticano [...].*

Esta noticia llevaba consigo declaraciones del responsable del Vaticano que calificó la propuesta como "*positiva e interesante*", ya que la Iglesia sostiene que "*la red es un mundo enorme, por valorar y entender, donde indiscutiblemente quiere estar*". En la Internet se encuentran personas con "*necesidades de carácter espiritual*" y, por ello, "*quizás*, *no hay que desatender esa demanda*". Además, el artículo recuerda que ya "*existen proyectos fundados sobre la convicción de que es posible ofrecer a los usuarios de SL una experiencia de Dios*".

Pero, realmente, ésta no es una iniciativa asociada únicamente a la Iglesia Católica, sino que han habido iniciativas parecidas en otras instituciones religiosas. Mezquitas y sinagogas son, junto a otros templos y un museo dedicado al humanismo, las posibilidades religiosas. Posibilidades que escogen cada vez más *avatares*, y detrás de los cuales hay una persona interesada en la religión. Así, por ejemplo, una noticia relacionada con la expansión del Islam en SL dice así[4]:

"El Ramadán llega a "Second Life". *Sean musulmanes o no, los habitantes del mundo virtual de Second Life pueden celebrar el Ramadán en una carpa montada por IslamOnline.net, que ofrece todo tipo de actividades típicas de este mes de ayuno en la vida real.[…]. El objetivo de la carpa es permitir a los usuarios disfrutar del ambiente espiritual y tradicional de Ramadán, además de dar a conocer el Islam […].*"

Por tanto, este tipo de iniciativas del mundo real con respecto al mundo virtual de SL ilustran muy bien que las instituciones religiosas quieren estar presentes en un mundo virtual aún por descubrir (al igual que ocurrió con en el Nuevo Mundo y la Iglesia Católica).

Sin embargo, siguiendo con las teorías de Burger y Luckmann, es posible que esta extensión de las instituciones a la ciberciudad (en este caso a SL), sea únicamente estrategias de gestión "empresarial" para aumentar su presencia institucional, pero que igual no se corresponde con el sentimiento de los avatares de SL. Este trabajo tiene como objetivo principal comprobar si las iniciativas institucionales se corresponden con la demanda social de los avatares de SL.

Por último, este estudio sobre la religiosidad no puede dejar a un lado los nuevos movimientos religiosos. Los ritos religiosos trasportados a SL pueden llevar consigo modificaciones sustanciales que alejen estos movimientos de la matriz original, o los convierta en otros movimientos religiosos paralelos a los que en principio lo originó.

[3] http://cafeguaguau.com/2007/07/27/la-iglesia-se-vale-de-second-life-para-evangelizar-la-red/

[4] http://www.elperiodicodearagon.com/noticias/noticia.asp?pkid=441322

3. Etnografía virtual

Una vez que conocemos la definición de lo que es Second Life y el marco teórico de nuestro trabajo, debo empezar a concretar mi labor antropológica en ese mundo con la idea de afrontar nuestros objetivos con los métodos y técnicas adecuadas a nuestro contexto. Realmente, la labor del antropólogo es describir, analizar e interpretar. Para ello hace uso de la etnografía como elemento distintivo de su actividad. Sin embargo, cuando hablamos de mundos virtuales (o del ciberespacio en el sentido más amplio del término), muchos autores redefinen esa idea de etnografía y acuñan el término de Etnografía Virtual.

Etnografía virtual [Hine, 2000] es uno de los conceptos que se ha acuñado desde la Antropología y las ciencias sociales para denominar la etnografía que se hace sobre, en y a través del ciberespacio [Baulieau, 2004] o mundo virtual. También ha sido denominada etnografía del ciberespacio [Hakken, 1999], etnografía online o ciber-etnografía [Escobar, 1994].

Según aparece en la literatura sobre el tema (incluyendo páginas web) [CiberSociedad] antropólogos como Mayans, Picciolo, Faura y muchos otros han defendido la pertinencia de los estudios sociales sobre el ciberespacio por diferentes motivos: por tratarse de un espacio donde se producen relaciones sociales (aunque estén mediadas por un ordenador), porque tiene su propio lenguaje, sus propias reglas y dinámicas, por el cambio sociocultural que ha supuesto, por la presencia y repercusión que tiene actualmente. En definitiva, porque se trata de un espacio social y una fuente inagotable de cuestiones que son susceptibles de ser estudiadas y analizadas por la Antropología y otras ciencias sociales.

Realmente existen muchas definiciones desde mediados de los noventa relacionadas con las etnografía virtual. Muchas de ellas quedaron desfasadas al poco tiempo con el rápido avances de las nuevas tecnologías, y en particular de Internet. De todas esas definiciones, creo que la más adecuada a este trabajo es la siguiente, dada en 2002 por Anastasia Téllez Infantes [Malinowski en la red]:

"*La investigación etnográfica se centraría, entre otras cosas, en los entornos sociales y las relaciones sociales que sus informantes, usuarios, establecen a través de Internet*."

Para esta autora, el *contexto ciberespacial* es un campo de estudio donde podemos analizar la interacción de los individuos o informantes cibernautas y la creación de una denominada "cibercultura" en la red. Sin embargo, esta cibercultura debe ser estudiada usando metodologías adecuadas a ese nuevo ciberespacio. Muchos autores consideran que es necesaria una adaptación de la metodología etnográfica a las propiedades de los fenómenos que se desarrollan a través de lo digital y que su estudio implica repensar muchos conceptos básicos y planteamientos metodológicos. La etnografía virtual produce alteraciones en los niveles epistemológico, metodológico y de interpretación.

Estos autores coinciden en que los conceptos e ideas como campo, observación participante, identidad del investigador, etc., son componentes que deben ser repensados en el trabajo virtual, ya que presentan considerables diferencias con

respecto a las etnografías realizadas sobre colectivos humanos que interaccionan cara a cara. El trabajo de campo en Internet, la ética del antropólogo, el anonimato de los informantes-usuarios, la realización de entrevistas a los informantes a través del correo electrónico, los grupos de chat como grupos de discusión, etc. abren las puertas a un inevitable y conveniente espacio para la innovación experimental.

Pero, sobre lo que más énfasis se ha puesto ha sido en la disolución de los conceptos básicos en Antropología de espacio y tiempo. El espacio físico se vuelve irrelevante o desaparece (aunque el mundo virtual puede provocar acciones en el espacio real) y el etnógrafo puede verse realizando su trabajo en completa soledad y aislamiento. Por otra parte, el tiempo parece transcurrir a una velocidad distinta a la del mundo real y esto pone en aprietos al antropólogo para establecer un orden espacio-temporal claro. Pero además, otros conceptos como el de identidad, central para la Antropología, también se modifica en el contexto del ciberespacio. Todo esto, aplicado en Second Life, como luego veremos, adquiere un sentido, ya que realmente los espacios y el tiempo se reconfigura acorde a las leyes del sistema virtual, alejado en algunos casos del mundo real.

Claro, si hay un cambio metodológico, también debería haber (aunque tampoco es obligatorio) un cambio o adaptación de las técnicas del antropólogo. Estas nuevas técnicas afectan tanto al proceso etnográfico (recogida de datos, organización de la información), como en la elaboración del producto etnográfico (redacción o producción del material etnográfico), y en la presentación y difusión del resultado de la investigación. La adaptación al nuevo contexto plantea nuevas técnicas, como por ejemplo utilizar el correo electrónico como herramienta a la hora de contactar con informantes por primera vez y para realizar entrevistas. Según Téllez Infantes [Téllez, 2002], este tipo de prácticas de algún modo vienen a sustituir o complementar la interacción con los informantes cara a cara. Otras técnicas o útiles para la investigación antropológica son los newsgroups, listserves, chatrooms, netmeeting y las videoconferencias.

Según la información consultada en alguna web, Eduardo Neve [Neve, 2006] propone la observación flotante y la metodología interaccionista que se ha aplicado mayoritariamente en la antropología urbana como herramienta útil para el estudio del ciberespacio, haciendo una comparación entre ciudad y ciberespacio. Joan Mayans en su artículo “Etnografía virtual, etnografía banal” [Mayans, 2006] también apunta en esta línea, poniendo el énfasis de la investigación en aquello banal, cotidiano o aparentemente irrelevante, con claras alusiones también a la antropología urbana y el interaccionismo simbólico. De esto mismo también se habla en Paseando por la CiberCiudad [UOC, 2006], donde se habla del ciber-inspector o en Formación del Espacio Público, en donde se usa la técnica de la observación flotante [Monnet, 2002][5].

En definitiva, con respecto a este tema, hay diferentes propuestas y trabajos, pues al ser un área relativamente nueva, la experimentación es continua y muy amplia. Lo que

[5] Tanto [UOC, 2006], como [Monnet, 2002], fueron estudiados en A. Urbana este mismo año.

sí parece claro es que en este mundo virtual el etnógrafo debe saber sumergirse con empatía entre sus informantes, presentarse siguiendo los códigos de conducta establecidos, dominando el mundo simbólico y por supuesto el lenguaje propio. Las interacciones sociales se sustentan en nuevos códigos y lenguajes que el antropólogo debe conocer en su investigación: los iconos, los denominados emoticones (símbolos utilizados por los internautas para expresar su estado de ánimo), los textos, las imágenes, los vídeos, etc.

El soporte básico en Internet es el texto, es la principal vía de comunicación entre los usuarios. Junto al texto encontramos la imagen y el vídeo como nuevos "textos simbólicos" que debemos descifrar y analizar antropológicamente [Mayans, 2006]. El antropólogo debe detenerse en el análisis del discurso en la web, tanto del texto como de la imagen (estática y/o en movimiento), pues ambos son fuente directa de información sobre los contenidos culturales que podemos analizar en la etnografía del ciberespacio [Téllez, 2002].

4. Espacios y descripción de los espacios.

Como ya he comentado en secciones anteriores, las religiones están presentes en SL. En este trabajo me centro en las Religión Cristiana para estudiar su presencia en SL y sacar conclusiones y una reflexión personal sobre cómo está esta religión presente en el mundo virtual. Más concretamente, mi estudio y mis observaciones de campo se basan en la Religión Católica y en la Evangélica americana.

Al igual que ocurre en una ciudad, la presencia de la religión se capta según los edificios y los espacios religiosos que se observan. En una ciudad, cuando se ve una iglesia, una mequita, un templo hindú o un cementerio cristiano es cuando el observador capta la representación de esas religiones. Por tanto, los edificios sagrados son símbolos de la religión que representan. Con esto no quiero decir que todo movimiento religioso necesite un edificio o un espacio sagrado que la sustente. Pero, para el caso de la Religión Cristiana, cuando reflexiono sobre su presencia en las ciudades, me es difícil imaginar su presencia sin estar asociada a un espacio o edificio sagrado.

SL no es una excepción. La presencia de la Religión Cristiana se capta por los espacios y edificios que se han creado virtualmente. En la mayoría de los casos, estos edificios son réplicas muy precisas de los edificios originales que se encuentra en la realidad. Tanto las exteriores como los interiores son copiados a imagen y semejanza. Sin embargo, también hay espacios y edificios que son creaciones propias que no tienen réplica en el mundo real. Son creaciones de "arquitectos" particulares que desarrollan su creatividad.

A continuación, la Figura 2 muestra algunos espacios sagrados en SL asociados con la Religión Católica y Evangélica.

(a) Iglesia Católica

(b) Templo protestante.

(c) St Benedict's Monastery.

(d) Cementerio

Figura 2: Espacios sagrados en SL.

En la Figura 2 se puede observar la Basicila Cardinale Cathedral[6] que es una imagen de una catedral gótica tradicional del siglo XIV. Hay que tener en cuenta que los espacios religiosos en el XIV se configuraban acorde a las creencias y también a las necesidades sociales de esa época. Así, por ejemplo, se les construía un campanario para llamar a los fieles. Sin embargo, no parece lógico que en SL se construyan edificios con la misma estructura arquitectónica y funcional que los construidos en el siglo XIV, ya que las necesidades sociales son otras y así, por ejemplo, en SL no es necesario un campanario que se use para llamar a los fieles de la zona. Por lo tanto, analizado desde un punto de vista materialista, la existencia de réplicas de edificios reales, actuales y de siglos anteriores, no parece tener una explicación material ya que los edificios en SL no tienen que satisfacer las necesidades sociales que satisfacen en el mundo real.

Analizando más profundamente este aspecto, el hecho de que se repliquen espacios y edificios reales en SL tiene, en mi opinión, un fuerte carácter simbólico. De alguna manera se pretende llevar los símbolos religiosos reales al mundo virtual, respetando todas sus formas. No se busca que los edificios tengan la misma funcionalidad

[6] Esta basílica está situada en la región de Braunworth en las coordenadas (125,108,585)

arquitectónica que tienen en el mundo real, sino que su utilidad es más simbólica y metafórica. Evidentemente, esta manera de generar espacios sagrados en SL está muy relacionada con la creación de identidades virtuales en base a identidades reales. Es decir, el hecho de construir símbolos de identidad religiosa del mundo real en SL lleva consigo querer trasladar el mismo significado simbólico de esos símbolos de identidad al mundo virtual.

Por tanto, con la réplica de los espacios y edificios religiosos del mundo real en SL se pretende trasladar al mundo virtual la misma idea de religión que se tiene en el mundo real. Sin embargo, este modelo no tiene en cuenta las propiedades y características propias de SL, es decir, con este proceso de réplica, las instituciones religiosas siguen el mismo proceso que se siguió, por ejemplo, con la evangelización de la América posterior a Colón. No cabe duda de que esta solución es la más fácil de implementar. Sin embargo, siendo críticos con este modelo, no tiene porque ser la que mejor se adecue a los requisitos de un mundo virtual y a los usuarios que la manejan. El mundo virtual tiene una idiosincrasia propia, y sus relaciones sociales y la manera de concebirlas son distintas, y además, las identidades de los individuos se configuran de distinta manera también [UOC, 2006]. Para autores como Turkle, en los espacios virtuales se dan constantes construcciones y reconstrucciones de las identidades de los usuarios, lo que deriva en que no se puede seguir manteniendo el significado de la identidad entendida como una. Por lo tanto, parece lógico pensar que los espacios y los edificios se deberían adecuar a la sociedad virtual en la que se alojan.

Con respecto a los interiores de los templos cristianos en particular, también se configuran de la misma manera que en el mundo real. Por ejemplo, el lugar destinado a la liturgia cristiana es una sala con un conjunto de bancos o sillas dirigidas al altar. El sacerdote se sitúa en el altar y en el púlpito para dar el sermón y dirigir la liturgia. Según los templos observados, todos tiene esta misma configuración que podemos encontrar en el mundo real. La Figura 3 muestra una captura de una Iglesia Católica en SL.

Figura 3: Iglesia Católica en SL. Observar como el interior es fiel al de las iglesias reales.

En esta línea, llama poderosamente la atención que en el mundo virtual, en donde el avatar no tiene las mismas necesidades fisiológicas que las personas, existan bancos para sentarse. Realmente un avatar no se siente cansado, ni se reconforta después de sentarse en un banco. Por lo tanto no debería tener sentido que existan los bancos para sentarse en la sala donde se celebra la liturgia. De hecho, basándome en mis observaciones de una liturgia en un templo evangélico (y que luego comentaré), la gran mayoría de los avatares asistentes a la liturgia estaban de pie. Muy pocos estaban sentados.

Sin embargo, cabe otra interpretación de la utilidad de los bancos en los templos sagrados. Al igual que ocurren con los propios edificios, los interiores son metáforas del mundo real que intentan inculcar los mismos valores a la sociedad virtual. En mi opinión, los bancos de un templo en el mundo real no son sólo para sentarse y descansar, sino que tienen un fuerte carga simbólica, siendo el banco un lugar en donde el cuerpo, sentado o incluso arrodillado, se somete al cuerpo erguido del Ministro del Señor (subido en una tarima). Es decir, en el mundo real el sacerdote ejerce el poder sobre sus fieles mediante las posturas y la posición del cuerpo (en la misma línea argumental de Foucault). En términos generales, el sacerdote determina durante la liturgia la posición que el fiel debe mantener en cada momento: arrodillado, sentado o levantado.

Como comentaré más adelante, una de mis experiencias de campo ha sido la participación en varias liturgias evangélicas en SL. En ellas he observado que había un comportamiento corporal distinto a los del mundo real por parte de los avatares presentes en la liturgia. Había avatares que sí respetaban la posición adecuada[7] en cada momento: se sentaban, se ponían de pie, miraban siempre al reverendo, etc., pero había otros que no. En un momento dado te podías encontrar avatares de pie mirando hacia el púlpito, otros sentados, y otros arrodillados. Pero también, podías observar a otros sin mirar al púlpito, otros dándole la espalda, otros de pie en un banco, o incluso otros mirándose mutuamente como si estuvieran hablando. Es decir, el comportamiento de los avatares en la liturgia no parece corresponderse con el comportamiento de los fieles en el mundo real (o con las reglas de comportamiento en las liturgias). Esto me hace reflexionar sobre que el interior de edificios en SL no parecen tener la misma función material que tiene en los templos reales, lo que hace que no parezcan igual de necesarios. Es decir, vuelvo a concluir que lo importante es la carga simbólica de esos interiores.

Un ejemplo más de la carga simbólica de los interiores de los edificios es el uso de confesionarios cristianos. La Figura 4 muestra un confesionario de una iglesia católica.

[7] Adecuada según las reglas de comportamiento de la liturgia.

Figura 4: Confesionario de una Iglesia Católica en SL.

Este confesionario reproduce con exactitud los confesionarios reales de las iglesias católicas. Estos confesionarios tienen dos partes bien diferenciadas: la primera es el lugar en donde se pone el sacerdote para confesar, y la segunda es donde se arrodilla el confesor para enumerar sus pecados. Entre el confesor y el fiel que se confiesa hay una rejilla o visillo que impide que ambos se vean claramente las caras, para contribuir así al secreto de confesión.

Este tipo de confesionarios en SL están disponibles para que el avatar se confiese con otro avatar que representa al sacerdote. Sin embargo, la funcionalidad que permite el diseño de los confesionarios reales para garantizar la intimidad en la confesión no tiene ningún sentido en este contexto. Es decir, que se incluyan réplicas de confesionarios reales en esta iglesia no busca un sentido funcional sino que es más un elemento simbólico. Esto es así porque el entorno de SL no permite por defecto que los usuarios reales que representan a los avatares se vean realmente las caras físicas. Además, dos usuarios pueden establecer en cualquier lugar de SL conversaciones privadas que no sean oídas por ningún otro usuario. Por lo tanto, en cualquier lugar de SL uno puede ser anónimo con respecto a su físico y también puede establecer conversaciones privadas. Esto hace que los confesionarios, como el que se muestra en la figura 4, no satisfagan una función real, sino que lo que parece pretender es respetar el simbolismo real en el mundo virtual.

En conclusión, respecto a los espacios y edificios sagrados, SL intenta ser fiel a la representación usada en el mundo real, replicando los espacios, edificios e interiores. Sin embargo, según mis observaciones, esos espacios no están diseñados para satisfacer las necesidades del mundo virtual sino que son más para satisfacer las necesidades del mundo real, imponiendo la presencia de lo símbolos religiosos en el mundo virtual. De esta manera, los fieles virtuales encuentran espacios virtuales que son fácilmente identificables con los existentes en el mundo real, facilitando así el reconocimiento y la identificación de la creencia que se sigue. Es algo así como la eficacia simbólica de Levi-Strauss.

5. Identidades religiosas

Como Oscar López dice en [UOC, 2006], "*es indudable que la gestión de impresiones en los momentos iniciales de nuestras interacciones sociales es esencial para su construcción y desarrollo. Estas autopresentaciones no sólo se ven afectadas por el tipo de interacciones sino también por el espacio en el cual las desplegamos*". En SL podemos visualizar los intentos de autopresentación a partir de las diferentes opciones que se nos ofrecen: la visualización de una imagen personal, el *nick* usado los diferentes estados en los que se encuentra el avatar, o incluso la información descriptiva del propio avatar.

En este trabajo, me voy a centrar en tres maneras concretas de autopresentación que permite SL, y estudiaré sobre ellas la presencia o no de identidades asociadas a las creencias de los usuarios.

La primera de las posibilidades de autopresentación es el propio avatar. SL permite la personalización de los avatares que seleccionan los usuarios. Realmente, esa personalización va desde diseños gratuitos que cualquier usuario puede seleccionar, hasta complejos diseños basados en el físico real del usuario o de personajes de ficción fácilmente reconocibles. En mi trabajo de campo, mi avatar pertenecía al grupo de "gratuitos". Sin embargo, en mis andanzas por SL he podido descubrir muchos tipos de avatares muy sofisticados. Estos están basados en: físicos de estrellas de cine o música, superhéroes, extraterrestres varios o incluso en personificaciones de animales. La Figura 5 muestra un grupo de avatares en una reunión cercana a una iglesia evangélica llamada Ciber-Church.

Figura 5: Avatares en una plaza cercana a Ciber-Church. Esta imagen me recuerda al juego de identidades de los carnavales.

Sin embargo, ninguno de los muchos avatares que me encontré en el trabajo de campo se correspondía con una apariencia que me recordara a una inspiración religiosa (de ninguna religión). Más bien, todos los avatares vistos tenían vinculación con lo profano, o por lo menos con lo pagano. El único avatar de los vistos y conocidos

que se corresponde con cierta indumentaria religiosa era el que representaba al reverendo de la liturgia (al cual comentaré en el siguiente punto). Aunque, si ese mismo avatar me lo encuentro en otro contexto distinto, podría pasar perfectamente por otra representación distinta a la religiosa (por ejemplo, la de un camarero). La figura 6 muestra este avatar.

Figura 6: Avatar del reverendo de Ciber-Church.

La segunda de las posibilidades de autopresentación es el *perfil de la 2ª vida*. Cada avatar en SL tiene un perfil que está formado por diferente información sobre el avatar, y que el usuario al que representa ha tomado bien ofrecerla. Esta información del perfil puede ser consultada en cualquier momento por cualquier avatar. No es necesario que se establezca una conversación, ni que el avatar tenga que dar permiso expreso a otros avatares para poder consultar esa información. Un usuario, si ve un avatar cuyo perfil quiere consultar, solo tiene que pinchar con el puntero del ratón sobre él, y su información de perfil aparecerá. Es importante destacar que el avatar cuya información es consultada en ningún momento es consciente de esa consulta, es decir, uno puede consultar el perfil de otro avatar sin que éste se de cuenta ni sea avisado por el sistema de ello (las consultas de otro perfil son anónimas).

La información del perfil de 2ª vida está compuesta por una imagen del avatar, una descripción del mismo y un conjunto de grupos[8] a los que pertenece. La Figura 7 muestra la información de 2º vida del perfil de un avatar cuyo nick es “Isabel Hocken”. Es interesante destacar que el avatar Isabel Hocken no lo conocí en un contexto religioso, sino que mi contacto con él fue en un mercado en donde se podía comprar diferentes artículos y elementos para el avatar.

[8] Los avatares se pueden incluir en infinidad de grupos que hay en SL. Estos grupos son como asociaciones de diversa índole. Yo mismo, en mi trabajo de campo me incluí en un grupo americano de antropólogos en SL. Estos grupos suelen tener una página web fuera del entorno de SL.

Figura 7: Ejemplo de 2ª vida de un avatar.

Como se puede observar en la figura 7, la información de autopresentación de este avatar ofrece mucha información sobre la identidad religiosa del usuario que lo ha creado. La imagen del avatar no es significativa, sin embargo, sí lo es la descripción y los grupos a los que pertenece el avatar. En la descripción el avatar se define como perteneciente a una grupo de música religiosa que toca en un club llamado "*Messiah*". Pero además, el mismo avatar se define en la 2ª vida como "*I'm a Christian musician*", es decir, se considera en la segunda vida como una músico cristiano.

Por otro lado, con respecto a los grupos, se puede observar en la imagen que este avatar pertenece a muchos grupos de SL. Sin embargo, destaca que los cuatro primeros tienen que ver con grupos relacionados con la religión (Angel Network, Bible Islands, Christian connection y Christian Furs).

Otro ejemplo de uso de la 2ª vida para destacar las identidades religiosas es el del avatar cuyo nick es "Gracious Noel". La Figura 8 muestra su perfil de 2ª vida. A este avatar lo conocí en una de las liturgias que se celebraban en Ciber-Church.

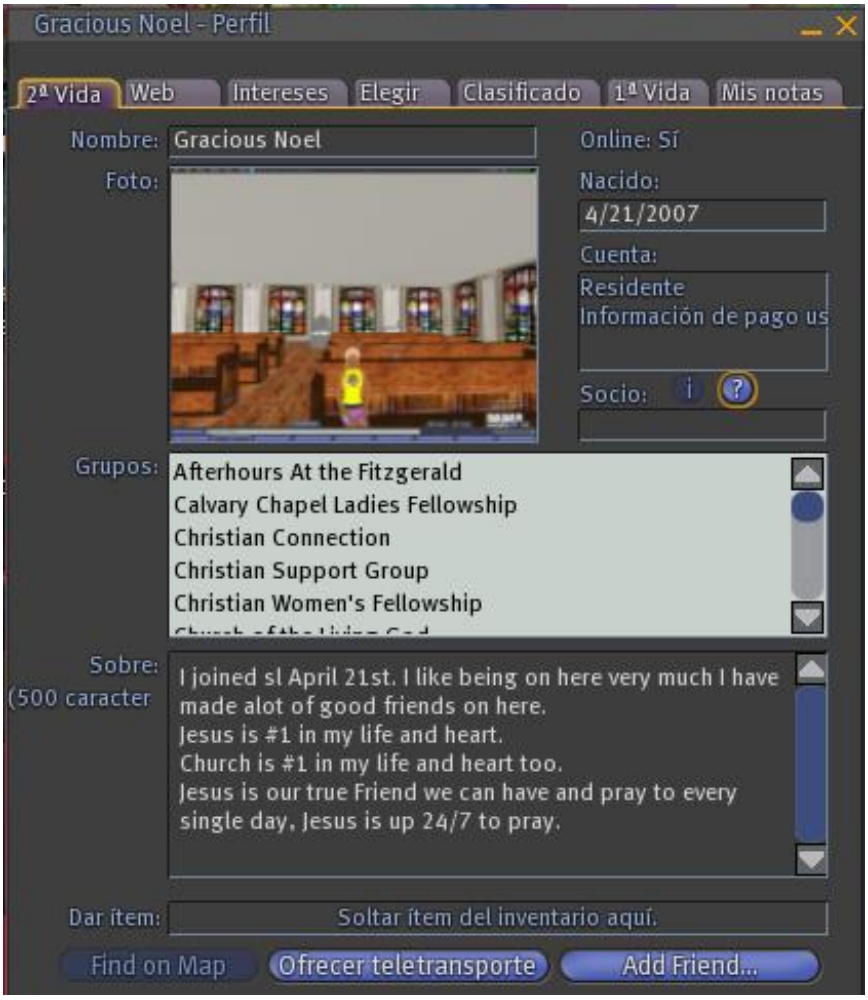

Figura 8: Ejemplo de 2ª vida de un avatar.

Tanto en los grupos como en la información descriptiva también se puede apreciar cierta identidad religiosa del usuario que representa el avatar. Cuatro de los grupos visibles en la imagen tienen que ver con elementos religiosos cristianos. Pero también, en la descripción, el avatar relata su 2ª vida en términos religiosos incluyendo enunciados como "*Jesús is #1 in mi life and Heart*" (Jesús es el primero en mi vida y en mi corazón) o "*Jesus is our true Friend ...*" (Jesus es nuestro Amigo verdadero).

La tercera y última de las posibilidades de autopresentación es el perfil de la 1ª vida. Esta información está destinada a que los usuarios describan quiénes son en la realidad (1ª vida). Por mi experiencia en SL, esta información no es rellenada por la mayoría de los avatares (quienes sí suelen rellenar la información correspondiente a la 2ª vida). La Figura 9 muestra la información de 1ª vida de avatar "Gracious Noel" visto antes.

Figura 9: Ejemplo de 1ª vida de un avatar.

Esta información de 1ª vida contiene una imagen que representa, en teoría, una foto real del usuario, y una autopresentación que se corresponde, en teoría, con la realidad. Para el caso de Gracious Noel la descripción traducida dice algo así como: "*Soy una Cristiana, soltera, amante, dulce y cariñosa. Soy una persona muy especial para dos personas de mi vida, mis padres*".

Como puede observarse, la autopresentación que se corresponde con la primera vida de Gracious Noel tiene una fuerte carga religiosa. Lo primero que este usuario revela de su persona es precisamente su identidad religiosa, que predomina frente a otras identidades.

Como conclusión, en SL existen diferentes técnicas de autopresentación de los usuarios. Yo he comentado tres de ellas que considero las más importantes, debido principalmente a que son las que gran parte de los usuarios tienen rellenadas (el resto de información de un perfil suele estar vacía). Tanto en los ejemplos mostrados como en muchos otros observados en mi trabajo de campo, se aprecia que en SL la religión forma parte de las identidades de los usuarios y se las transmiten a los avatares que los representan. Es, por tanto, la componente religiosa la que algunos de los usuarios

observados destacan en su autopresentación. En muchos casos, esas identidades religiosas prevalecen frente a otras que se podrían catalogar como “más de sentido común” en este tipo de entornos, por ejemplo, la descripción física o la formación académica o profesional (identidades más científicas en un mundo tecnológico).

En base a esta información, puedo afirmar que la religión (en particular la Cristiana) está presente en SL siguiendo un patrón muy similar a como está presente en el mundo real. Y además, usar la identidad religiosa como autopresentación permite a los avatares transmitir los valores religiosos y morales reales a la ciberciudad.

