

RELACIONES AFECTIVAS EN EL METAVERSO. ANÁLISIS DE CASO DE *CATFISH: THE TV SHOW*

ALMUDENA MATA-NÚÑEZ
Universidad de Sevilla

SERGIO JESÚS VILLÉN-HIGUERAS
Universidad de Sevilla

RAFAEL LUIS BONO-REYES
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

El término *metaverso* apareció por primera vez en la novela de 1992 *Snow Crash*, de Neal Stephenson, en la que se identifica como un mundo virtual que acoge todos los aspectos de la experiencia humana, «un lugar para el trabajo y el ocio, para la autorrealización y el agotamiento físico, para el arte y el comercio» (Ball, 2022, p. 21). Actualmente, el metaverso como concepto —desligado de marcas— expande esa idea de desarrollo humano en medios digitales. Las nuevas tecnologías han propiciado la aparición de ambientes inmersivos en los que los usuarios pueden establecer todo tipo de relaciones sociales sin necesidad de encontrarse cara a cara.

Del Val propone una definición de los espacios virtuales denominados metaversos como «esfuerzos por controlar los universos irreductibles, por reducirlos a la lógica de la simulación y el control, son actos performativos de reinscripción de una trama cartesiana, de una *realidad reducida, no aumentada*» (2010), basados en el control y la vigilancia de los dispositivos de imagen. Por su parte, Huang y Bailenson (2019) amplían la noción de realidad virtual a todos los estímulos procedentes de medios tecnológicos que aportan información no procedente del exterior, como ocurre con el uso de auriculares para escuchar sonidos distintos a los de la realidad en la que se encuentra el sujeto. Del Val añade que la idea de

metaverso «parte de la equivocación fundamental de que toda la realidad puede reducirse a información, pero lo que reducimos a información son trozos de realidad que han sido previamente sujetos a procesos performativos de producción de conocimiento» (2010).

Scolari (2022) limita su concepción del metaverso al mundo virtual de la empresa Meta, matriz de la plataforma Facebook. Para el autor, se trata de un «*walled garden* de una de las compañías menos transparentes y más poderosas del capitalismo de datos» (Scolari, 2022, p. 79), la cual ha planteado un lavado de su imagen social con la creación de una interfaz inmersiva. Como ya ocurre con la red social Facebook, el mayor desafío se encuentra en la acumulación de datos personales de los usuarios y su posterior venta a otras empresas. En esta línea, Ball apunta que la creación del metaverso difiere notablemente de la de internet como red abierta y colaborativa, pues «está siendo promovido y construido por empresas privadas, con el propósito explícito de comerciar, recopilar datos, hacer publicidad y vender productos virtuales» (2022, p. 37).

El concepto mismo de metaverso implica que «una parte cada vez mayor de nuestra vida, trabajo, ocio, tiempo, riqueza, felicidad y relaciones se desarrollará dentro de mundos virtuales, en lugar de extenderse o ayudarse a través de dispositivos y software digitales» (Ball, 2022, p. 38), lo que aumentará el poder de las empresas tecnológicas que controlen los mundos virtuales. «Los metaversos conforman en la actualidad un espacio de confluencia entre la concreción de actos culturales, sociales e históricos, y la subjetividad contenida en las reacciones mediáticas e individuales ante tales acontecimientos» (Acevedo Nieto, 2022, p. 47). Esta noción del metaverso como espacio alternativo fue especialmente relevante durante los meses de confinamiento por la pandemia de la COVID-19, ya que los mundos virtuales se convirtieron en lugares de socialización libres de contagios (Oh et al., 2023).

Como explica Ríos-Llamas (2022), los mundos virtuales y la realidad aumentada permiten producir nuevos estímulos sensoriales que afectan a la forma de percibir el entorno. En este sentido, las emociones experimentadas en los espacios digitales deben entenderse tan genuinas como las de la vida real. Si bien la interacción está mediada por un avatar incorpóreo, su funcionamiento depende de una persona encarnada en un

cuerpo concreto. Por este motivo, no se pueden rechazar, o tachar de frívolas, las relaciones afectivas originadas en el metaverso, puesto que los personajes que interactúan no dejan de ser las proyecciones personales de individuos que sienten y padecen. Este tipo de experiencias han sido representadas en producciones audiovisuales de ficción tan conocidas como la película *Her* (Jonze, 2013), en la que el protagonista se enamora de su asistente virtual, un modelo de inteligencia artificial que acaba desarrollando conciencia propia. Algo similar ocurre en *Free Guy* (Levy, 2021), en la que un personaje no jugable de un videojuego se obsesiona con el avatar de una usuaria externa en un juego *online* multijugador.

1.1. IDENTIDADES Y AFECTOS EN EL METAVERSO

Ball afirma que el desarrollo de los «protometaversos», que actualmente han derivado en economías tan potentes como las de algunos países, «continuará en las próximas décadas aportando más realismo, diversidad de experiencias, participantes, influencia cultural y valor a los mundos virtuales» (2022, p. 34). No es de extrañar, por tanto, que las relaciones de pareja tengan presencia en los mundos virtuales, pues son una pieza más de la simulación vital que estas plataformas recogen.

Entre estas se distinguen los juegos *online* multijugador; aquellos que requieren de la interacción de cientos o miles de participantes en un mundo virtual propio, en el que las relaciones entre jugadores son esenciales para avanzar en el desarrollo de la historia (Coulson et al., 2018). Estos juegos tienen una finalidad competitiva, mientras que los usuarios de los metaversos participan en rutinas virtuales que derivan en la pertenencia a un grupo (Acevedo Nieto, 2022). Asimismo, los juegos cuentan con reglas que definen y limitan la diégesis narrativa, frente a un metaverso que se concibe como un espacio en construcción y sometido a la economía de mercado en su propio funcionamiento (Acevedo Nieto, 2022).

Fue con la aparición de videojuegos inmersivos en 3D y, especialmente, con el lanzamiento de *Second Life*, cuando se materializó la idea de crear realidades virtuales paralelas a la vida ordinaria. «En su primer año, *Second Life* atrajo a más de un millón de usuarios frecuentes y, poco después, numerosas organizaciones del mundo real establecieron sus

propios negocios y presencias dentro de la plataforma» (Ball, 2022, p. 29). Este desarrollo de una sociedad *online* supuso la inclusión de empresas con y sin ánimo de lucro, instituciones educativas e, incluso, financieras, en un mundo completamente virtual. El éxito de los mundos virtuales de la segunda década del siglo XXI se concentra, sobre todo, en *Minecraft* y *Roblox*, dado que sus interfaces eran más sencillas porque se enfocaban también al público infantil y adolescente (Ball, 2022).

Entre otros usos, los espacios que emplean la realidad virtual pueden servir como lugares de encuentro en los que los usuarios interactúan entre ellos, con la posibilidad de generar vínculos íntimos mediante la personificación de un avatar supuestamente representativo de su apariencia real (Huang y Bailenson, 2019). Se trata de la creación de una identidad digital que depende tanto de la representación visual como de la interacción con el resto de usuarios, pues «[l]a inmersión y la interactividad funcionan como elementos de una estética digital» (Ríos-Llamas, 2022, p. 146). Plataformas como *Roblox* fomentan la cooperación entre jugadores, de modo que las relaciones entre ellos son un pilar fundamental en la experiencia del metaverso, pues se potencia la sensación de pertenencia a un grupo (Oh et al., 2023).

Algunos estudios demuestran que apenas existen diferencias entre las relaciones generadas en entornos virtuales y aquellas que comienzan cara a cara, aunque, a pesar de que no importa dónde se originan, se observa una tendencia a que las relaciones *online* se mantengan en espacios virtuales, sin trasladarse al mundo real (Coulson et al., 2018). Los mundos virtuales pueden funcionar como sustitutos sociales, entre los que se encuentran objetos animados, comidas, mascotas y personajes de ficción a los que las personas con problemas de dependencia emocional y ansiedad acuden para cubrir sus necesidades sociales (Rain et al., 2017). No obstante, son múltiples las referencias a la vida real en los espacios discursivos virtuales, lo que supone que las comunidades *online* continúan y amplían las interacciones *offline*, sin llegar a sustituirlas (García Jiménez y Núñez Puente, 2008).

Puede decirse que los metaversos permiten que sus usuarios *performen* una identidad narrativa en «un espacio de interacción en el que intervienen distintas características individuales» (Acevedo Nieto, 2022, p. 49),

incluidas las dimensiones emocional y afectiva. Las narrativas y personajes de ficción que se crean en los mundos virtuales pueden suplir la exposición social sin el riesgo de sufrir rechazo personal, lo que favorece el desarrollo emocional de personas con dificultades para entablar relaciones personales (Rain et al., 2017). Este tipo de relaciones permiten reproducir los modelos sociales aprehendidos, a la vez que abren la puerta a nuevos esquemas propiciados por las posibilidades de las tecnologías (Coulson et al., 2018).

En este sentido, el uso de aplicaciones de citas para conocer a gente ha aumentado notablemente en los últimos años, especialmente, entre los hombres homosexuales (Lauckner et al., 2019). Entablar relaciones con desconocidos por medios virtuales no es nada extraño actualmente, ya sea a través de las redes sociales o sitios de citas, en tanto que las relaciones virtuales son posibles porque los mundos en los que se desarrollan borran las fronteras entre lo física y psicológicamente real (Coulson et al., 2018). A pesar de lo que pueda parecer, las personas que utilizan la red para conocer a gente suelen tener buenas habilidades sociales y buscan relaciones casuales, que pueden derivar en otras más íntimas (McCown et al., 2001). Esta afirmación coincide con los resultados obtenidos por Oh et al. (2023), quienes señalan que las interacciones virtuales positivas favorecen la socialización en el mundo real, aunque una dependencia excesiva del apoyo *online* se vincula a un mayor sentimiento de soledad en la realidad.

Los estudios sobre las relaciones de pareja en los mundos virtuales existen desde hace una década, como se observa en la investigación que aborda la expresión de la sexualidad en *Second Life* (Craft, 2012), un juego basado en la creación de comunidades y que ya desde su página web publicita la opción de desarrollar un romance con otros participantes. De esta investigación se desprende que los participantes con relaciones románticas en este tipo de comunidades virtuales cuentan con estudios superiores y experiencias en relaciones de pareja tanto *online* como en el mundo real. En muchos casos, la intimación virtual persigue explorar prácticas sexuales socialmente estigmatizadas o desconocidas para los usuarios, dentro de una comunidad de apoyo que permite una mayor expresión del deseo individual (Craft, 2012).

La capacidad de mantener el contacto a larga distancia y la aparición de espacios virtuales abiertos a cualquier persona son algunas de las consecuencias positivas de la proliferación de relaciones virtuales, pues suponen la creación de comunidades de intereses en las que es más fácil encontrar aceptación social. Por el contrario, como aspecto negativo, destaca el anonimato que reina en las redes sociales utilizadas para establecer comunicaciones interpersonales (Coulson et al., 2018). Los cambios culturales y el avance de las tecnologías también han facilitado nuevas formas de engaño *online*, especialmente, en el ámbito de las relaciones personales, pues los suplantadores tienen cada vez más opciones para personalizar sus personajes y hacerlos más creíbles, ganándose la confianza de las víctimas a través de esta falsa veracidad (Koch, 2017).

En algunos casos, los usuarios de aplicaciones de citas consideran intrínseco a su funcionamiento el uso de fotos falsas y la mentira sobre el aspecto físico, especialmente, cuando se trata de personas que quieren protegerse de algún tipo de discriminación por su sexualidad, edad o color de piel (Lauckner et al., 2019). No obstante, esta idealización de una apariencia física diferente puede ser peligrosa para quien se ve afectado por el rechazo social. La creación de una imagen nueva a través de un avatar, más perfecta y acorde a los cánones de belleza, puede provocar dismorfia corporal en la persona que está detrás del personaje (Erazo y Sulbarán, 2022). Por lo tanto, no solo habría que considerar el daño provocado por el fraude, sino, además, las propias consecuencias negativas que la impostura tiene en quien la lleva a cabo. Asimismo, hay que plantear el posible aislamiento social derivado del recogimiento en los mundos virtuales, peligro que se desestabiliza cuando uno de los usuarios insiste en conocer en persona al otro, sobre todo, si mantienen una relación romántica. La línea divisoria entre lo real y lo virtual se encuentra constantemente en un equilibrio inestable, del que los *catfish* se aprovechan para manipular a sus víctimas.

1.2. MENTIRAS VIRTUALES. LA FIGURA DEL *CATFISH*

*Catfish: The TV Show*¹⁴³ (2012-actualidad) es un *reality* estadounidense de televisión dedicado a descubrir si las relaciones que mantienen sus participantes son verdaderas o si, por el contrario, han sido estafados por un *catfish*, es decir, una persona que se hace pasar por quien no es. El origen del programa se encuentra en el documental *Catfish* (2010), en el que los directores Ariel Schulman y Henry Joost siguen la historia de Nev Schulman, hermano menor de Ariel, quien se enamora de una chica que conoce por internet, la cual, según se descubre, resulta ser una ama de casa de mediana edad que había robado las fotos de otra mujer. El programa de televisión sigue la estética del documental a través del uso de cámaras personales utilizadas por los propios presentadores y la ausencia de un guion cerrado (Simmons y Lee, 2020) para transmitir la sensación de veracidad sobre las historias que se narran.

La mayor parte de la literatura académica acude a la definición del diccionario *online* Merriam Webster, que denomina como *catfish* a una persona que crea un perfil falso en redes sociales con fines fraudulentos y engañosos¹⁴⁴. Simmons y Lee (2020) exploran el fenómeno *catfishing* diferenciándolo de otros tipos de engaños *online*, como el *phisihing*. Mientras el *phisihing* persigue conseguir los datos personales o dinero de sus víctimas a través, por ejemplo, de enlaces fraudulentos en aplicaciones de mensajería, el *catfishing* se basa en la suplantación de identidad para entablar relaciones de pareja virtuales con distintos fines. Entre las motivaciones de un *catfish* también se puede incluir conseguir dinero de sus víctimas, como reconocen algunos de ellos (Simmons y Lee, 2020), pero siempre manteniendo la relación amorosa como artimaña de engaño. Otros autores diferencian entre crear un perfil *online* falso y actuar como un *catfish*, que, independientemente de la motivación, implica una intención de engañar a otra persona (Smith, Smith y Blazka, 2017).

Lovelock contextualiza el comportamiento del *catfish* como un caso de mal uso de las redes sociales, «síntoma de una subjetividad problemática

¹⁴³ *Catfish* en adelante.

¹⁴⁴ Traducción propia: «A person who sets up a false personal profile on a social networking site for fraudulent or deceptive purposes».

que busca una solución terapéutica» (2017, p. 204)¹⁴⁵. Desde una visión un tanto extrema, Lauder y March señalan que los *catfish* tienden a caracterizarse por lo que llaman «la oscura triada de la personalidad» (2023): rasgos de psicopatía, sadismo y narcisismo. El problema de esta perspectiva es que asociar estos tipos de comportamientos fraudulentos con nociones de salud mental puede llevar a pensar que solo los enfermos realizan tales engaños, cuando, en realidad, pueden deberse a diversos motivos, desde temporadas de baja autoestima a la búsqueda de una identidad social aceptable.

La mentira sobre la identidad *online* puede provenir, incluso, del propio nombre ofrecido, posiblemente, como medida de precaución para preservar el anonimato. Estas prácticas, habituales y conocidas, inspiran a los usuarios a tomar medidas antes de conocer en persona al perfil con el que han establecido contacto, por ejemplo, con llamadas telefónicas (McCown et al., 2001). Esto es, precisamente, lo que se fomenta desde *Catfish*, pues la mayoría de fraudes pueden ser evitados si se comprueba antes la identidad de la persona. Así, desde el programa recomiendan hacer una búsqueda inversa por imágenes para descubrir si la identidad visual ha sido suplantada y solicitar un teléfono de contacto para hacer videollamadas y confirmar que el avatar del usuario coincide con la persona que está detrás.

El estudio de Campbell y Parker (2022) sobre las características de los *catfish* indica que suelen ser personas religiosas que no pueden expresarse libremente en sus comunidades, así como homosexuales que sufren rechazo y discriminación social. En general, los personajes virtuales creados por los *catfish* están vinculados a un ideal de éxito económico y al mito del amor romántico y la pareja monógama (Lovelock, 2017), logros que esas personas solo pueden obtener mediante la separación de su cuerpo sexuado y significado socialmente. Por su parte, las personas latinas e hispanas constituyen el grupo menos presente entre los *catfish*, según los investigadores porque culturalmente prevalecen los valores

¹⁴⁵ Traducción propia: «[...] symptomatic of an unhealthy or problematic subjectivity that is yearning for therapeutic resolution».

familiares, y el engaño *online* no solo marcaría al individuo, sino que supondría una mancha para toda la familia (Campbell y Parker, 2022).

Lo que se da a entender con la actuación de los *catfish* es que hay tanto un buen como un mal uso de las redes sociales (Lovelock, 2017), este último, a través de la adopción de máscaras que posicionan la concepción de lo falso del lado de la identidad virtual, incluso si en lo único que se miente es en la foto de perfil. El trasfondo debajo de esta idea es que los individuos solo pueden hacer uso de una identidad, que debe coincidir en el mundo real y el virtual, ignorando cualquier tipo de represión social a la que una persona puede verse sometida por su entorno. En este caso, habría que diferenciar dos tendencias: de un lado, aquellos que se hacen pasar por otras personas en internet con el único fin de engañar a los demás; de otro, quienes utilizan la red para ser quien no se les permite ser en la vida real. A este debate sobre la verdadera identidad del *catfish* se opone el caso de la víctima, que personifica la autenticidad, entendida como un buen uso de las redes sociales. La persona engañada es quien dice ser y no tiene necesidad de mentir para abrirse y dejarse conocer. Asimismo, es importante destacar que la víctima del *catfishing* no es solo la persona engañada, sino también aquella cuya identidad ha sido robada. La suplantación de la identidad puede resultar en pérdidas económicas por estafas, pero, además, puede causar daños sociales relacionados con la actividad laboral y afectiva, y llegar a extremos como el acoso *online* (Koch, 2017).

El desdoblamiento entre lo que una persona es y dice ser se justifica en la falta de aceptación propia de lo que uno verdaderamente es, lo cual es reconocido a modo de confesión cuando se destapa el engaño (Lovelock, 2017). En general, las personas conocidas por internet son consideradas como menos atractivas por sus propios iguales, a pesar de que se registran mayores niveles de comunicación entre ellos respecto a la interacción en persona, por lo que se considera que las amistades virtuales son encasilladas en estereotipos que cuestionan su integración social y su posible belleza (Coulson et al., 2018). En *Catfish*, los usuarios que intentan engañar a otros se valen, precisamente, de imágenes de personas que destacan por no encajar en esos estereotipos, sobre todo, por su reconocido atractivo físico.

Normalmente, los *catfish* roban su identidad a personas que destacan físicamente, lo que provoca una aceptación inmediata por parte de la víctima. Este reconocimiento de la belleza de la persona impostada contrasta con la negativa de los *catfish* para hacer videollamadas, actitud que suele ser un indicativo de que esa persona no es quien dice ser, ya que participar en un vídeo desvelaría su verdadera identidad. Sin embargo, a pesar de que la imagen es la carta de presentación de cualquier persona *online*, las relaciones entre los *catfish* y sus víctimas se fundamentan en profundas conexiones emocionales que se acercan al ideal del amor romántico.

A esto habría que añadir, además, las dinámicas clasistas y racistas que se reproducen en la red y que explican que algunos usuarios intenten ser quienes no son, alguien más guapo, más blanco, más rico. La aceptación de uno mismo se asocia a un concepto de madurez personal que el *catfish* no es capaz de alcanzar, pues se entiende que su construcción de un personaje *online* es una respuesta inmadura a los problemas de la vida real (Lovelock, 2017).

