

Yo también quiero un role: Interfaces digitales como medio para el desarrollo de identidad, comunalización y cultura emergente en VRChat y Discord

Sección: Dossier
Recibido: 10/09/2024
Aceptado: 28/11/2024

I too Want a Role: Digital Interfaces as a Means for Identity Development, Communalisation and Emerging culture in VRChat and Discord

José Francisco Zampieron
Facultad de Filosofía y Humanidades,
Universidad Nacional de Córdoba, Argentina
ORCID: 0000-0003-0901-9974
correo: kuroneko.jf97@gmail.com
DOI: 10.46530/virtualis.v15i28.454

Resumen. Este estudio presenta los hallazgos de una investigación etnográfica multilocal y digital realizada en una comunidad transplataforma anglófona, privada y de nicho cultural basada en Touhou Project llamada “The Home Depot of Gensokyo”. El artículo describe el contexto, diseño y funcionalidad de las plataformas Discord y VRChat, y cómo estas se utilizan en la comunidad para explorar cómo pueden contribuir al desarrollo de culturas emergentes o “designs for living” (Turner, 1988) a través de la agencia mediadora de las tecnologías y plataformas (Latour, 2005). A la luz de los datos etnográficos, se problematiza el orden social del Home Depot of Gensokyo a partir de la cultura local, sus microinstituciones, el diseño y mecanismo del sistema de “roles” de la plataforma Discord, y cómo estos pueden dar luz a perspectivas del mundo y expectativas entre los interlocutores que inspiran performances para (re)crear un sentido de “pertenencia” o comunalización (Brow, 1990) en la comunidad. Finalmente, se utiliza la “sociología de la cultura” de Raymond Williams (1995) para, desde la postura etnográfica de lo que llamo un “estado de escape” (Zampieron, 2023), reflexionar sobre la dinámica de las culturas emergentes y las performances en el ámbito digital.

Palabras clave: etnografía digital, emergencia cultural, performance, agencia social, VRChat y Discord, tecnosocialidad.

Abstract: This study presents the findings of a multilocal, digital ethnographic research conducted in an English-speaking, private, culturally niche transplatform community based on Touhou Project called “The Home Depot of Gensokyo”. The article describes the context, design and functionality of the Discord and VRChat platforms, and how these are used in the community to explore how they can contribute to the development of emergent cultures or “life designs” (Turner, 1988) through the mediating agency of technologies and platforms (Latour, 2005). In light of the ethnographic data, the social order of the Home Depot of Gensokyo is problematized through the local culture, its micro-institutions, the design and mechanism of the Discord platform’s “role” system, and how these can shed light on worldviews and expectations among interlocutors that inspire performances to (re)create a sense of “belonging” or communalisation (Brow 1990) in the community. Finally, Raymond Williams’ (1995) “sociology of culture” is used to, from the ethnographic stance of what I call a “state of escape” (Zampieron, 2023), reflect on the dynamics of emerging cultures and performances in the digital realm.

Keywords: Digital ethnography, cultural emergence, performance, social agency, VRChat and Discord, technosociality.

Introducción

Cuando empecé a poner en práctica el trabajo de campo en la comunidad transplataforma anglófona en Discord y VRChat llamada “The Home Depot of Gensokyo”, a comienzos de septiembre de 2022, una de las cuestiones que guiaba mi problema de investigación trataba sobre como la comunalización y los más de 200 actores humanos y no humanos (*bots*) de esa pequeña comunidad digital anglófona recreaban un *sentimiento* de pertenencia a partir de la performance (Turner, 1988) a través de la comunicación imagética, memética online, micro instituciones nativas y el *pasar un rato juntos* en esas plataformas. Sin embargo, para entender eso había antes que abordar el fenómeno de la identidad basada en Touhou Project también, ya que como se puede percibir, “Gensokyo” en su nombre, aludía al mundo donde la historia de Touhou Project toma forma.