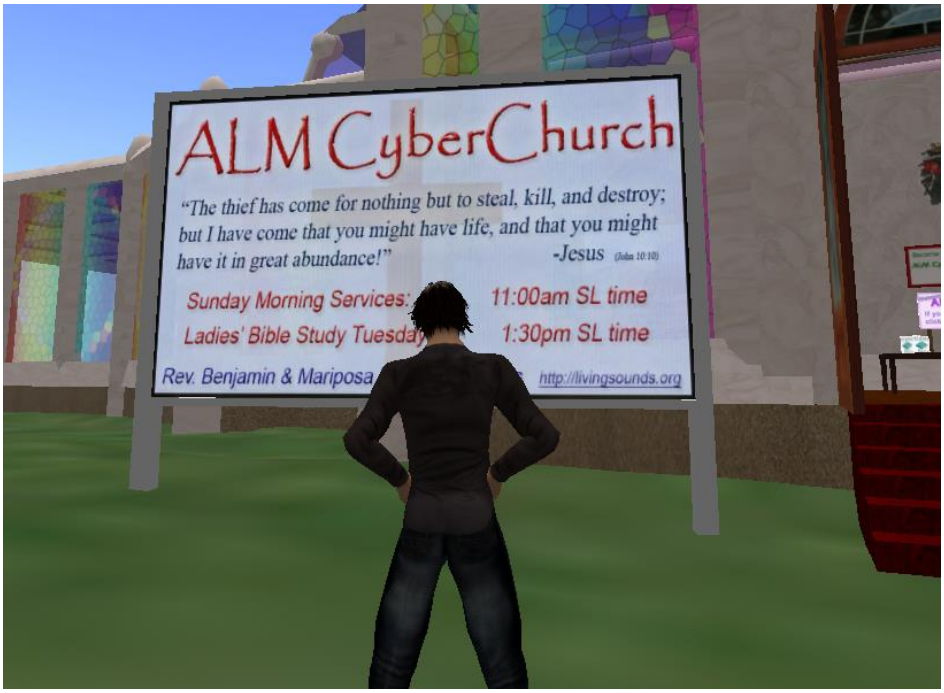

Figura 10: Cartel de entrada a Ciber-Church.

6. La liturgia en Ciber-Church

Mi experiencia de una liturgia en SL la estudié en una iglesia llamada Ciber-Church. Esta iglesia pertenece a un movimiento evangélico americano, y tanto su edificio como la manera de dar la liturgia (oficios) se corresponde con el rito evangélico. La iglesia Ciber-Church[9] ofrece un oficio los domingos a las 11 am hora de SL[10], y también ofrece lecturas de las Biblia a la 1:30 pm los martes. La figura 10 muestra el cartel de entrada que indica esos horarios.

[9] ALM Ciber-Church está situado en la región de Thuth en las coordenadas (80,193,26).

[10] Esta hora se corresponde con las 20:00 en España.

En mi trabajo de campo yo asistí tres domingos a los oficios religiosos. En estas sesiones, al igual que en toda mi observación de campo, yo me presenté con el mismo avatar que aparece en la figura 10. Aunque en la imagen no se puede apreciar, encima de mi avatar aparece mi nombre en SL “Hugoo Barzane” y uno de los grupos a los que pertenezco “Cyber Anthropologist”.

Figura 11: Interior de Ciber-Church.

La Figura 11 muestra una panorámica del interior de la iglesia, en donde el reverendo celebra el oficio religioso. Al fondo se puede observar dos pantallas a ambos lados del altar. Esas pantallas muestran diapositivas con los contenidos del sermón y referencias a la Biblia. La manera técnica de celebrar el oficio por parte del reverendo es muy parecida a emitir con una radio. El usuario que representa al reverendo habla desde su ordenador, a través de un micrófono. Entonces ese sonido se traslada por la red hasta llegar a los altavoces de los usuarios que representan a los avatares de los fieles. Si los fieles no tienen altavoces, pueden atender al oficio mediante las pantallas comentadas antes. Si los fieles tienen micrófono en sus ordenadores, pueden responder con voz a las invitaciones que el reverendo hace durante el oficio. Si no tienen altavoz, entonces pueden responder mediante el chat que SL ofrece en su sistema.

Es interesante mencionar que cuando los fieles tienen altavoces y micrófono, escuchar el oficio es muy similar a escucharlo en vivo en una iglesia, ya que se oyen todos los comentarios y respuestas de los fieles a la palabra del reverendo.

El oficio en sí es muy similar a como se realizan en la vida real. Salvo aquellas partes del oficio que requieren contacto físico con el reverendo, todas las demás, la gran mayoría, son recreadas con exactitud.

En todas mis observaciones, he llegado al menos diez minutos antes de que comenzara el oficio. La mayor parte de los fieles son muy puntuales al oficio. En mis tres visitas he comprobado que aproximadamente un 50% de los fieles han asistido a

los tres oficios. El resto suelen ser nuevos en el oficio o simples curiosos. El oficio tiene una duración aproximada de unos 45 minutos.

El reverendo (cuyo avatar se llama “Benjamín Psaltery”) emite todo el oficio en inglés (ya que la iglesia es propiedad de una institución americana). Él está situado generalmente en el púlpito. La mayor parte del tiempo está dando el sermón correspondiente a ese día. La Figura 12 muestra al reverendo en el púlpito.

Figura 12: Reverendo en el púlpito de la iglesia.

En una parte de la ceremonia, mientras los fieles oran, el reverendo simula tocar música con un piano situado cerca del púlpito. Realmente, el avatar no toca el piano sino que, para simular que la música sale del piano, el reverendo “real” pone música que emite con su micrófono. Llama mucho la atención lo respetuoso de los movimientos del avatar del reverendo durante toda la ceremonia. En todo momento, el avatar realiza movimientos firmes que simulan a la perfección todos los que se pueden realizar en la realidad. En ningún momento el avatar olvida su papel y realiza movimientos que no le correspondan[11]. Sin duda, este control del avatar transmite claramente a los fieles lo serio del evento. La voz del reverendo también está muy en consonancia con lo que se espera en la realidad. Una voz seria, clara y concisa en las aseveraciones, recuerda a reverendos y sacerdotes de la vida real.

Con respecto a los fieles, su avatar y la manera de comportarse durante el oficio no es tan fiel a la realidad como la que se experimenta con el reverendo. Al igual que ocurre en una iglesia evangélica real, en esta iglesia no hay normas estrictas sobre la

[11] Un avatar puede realizar un conjunto amplio de movimientos. Si el usuario no tiene suficiente experiencia, es muy fácil encadenar movimientos poco realistas e incluso ridículos, como por ejemplo, saltar o girar sin control. La experiencia hace que esos movimientos se controlen, pero al principio, mientras se aprende a manejar el entorno, esos movimientos anormales son muy frecuentes.

apariencia que impidan pasar a los avatares. Pero, a diferencia del mundo real, en SL la falta de esta restricción hace que fieles vayan con una apariencia de lo más variopinta. En la Figura 13 se puede observar que un avatar tiene una apariencia parecida a un conejo gigante, que otro avatar lleva una especie de traje gris ambientado en el siglo XVIII o que otro lleva un "top" rosa y unos pantalones ceñidos.