En esta línea, la red también abre un espacio de exploración y construcción de nuevas identidades sexuales que no cumplen con los parámetros cisheteronormativos. Es más, siguiendo la línea de pensamiento de Margulies (2016), se puede afirmar que, desde la perspectiva de género, las relaciones virtuales son disruptivas en su propia ontología. La mediación de una pantalla supone la ausencia de un cuerpo, por lo que las identidades *online* no pueden ser sexuadas; en este caso, el proceso de generización responde a la proyección del deseo de los participantes. Pero la autopercepción corporal según los estándares de belleza no es la única razón por la que una persona puede hacerse pasar por otra en internet. Ya sea por motivos de apariencia física o de modelos relacionales, muchas personas experimentan con su identidad en la red, entre ellos, los adolescentes, que suelen contactar con extraños para explorar distintas formas de ser percibidos (García Jiménez y Núñez Puente, 2008).

Ante el rechazo social y la violencia del mundo real, el anonimato del espacio virtual favorece la expresión de identidades disidentes, así como la creación de comunidades de apoyo. Los mundos virtuales pueden ser

espacios de evasión, pero también «de denuncia y subversión de una estructura patriarcal, fuente de discursos irónicos y subversivos y una oportunidad de combinar su desarrollo laboral con el activismo feminista» (Salido Machado, 2017, p. 55). La autopercepción negativa del cuerpo a causa de sus significados sociales puede revertirse mediante la creación de nuevas identidades virtuales.

En resumen, la necesidad del *catfish* de suplantar la identidad de otra persona se explica por la socialización de los cuerpos y la personificación de estigmas debido a jerarquías raciales, sexuales y de género (Lovelock, 2017). Sin embargo, en otros casos, la motivación del *catfish* se debe a la necesidad de hacerse pasar por otra persona para efectuar una estafa financiera mediante medios digitales. Por ejemplo, algunos timadores fingen estar involucrados en una relación de pareja para obtener dinero de sus víctimas, que, cegadas por el sentimiento amoroso, acceden a enviar considerables cantidades de dinero (Lauckner et al., 2019).

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal de este trabajo es determinar el comportamiento y las motivaciones de los usuarios de mundos virtuales que se involucran en relaciones afectivas en la que uno de los participantes es un *catfish*. Para ello, se propone un análisis cualitativo de tres episodios de *Catfish: The TV Show* (2012-actualidad); por tanto, la metodología de la investigación se basa en el estudio de caso.

Los capítulos seleccionados pertenecen a la última temporada del *reality* (2020-actualidad), la cual corresponde a la producción en el periodo postpandemia, lo que ha supuesto que la participación de los presentadores y los protagonistas haya derivado en un formato más virtual que se apoya de manera intensa en el uso de las nuevas tecnologías. De entre todos los episodios, se han detectado tres que incluyen los mundos virtuales, los cuales serán comentados críticamente en este trabajo:

- Episodio 26. Scooba & Renae
- Episodio 68. Charles & Nikki
- Episodio 71. Mark & Taylor

Casualmente, en estos tres casos es un hombre el que quiere averiguar la identidad de una mujer, pero el programa recoge casos de *catfish* que son hombres y entre personas no heterosexuales.

En concreto, se procede a analizar la creación de identidades *online* en las relaciones de pareja originadas en los mundos virtuales. Nos centraremos en la proyección de la imagen personal en los avatares, la posibilidad de manipular la información proporcionada y la motivación social de los participantes para recurrir a las relaciones afectivas virtuales.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El de Scooba y Renae es el primer episodio de *Catfish* en el que los protagonistas se conocen en el metaverso. En concreto, lo hacen en IMVU, una plataforma que permite crear tu propio avatar personalizado en 3D, el cual interactúa en un mundo virtual al que acceden personas de todo el mundo. Quien escribe al programa es Scooba, un chico de 23 años que conoció a Renae cuando ambos tenían 17 años. Mientras estaban en IMVU, habían entablado una relación afectiva que no podía trasladarse al mundo real porque ella vivía en Reino Unido. No obstante, continuaron hablando en Kick, una plataforma de *streaming* para *gamers*, se intercambiaron fotos y pagaron por casarse en el universo de IMVU. Sus conversaciones eran profundas, se apoyaban mutuamente. Scooba, a cargo desde joven de su madre con discapacidad, se sentía escuchado, entendido y querido. Tras mantener el contacto durante 8 meses, Renae desapareció durante 5 años, hasta que volvió a contactar con él a través de una cuenta de Facebook sin amigos y tan solo una foto. Cualquier intento de reclamarle a Renae información sobre su vida derivaba en excusas sin respuestas.

Los presentadores del programa, Nev Schulman y Kamie Crawford, inician sus pesquisas con una búsqueda inversa de imágenes, por la que descubren que las imágenes de Renae corresponden a una *influencer* llamada Acacia Kersey. Además, comprueban que el perfil de Facebook tiene un nombre distinto en su URL, el cual coincide con el de una mujer que vive en la ciudad de Reino Unido en la que Renae dice estar. Estos descubrimientos les hacen pensar que es esa mujer, mucho mayor que

Scooba, quien ha estado hablando con él. Sea quien sea, queda claro que ha mentado con su identidad, y no solo una vez, pues regresa intentando mantener un engaño.