Touhou Project es una franquicia de videojuegos japoneses de disparos en masa 2D (danmaku) creada por ZUN. Más allá de los videojuegos, Touhou Project ha evolucionado en un fenómeno cultural, inspirando una producción masiva de contenido derivado como música, arte, literatura y más. Pensando en eso, elegí esta comunidad para mi investigación porque representa un caso excepcional de cómo las plataformas digitales moldean las dinámicas sociales y culturales en nichos específicos. Además, sus características la hacen comparable a otras comunidades de plataformas digitales como *Second Life*, foros temáticos de Reddit de juegos diversos online o grupos de *Fortnite*, pero con un enfoque particular en la interacción transplataforma. Este fenómeno es representativo de un tipo de comunidades virtuales donde la tecnología no solo actúa como mediadora, sino como co-creadora de significados culturales. De este modo, el nicho al que pertenece esta comunidad, por su afiliación al Touhou Project y la cultura otaku¹ que la rodea, hace que sus miembros compartan un interés profundo por la estética y las narrativas del fandom, lo que se traduce en una participación activa en la creación de dinámicas culturales dentro de las plataformas digitales que este estudio pone foco, como veremos adelante.

Ahora bien, a finales de 2023, cuando finalice la elaboración de la tesis de maestría en Antropología la cual este artículo corrobora, todavía sentía que había una parte importante de ese trabajo que no había conseguido elaborar completamente, ya que escapaba al objetivo de la tesis. En aquel trabajo yo había verificado que se daba una importancia bastante relevante al proceso de “hacer parte” el acto de esperar, participar y finalmente adquirir “roles” en Discord y como la expectativa de adquirir

¹A pesar de su connotación negativa en Japón, en el resto del mundo “otaku” se asocia más con personas apasionadas por la cultura del anime y el manga. Con raíces en la expresión japonesa *Ōkina otomodachi* (“gran amigo” o “amigo adulto”), la subcultura otaku se caracteriza por actividades como cosplay, animekê y eventos temáticos, celebrando la creatividad y el fandom.

estas etiquetas y símbolos trabajaban en la memoria colectiva (Habswachs, 2005) [1950] para crear pertenencia.

En ese sentido, el objetivo aquí es elaborar el resultado de esa investigación a partir de la concepción socioantropológica de la “emergencia cultural” (o surgimiento de cultura) (Pearce y Artemesia, 2008) en lo digital para trabajar los datos etnográficos a partir de lo interdisciplinar en el campo del *design* de interfaces e interacción entre humano y computadoras (HCI) (Kaptelenin y Nardi, 2012; Bennett et al., 2021). A continuación, trataré de elaborar el problema percibido en aquel campo etnográfico de 6 meses de cómo el surgimiento de perspectivas de mundo y expectativas sociales en la comunidad transplataforma anglófona del Home Depot of Gensokyo, se articulaban para condicionar y transformar las relaciones sociales, o lo que podríamos llamar de *socialities* (Boellstorff y Soderman, 2019) entre los miembros a través del complejo sistema de interfaces e interacciones en Discord y VRChat.

De este modo, este trabajo tiene como visión construir un entendimiento más profundo sobre cómo las micro comunidades transplataforma de trasfondo cultural *niche*² y privadas como el Home Depot of Gensokyo, o apenas “el Depot”, podrían llegar a desarrollar “*designs for living*” (Turner, 1988), es decir, representaciones culturales que ponen en perspectiva los mismos actores para verse a sí mismos y a los otros dentro de esas comunidades a través de la agencia de factores intrínsecos a los actores tecnosociales³ (Latour, 2005; Almeida, 2010; Peirone, Dughera y Bordignon, 2019) como el *design* (diseño) y *affordances* (capacidades) de estas plataformas digitales. Así, a través de los datos etnográficos de mi investigación en el Depot, propongo trabajar como estos diseños para vivir desarrollados en lo digital pueden dar luz a perspectivas de mundo y expectativas entre sus interlocutores a fin de analizar cómo se (re)crea en la comunidad un sentimiento de “pertenencia” o comunalización (Brow, 1990) tomando inspiración en la perspectiva de “sociología de la cultura” de Raymond Williams (1995) al final del artículo para, a partir de la postura etnográfica de lo que denominé un “estado de escape” (Zampieron, 2023), elaborar una perspectiva del fenómeno de culturas y performances emergentes en lo digital.

² