

El efecto Proteo. La belleza determina la seguridad en uno mismo... incluso en un mundo virtual

No es la primera vez que os hablo de lo **determinante** que es la **belleza** de una persona para su éxito social, **incluso** a niveles aberrantes, como que porcentualmente hay más individuos feos en la cárcel que fuera de ella.

La belleza tiene tanto poder porque determina cómo nos tratará la gente, y según cómo nos trate la gente a lo largo de nuestra vida sin duda acabará moldeando en cierto grado cómo somos. Por ejemplo, las personas atractivas o altas y esbeltas atraen a más amigos de media, perciben salarios más elevados por el **mismo** trabajo y hasta reciben mejor asistencia sanitaria.

Bien lo saben incluso los bebés recién nacidos: los que son más monos reciben mejores atenciones de las comadronas y enfermeras que los más feos, y poco importa que lloren más o menos para llamar la atención.

Nuestra apariencia, también, afecta a cómo nos percibimos a nosotros mismos, y por tanto a cómo actuamos.

Para comprobar en tiempo real los poderosos **efectos** de la belleza, lo ideal sería realizar experimentos con grupos de personas que son muy feas y, poco después, muy bellas, y ver qué pasa. Eso no puede suceder porque, además de incurrir en un problema ético, no existe la tecnología suficiente para cambiar radicalmente el aspecto de alguien en pocos minutos. Aún.

Pero esta limitación no existe en un **mundo virtual**. Como Second Life. En este mundo de ceros y unos, cualquier persona puede entrar con su avatar, que adoptará la apariencia que queramos manipulando 150 parámetros que lo cambian todo, desde el color de los ojos hasta el número de pie que gastas.

Gracias a que la belleza puede ser tan cambiante en Second Life que podemos analizar cómo se alteran las interacciones sociales online de una forma totalmente *nueva*.

En un estudio se asignó a los voluntarios diversos **avatares** que iban desde corrientes hasta atractivos (y que no guardaban ninguna relación con el aspecto de los voluntarios en el mundo real). Los voluntarios se colocaron los cascos de realidad virtual y manipularon a sus avatares para que entraran en una habitación e interactuaran con otro avatar, controlado por un asistente de investigación que no podía ver los rostros virtuales de los avatares (y que por tanto interactuaba con todos de manera uniforme). Así, los investigadores fueron capaces de manipular astutamente los avatares para que los voluntarios pudieran verse de manera distinta a como los veían otros (en este caso el asistente de investigación). Eso es importante, porque si, por ejemplo, uno tiene un avatar atractivo que recibe un trato preferencial en el mundo virtual, quizá actúe con más confianza.

Los resultados fueron sorprendentes. Los voluntarios con avatares atractivos mostraban un grado de confianza en sí mismos (manteniendo una distancia interpersonal menor o hablando más de ellos mismos), independientemente de su atractivo en la vida real. Este impacto de la percepción de nuestra apariencia sobre nuestro comportamiento fue bautizado como efecto **Proteo**, en honor al dios de la mitología griega que podría cambiar de aspecto a voluntad.

Pero el mundo virtual también puede tener implicaciones directas en el mundo real, como descubriremos en la próxima entrega de este artículo.

Se realizaron más experimentos que confirmaban estas correlaciones entre **belleza y seguridad** en uno **mismo** en entornos **virtuales**. Pero lo más llamativo de todo ello no fue lo que sucedía en el **mundo** virtual, sino lo que acabó sucediendo en el mundo real: las personas a las que se les había asignado avatares atractivos mostraron mayor confianza también en el mundo real.

Como si al ser de repente atractivos les hubiera dejado un impacto residual que luego podían mantener durante cierto tiempo en su vida cotidiana. Imaginaos que podéis ser Brad Pitt o Angelina Jolie durante una semana, parte de vuestra seguridad adquirida se mantendría a regresar a vuestros humildes cuerpos humanos.

Así pues, los mundos virtuales podrían tener **incluso** aplicaciones terapéuticas interesantes. No hace falta pensar en que a Quasimodo le hubiera ido mucho mejor en la vida si hubiese dispuesto de un ordenador con conexión a Second Life en la catedral de Notre Dame. Por ejemplo podemos el uso de avatares para desempeñar roles (como ser discapacitado) en entornos virtuales para incrementar la empatía hacia los discapacitados.

Pero, por qué no, también se podrían asignar avatares atractivos a personas con baja autoestima o que poseen una imagen distorsionada de su cuerpo.

Y es que, a pesar de las fronteras digitales, nuestra humanidad no queda nunca excluida. Seguimos siendo muy parecidos en mundos tipo Matrix que en mundos Reales. Existen los mismos prejuicios, envidias y demás rasgos humanos y se manifiestan de una forma tan intensa en todos los mundos posibles.

Por ejemplo, en el mundo virtual la gente parece actuar según estereotipos sociales. En un estudio realizado en el mundo virtual There.com se investigó la disposición a ayudar a individuos de otras razas que así lo solicitaban. Resultó que las peticiones de ayuda procedentes de avatares de piel oscura se atendían en mucha menor medida. Y los avatares también siguen las normas de género del mundo real; por ejemplo, dos avatares masculinos (independientemente del sexo de las personas que los controlan) mantienen mayor distancia interpersonal en el mundo virtual que la que mantienen los avatares femeninos, y los avatares masculinos miran menos a los ojos de otros avatares.