El siguiente paso para los presentadores es adentrarse en el universo de IMVU, para lo cual necesitan crear una cuenta con su propio personaje. En esta interacción se distinguen dos posturas: de un lado, Nev no quiere malgastar tiempo en personalizar su avatar; de otro, a Kamie le atrae la posibilidad de modelar una figura a su imagen. Una vez dentro, encuentran el usuario de Renae, al que está asociado un número de teléfono de Virginia, en Estados Unidos. Con estas averiguaciones, le dan un ultimátum a la chica, quien se une a una videollamada con los presentadores y Scooba.

Como era de esperar, Renae no era quien decía ser. Su verdadero nombre es Kishana, y su apariencia física poco tiene que ver con la de la mujer a la que había robado las fotos. Kishana es una joven negra que reconoce que, cuando inició su relación con Scooba, no estaba cómoda con su aspecto. Tras confesar sus inseguridades y sus mentiras, comenta haber sufrido acoso por su color de piel. Se descubre, por tanto, la motivación de hacerse pasar por otra persona, en este caso, el racismo de la sociedad estadounidense y el miedo a ser rechazada por su apariencia. Kamie, la presentadora, también es una mujer negra, y admite que es mucho más fácil socializar con la piel de una persona blanca, independientemente de que su imagen se ajuste o no a los cánones de belleza, puesto que las mujeres racializadas no suelen ser contempladas como objeto de deseo.

Si bien es reconocida como una *catfish* por el engaño perpetrado, las razones de Kishana no son cuestionadas por ninguno de los participantes. Al contrario, tanto los presentadores como la víctima le muestran apoyo, y Scooba acepta sus disculpas, asegurándole que no le importa su color de piel, ya que él se había enamorado de su forma de ser. Esta forma de afrontar la situación les permite seguir manteniendo una amistad, esta vez, siendo ellos mismos.

En el episodio 68, Charles, de Illinois, escribe a *Catfish* porque su mejor amigo duda de que su supuesta novia sea quien dice ser. Al igual que en el caso anterior, Charles y Nikki se conocieron 5 meses antes en una sala

de chat de IMVU, donde Charles entró y habló a través del micrófono. Su voz captó la atención de Nikki y de inmediato entablaron conversación, tanto por audio como por escrito. Al poco tiempo, comenzaron a intercambiar fotos reales e incluso hicieron dos videollamadas, en ninguna de las cuales Nikki dejó ver su rostro. A pesar de eso, ambos se involucraron en una relación en la que Charles cubría sus carencias emocionales con el apoyo de Nikki. Él viajó a Miami para buscarla, pero ella no se presentó en la cita.

Los presentadores de *Catfish* comenzaron su indagación con una búsqueda de fotografías mediante reconocimiento facial, la cual los llevó a las publicaciones de un club de fiesta en Tampa, Florida. A continuación, crearon un nuevo personaje en IMVU, esta vez, bajo el control de Kamie, quien se esmera en personalizar su avatar, reconociendo la importancia de que la imagen proyectada en el mundo virtual sea lo más parecida posible a la suya propia, aunque esté caricaturizada. Mediante la búsqueda del nombre de usuario de Nikki, llegan a una sala de chat llamada “The Pool Club”, donde preguntan por la chica al resto de usuarios. Dado que *Catfish* es un programa *reality*, es necesario señalar una dificultad que se muestra en esta secuencia. Mientras hablan con los otros personajes, los presentadores pierden el control de su avatar, que empieza a bailar de repente. Este choque con el funcionamiento de la realidad virtual pone de relieve la quebradiza ilusión que esta supone para quienes no están inmersos en ese mundo. Si hasta entonces parecía una forma más de replicar la vida en un espacio virtual, ahora se da a entender que es solo un juego, y que lo que ocurre dentro no tiene por qué corresponder a la realidad externa.

En cualquier caso, Nev y Kamie continúan su investigación en otras salas de chat y, a su vez, alguien les escribe por privado preguntando por el usuario al que buscan. Esta persona trata de exponer a Nikki, asegurando que es una *catfish* que habla con múltiples personas adoptando diversas identidades. Con esta información confrontan a la chica, que acepta conocer a Charles en Tampa, de donde es verdaderamente. Sorprendentemente, cuando se encuentran, Nikki resulta ser quien decía ser, y su imagen coincide con la de las fotos que había enviado. Es decir, no se trata de una *catfish*, sino, como se desprende de su discurso, de una

mujer insegura que, además, es madre, por lo que tampoco estaba preparada para dar ese paso y exponer a sus hijos a un desconocido en internet. Nikki ha mentido sobre su vida, pero su identidad no es un fraude. Ella reconoce sus sentimientos hacia Charles, quien está implicado de lleno en la relación y considera que los sentimientos originados *online* son completamente reales. De nuevo, lo que se infiere de la situación es comprensión por las circunstancias de la otra persona, de modo que la mentira inicial no impide que los protagonistas sigan manteniendo el contacto, aunque finalmente toman caminos separados.