Figura 13: Avatares durante la liturgia. Un carnaval virtual.

Respecto al comportamiento corporal de los avatares, tengo que resaltar que la gran mayoría hacen movimientos pausados y respetuosos tal y como se esperaría de un fiel en un oficio real. Sin embargo, no hay una sincronización ni una correspondencia de movimientos entre los diferentes avatares. Por ejemplo, en un mismo momento, mientras que unos avatares están sentados en los bancos, otros pueden estar de pie o incluso de pie moviendo sus brazos en alto. De alguna manera, da la sensación de que cada fiel expresa con el movimiento del avatar como siente la palabra del reverendo.

Continuando con la expresión corporal, es importante señalar que la falta de sincronismo entre los movimientos de los avatares no quiere decir que se permita cualquier movimiento o posición del avatar. A modo de ejemplo, en una de mis experiencias, mi falta de control en el manejo del avatar hizo que apareciera en mitad del oficio, de pie encima de uno de los bancos. En ese momento, antes de que yo pudiera corregir la situación del avatar, dos de los asistentes me regañaron por mi posición, indicándome que no era propia del sitio en el que me encontraba. Esta anécdota ilustra claramente el respeto que este oficio impone sobre los usuarios. Y cómo se trabaja la disciplina del cuerpo de la misma manera a como se realiza en la realidad, independientemente de que estemos en un mundo virtual que no se asocie con identidades reales.

Sin embargo, un comportamiento anormal, tal y como lo podemos valorar en la realidad, era común en aquellos avatares que estaban en el servicio por curiosidad. Ponerse de espaldas al reverendo o sentarse en un sitio distinto a los bancos destinados para ello, era muy común cuando los avatares no venían expresamente al oficio. Muchos de ellos estaban allí tan poco tiempo que no daba tiempo a otros avatares a llamarles la atención. Yo mismo llamé la atención a uno de ellos que en su apariencia venía sin pantalones, desnudo, con una representación del pene visible para todo el mundo. Cuando le comenté que esa no era forma de estar allí, me contestó que lo sentía e inmediatamente se "puso" un pantalón. Con esta otra anécdota se puede observa como en SL, el respeto a la identidad religiosa es una lenguaje que muchos entienden aunque no haya instrumentos para someter a una disciplina.

Respecto al lenguaje verbal, como ya he comentado, si los usuarios tienen posibilidad técnica de enviar su voz por la red entonces se consigue simular el oficio con mucha realidad. Sin embargo, aquellos usuarios que no tengan esta posibilidad pueden participar por medio del chat. En este caso el chat se utiliza para que los usuarios expresen durante el oficio sus respuestas a las invitaciones del reverendo. La Figura 14 muestra una captura del chat en el que muchos fieles participaron.

Figura 14: Extracto del chat durante la liturgia.

En esa captura se puede observar como los avatares Pila Noel, Benjamín Helios y otros muchos contestaban con Amen a las invitaciones del reverendo. También, con lo que se puede corresponder con el final del oficio, se puede observar como Jim Shelman decora, mediante las pocas herramientas que te ofrece el chat, un Amen muy vistoso. Sin duda, con este lenguaje y la manera tan decorativa de expresar las respuestas, se puede observar que el sentimiento de estos fieles ante el oficio recibido es tan importante como para expresarlo de esa manera en el chat.

Además, en la Figura 14 se puede ver también un extracto de una conversación que intenté establecer con "Bubblygirlie Jigsaw" (El avatar vestido de rosa que aparece en la figura 13). En esta conversación yo le preguntaba "*Why are you here*" (¿por qué estas aquí?). Ante esta pregunta tan directa, el avatar me contestó claramente "*listening to the service*" (escuchado el oficio). En mi opinión esta respuesta sería la misma que me contestaría si hubiera hecho la misma pregunta en un oficio real. Interpreto esta respuesta como: para los avatares, es tan lógico escuchar un oficio religioso en SL como lo sería en la realidad.

En conclusión, el oficio religioso experimentado tiene mucha similitud con la realidad. Evidentemente, en el mundo virtual hay muchos aspectos que todavía no se pueden reproducir en un mundo virtual. Sin embargo, la esencia del oficio, el respeto al él, la disciplina verbal y la corporal, se ponen claramente de manifiesto en un oficio de estas características. Muchos de los avatares con los que me he comunicado durante los oficios, no tenían en su perfil nada referente a ninguna identidad religiosa, sin embargo, sí estaban allí para escuchar un oficio religioso con el mismo respeto que lo harían en la realidad. O por lo menos, así se manifestaba en las respuestas dadas a mis preguntas y en el comportamiento "corporal" de los avatares.

7. Conclusiones

En este trabajo he intentado satisfacer el objetivo inicial, "estudiar la extensión de las iglesias/religiones a los mundos virtuales". En concreto me he centrado en la Iglesia Católica, haciendo una breve incursión obligada en la Iglesia Evangélica. Esta incursión ha sido necesaria porque no he encontrado en SL ninguna iglesia católica que diera misa en directo en SL. Sin embargo, sí la he encontrado en la iglesia evangélica llamada Ciber Church.

Este trabajo se ha enmarcado principalmente en las teorías de la ciberciudad. SL al ser un mundo virtual, una red social, cumple gran parte de los requisitos necesarios para considerarlo una ciberciudad, y ofrece un conjunto de relaciones sociales diferentes a las que se pueden dar en el mundo real.

El estudio de las religiones en SL lo he abordado desde tres perspectivas: Los edificios y espacios sagrados virtuales, las identidades de los usuarios y la liturgia cristiana.