Por último, el episodio 71 vuelve a dar cabida a una pareja procedente de una realidad virtual, esta vez, de un videojuego para móvil denominado *Party in my Dorm*, de temática universitaria estadounidense. Se trata de un juego en el que, a diferencia del metaverso de IMVU, los usuarios se enfrentan unos a otros para ganar desafíos y obtener puntos. Además, el juego cuenta con espacios de socialización, en los que Mark, un albañil de 30 años procedente de Boston, organiza una fiesta virtual por su cumpleaños y conoce a Mary Taylor, de 21 años. Después de pasar toda la noche hablando, Mark y Taylor formalizan su relación dentro del juego y hablan sobre su apariencia real, lo que pone en entredicho la realidad virtual mientras están en ella. El salto a la realidad exterior se produce al agregarse en Snapchat, donde abandonan sus avatares y son representados por sus fotos verdaderas. También intercambiaron sus números de teléfono y sus perfiles en Instagram, lo que refuerza la idea de veracidad frente al mundo idealizado del videojuego. Tras dos meses de conversaciones, Mark reconoce a Taylor sus sentimientos, ella intenta quitarles importancia y rompe su relación virtual, lo que le hace pensar que no es quien dice ser.

Esta situación es la que lleva a Mark a contactar con *Catfish*, pues quiere saber si le han estado engañando. Esta vez, al disponer de más datos personales, como el número de teléfono y los perfiles de varias redes sociales, los presentadores no tienen la necesidad de participar en el mundo virtual del juego, por lo que optan directamente por comprobar el número de teléfono. Entre los posibles propietarios de la línea encuentran a una Mary Taylor. En cuanto a las fotos de Instagram, el reconocimiento facial los lleva a otro número de teléfono a nombre de Mary

Taylor, lo que confirmaría su identidad. Sin embargo, la presentadora del programa insiste en que no puede ser la mujer de las imágenes. Taylor es una chica joven, rubia, guapa y en buena forma física, por lo que Kamie la juzga desde el prejuicio de que quienes engañan en internet encajan en un estereotipo de persona poco atractiva. No concibe que una mujer con esa apariencia física, que no necesita hacerse pasar por otra por presión social, participe en mundos virtuales empleados como escape de la vida real.

Convencidos de que el perfil de Instagram es verdadero y alguien se está haciendo pasar por Taylor en el juego, los presentadores contactan con la supuesta suplantadora para conocerse en persona. Aunque al principio se niega, finalmente, acaba por invitar al programa a una casa en un lujoso barrio de Los Ángeles. El encuentro se salda con la sorpresa de todos, pues Mary Taylor, que responde al nombre de Marie, es exactamente la mujer de las fotos y no había mentado en nada. Aquí el conflicto pone el foco no en el engaño, sino en la frontera entre realidad y fantasía de los mundos virtuales. Mientras Mark, una persona que reconoce sufrir ansiedad, valida sus sentimientos con independencia de la apariencia de la otra persona, Marie ni siquiera se había planteado esa cuestión. Para ella, la relación tuvo lugar en un juego, algo que nunca fue parte de su realidad. El mundo virtual era uno muy distinto al que ella habitaba. En esta ocasión, se entiende que la situación ha sido fruto de un malentendido, causado por la disolución de los límites entre la realidad y la ficción.

4. CONCLUSIONES

Tras el análisis de los tres episodios de *Catfish* propuestos, es posible extraer diversas reflexiones. En primer lugar, parece inevitable la necesidad de preguntarse sobre la relación que, como sociedad, queremos tener con las nuevas tecnologías, en especial, aquellas que permiten crear mundos repletos de posibilidades, con sus propias dinámicas y las consecuencias que ello tendrá en la vida fuera de las pantallas.

En cuanto a los casos analizados, hay que destacar que solo en uno había una *catfish* y su comportamiento fraudulento estaba justificado por el racismo, la inseguridad y el acoso al que había estado sometida en la

vida real. Quizá, el mundo virtual podría haber sido para ella un espacio seguro gracias al anonimato, lo que le habría permitido encontrar aceptación desde el principio. No obstante, se demuestra que puede encontrar ese apoyo en la realidad, como ocurre cuando su víctima le manifiesta que sus sentimientos van más allá de su apariencia.

De este modo, en dos de los episodios aparecen mujeres que recurren a avatares virtuales porque se están protegiendo a sí mismas. Una lo hace mintiendo sobre su identidad; la otra, ocultando ciertos aspectos vulnerables de su vida. En cualquier caso, se reconoce que existe un riesgo al exponerse en internet que estas mujeres han querido evitar en la medida de lo posible, ya que el daño personal no se queda en el plano virtual, pues las emociones son las de una persona real. Sin embargo, también se ha comprobado que, aunque los sentimientos se puedan interpretar como verdaderos, no todo el mundo pasa por el mismo proceso, y hay quien sigue considerando los mundos virtuales como un simple juego, frente a la realidad que está fuera.

5. APOYOS

Esta investigación forma parte del trabajo realizado en los grupos de investigación «Imagen, Medios Audiovisuales e Historia de la Comunicación» (HUM1070) de la Universidad de Sevilla, «Metodologías y Herramientas para la Investigación sobre Cultura Visual» (HUM-999) de la Universidad de Málaga y «Comunicación Audiovisual y Videojuegos» (TIC237) de la Universidad de Sevilla.

6. REFERENCIAS

- Acevedo Nieto, J. (2022). Una introducción al metaverso: conceptualización y alcance de un nuevo universo online. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 24, 41-56.
<http://dx.doi.org/10.6035/adcomunica.6544>
- Ball, M. (2022). *El metaverso. Y cómo lo revolucionará todo*. Ediciones Deusto.
- Campbell, K. y Parker, M. L. (2022). Catfish: Exploring the Individual Predictors and Interpersonal Characteristics of Deceptive Online Romantic Relationships. *Contemporary Family Therapy*, 44, 422-435.
<https://doi.org/10.1007/s10591-022-09646-5>

- Coulson, M. C.; Oskis, A.; Meredith, J. y Gould, R. L. (2018). Attachment, attraction and communication in real and virtual worlds: A study of massively multiplayer online gamers. *Computers in Human Behavior*, 87, 49-57. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.017>
- Craft, A. J. (2012). Love 2.0: A Quantitative Exploration of Sex and Relationships in the Virtual World Second Life. *Archives of Sexual Behavior*, 41, 939-947. <https://doi.org/10.1007/s10508-012-9933-7>
- Erazo, J. y Sulbarán, P. (2022). Metaverso: más allá de la realidad inmersiva. *Revista Electrónica Conocimiento Libre y Licenciamiento*, 25, 129-140.
- Huang, S. A. y Bailenson, J. (2019). Close Relationships and Virtual Reality. En Parsons, T. D. Lin, L. y Cockerham, D. (Eds.), *Mind, Brain and Technology. Learning in the Age of Emerging Technologies* (pp. 49-65). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-02631-8_4
- García Jiménez, A. y Núñez Puente, S. (2008). Apuntes sobre la identidad virtual de género. *Feminismo/s*, 11, 41-58.
- Koch, C. M. (2017). To Catch a Catfish: A Statutory Solution for Victims of Online Impersonation. *University of Colorado Law Review*, 88, 233-280.
- Lauckner, C.; Truszczynski, N.; Lambert, D.; Kottamasu, V; Meherally, S.; Schipani-McLaughlin, A. M.; Taylor, E. y Hansen, N. (2019). “Catfishing,” cyberbullying, and coercion: An exploration of the risks associated with dating app use among rural sexual minority males. *Journal of Gay & Lesbian Mental Health*, 23(3), 289-306. <https://doi.org/10.1080/19359705.2019.1587729>
- Lauder, C. y March, E. (2023). Catching the catfish: Exploring gender and the Dark Tetrad of personality as predictors of catfishing perpetration. *Computers in Human Behavior*, 140, 107599. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107599>
- Lovelock, M. (2017). Catching a Catfish: Constructing the “Good” Social Media User in Reality Television. *Television & New Media*, 18(3), 203-217. <https://doi.org/10.1177/1527476416662709>
- Margulies, A. (2016). Avatars of desire and the question of presence: Virtual and transitional spaces meet their liminal edge –From Pygmalion to Spike Jonze's Her, and beyond. *The International Journal of Psychoanalysis*, 97(6), 1697-1708. <https://doi.org/10.1111/1745-8315.12528>
- McCown, J. A.; Fischer, D.; Page, R. y Homant, M. (2001). Internet relationships: People who meet people. *Cyberpsychology & Behavior*, 4(5), 593-596.

- Oh, H. J.; Kim, J.; Chang, J. J. C.; Park, N. y Lee, S. (2023). Social benefits of living in the metaverse: The relationships among social presence, supportive interaction, social self-efficacy, and feelings of loneliness. *Computers in Human Behavior*, 139, 107498. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107498>
- Rain, M., Cilento, E., Macdonald, G. y Mar, R. A. (2017). Adult attachment and transportation into narrative worlds. *Personal Relationships*, 24, 49-74. <https://doi.org/10.1111/pere.12167>
- Ríos-Llamas, C. (2022). Habitar el metaverso mediante la continuidad del cuerpo/avatar en lugares virtuales. *Communication Papers. Media Literacy & Gender Studies*, 11(23), 136-151. http://dx.doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v11i23.22832
- Salido Machado, E. (2017). Ciberfeminismo: disidencias corporales y género itinerante. *REVELL: Revista de Estudos Literários da UEMS*, 3(17), 47-75.
- Scolari, C. A. (2022). La guerra de las plataformas. Del papiro al metaverso. Anagrama.
- Simmons, M. y Lee, J. S. (2020). Catfishing: A Look into Online Dating and Impersonation. En Meiselwitz, G. (Ed.) *Social Computing and Social Media. Design, Ethics, User Behavior, and Social Network Analysis* (pp. 349-358). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-49570-1_24
- Smith, L. R.; Smith, K. D. y Blazka, M. (2017). Follow Me, What's the Harm? Considerations of Catfishing and Utilizing Fake Online Personas on Social Media. *Journal of Legal Aspects of Sport*, 27, 32-45. <https://doi.org/10.1123/jlas.2016-0020>
- del Val, J. (2010). Del Metaverso al Metacuerpo. *Metahumano/Metaformance/Metasexo: Desafiando los paradigmas de la simulación en la sociedad de la información*. Ponencia magistral en las IV Jornadas Internacionales Universos y Metaversos: aplicaciones artísticas de los nuevos. 7 y 14 de abril de 2010, Universidad de Barcelona.