En el estudio de edificios y espacios, la primera conclusión es que las instituciones religiosas han hecho esfuerzos para extender su presencia a SL. En diferentes regiones de SL he encontrado edificios y espacios sagrados claramente definidos. Como se ha visto en el trabajo, estos espacios eran en la mayor parte réplicas de los encontrados en el mundo real. En mi reflexión concluyo que esas réplicas exactas no

pretenden tanto satisfacer las necesidades materiales del mundo virtual, como satisfacer una presencia simbólica (eficacia simbólica). Al encontrar el usuario virtual edificios y espacios sagrados iguales a los que se podría encontrar en la realidad, el usuario se siente identificado con ellos más fácilmente, ya que son metáforas del mundo real. Por lo tanto, en SL lo más importante para amortizar el esfuerzo de las instituciones religiosas para extenderse en el mundo virtual es establecer referencias simbólicas que las identifiquen. Referencias iguales a las del mundo real.

Con respecto a las identidades, en el trabajo he destacado cómo la identidad religiosa forma parte importante de los usuarios de SL. Parece paradójico que en SL, un mundo virtual, buque insignia del avance científico y tecnológico de la sociedad, se encuentren muchos usuarios que resaltan su identidad religiosa, dándole prioridad frente a otras identidades. En mi reflexión, esto parece ir en contra del mito de la secularización. Entornos virtuales que son resultado de la razón, son usados por usuarios identificados con las creencias religiosas. Como he destacado en el trabajo, los usuarios del SL suelen sacar a relucir sus identidades religiosas en la información correspondiente al perfil, dejando la apariencia del avatar para resaltar otro tipo de identidad.

Por último, en el trabajo he destacado las observaciones realizadas en un oficio evangélico. En la liturgia se ha podido observar que los mismos componentes simbólicos de la liturgia real son replicados también en SL. La réplica no es exacta ya que todavía hay ciertos aspectos del mundo real que no pueden ser replicados en los mundos virtuales. Sin embargo, los más importantes se aprecian con claridad. La postura y dominio de lo verbal y no verbal del reverendo es claramente similar al que se realiza en el mundo real. Por otro lado, el comportamiento de los fieles, también es similar, aunque como se ha visto, no es idéntico. Existen diferencias de comportamientos y de control del cuerpo del avatar. Aún así, quiero resaltar que el simbolismo de la liturgia consigue trasladarse por completo al mundo virtual, dando a los usuarios la posibilidad de ejercer rituales “reales” en SL.

En conclusión, este trabajo pone de manifiesto que en SL se puede hablar de presencia religiosa. En mi estudio esa presencia religiosa más que corresponderse como nuevos movimientos religiosos los veo como continuidad de los ya existentes (por lo menos con lo que respecta a la Religión Católica y lo visto de la Evangélica). Desde este punto de vista, SL es otro medio de transmisión religiosa al igual que lo es la radio o la televisión (que ofrecen liturgias en directo). Sin embargo, lo que más llama la atención en SL es el esfuerzo institucional y particular que se realiza para mantener vivas las creencias, teniendo en cuenta que, por ejemplo, los rangos de edad de los usuarios de SL es diferente a los que pueden ser los rangos de edad de los usuarios de radio y televisión.

Referencias

[Augé, 1993] Marc Augé (1993). Los “no lugares” espacios del anonimato. Barcelona. Gedisa.

[Beaulieu , 2004] Beaulieu, A. (2004). Mediating Ethnography: Objectivity and the

Making of Ethnographies of the Internet. Social Epistemology, 18(2-3), 139–163.

[Catón, 2001] Cantón Delgado, Manuela (2001). La razón hechizada: teorías antropológicas de la religión Información general. Ariel.

[CiberSociedad] Web dedicada a la antropología, con muchas referencias sobre Etnografía Virtual. Accedida en marzo de 2009. http://www.cibersociedad.net

[Escobar, 1994] Escobar, A. (1994). Welcome to Cyberia. Notes on the Anthropology of Cyberculture. Current Anthropology, 35(3), 211-231.

[Hakken , 1999] Hakken, D. (1999). Cyborgs@Cyberspace? An Ethnographer Looks at the Future. New York: Routledge.

[Hine, 2000] Hine, C. (2000) Virtual Ethnography, London: Sage Markham, A. (1999) Life Online: Researching real experience in virtual space, London: Altamira Press

[López, 2007] López, Oscar (2007). Herramientas bibliográficas para pasear por la ciberciudad. Revista sobre la sociedad de conocimiento. UOC Papers. http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/790/79000510.pdf

[Malinowski en la red] Blog Malinowski en la red. Blog accedido en marzo de 2009. http://lastrobiand.blogspot.com/2007/05/etnografa-virtual.html

[Mayans, 2006] Joan Mayans i Planet (2006). Etnografía virtual, etnografía banal. Accedido en marzo de 2009. http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?llengua=es&id=772

[Monnet, 2002] Monnet, Nadja(2002). La formacion del espacio publico: una mirada etnologica sobre el casc antic de barcelona. Catarata.

[Neve, 2006] Eduardo Neve (2006). Exploración del espacio y lugares digitales a través de la observación flotante. Una Propuesta Metodológica. Accedido en marzo de 2009. http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?llengua=es&id=493

[Téllez, 2002] Anastasia Téllez Infantes (2002). Nuevas etnografías y ciberespacio: reformulaciones metodológicas. Accedida en marzo de 2009. http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/c10tellez.htm

[UOC, 2006] Óscar López Catalán, Pep Vivas i Elias, Jesús Rojas Arredondo, Lluvi Farré Montalà, Valeria Santoro Lamelas, Tomeu Vidal i Moranta (Ed. Uoc) (2006). Paseando Por La Ciberciudad: Tecnología Y Nuevos Espacios Urbanos. UOC.

[Wikipedia_Avatar] Definición de Avatar en Wikipedia. Accedido en marzo de 2009. http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar

[Wikipedia_Meta] Definición de Metaverso en Wikipedia. Accedido en marzo de 2009. http://es.wikipedia.org/wiki/Metaverso

[Wikipedia_SL] Definición de Second Life en Wikipedia. Accedido en marzo de 2009. http://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life

SOCIEDAD DE LA INFORMACION

www.sociedadelainformacion.com

Edita:

Director: José Ángel Ruiz Felipe

Jefe de publicaciones: Antero Soria Luján

D.L.: AB 293-2001

ISSN: 1578-326x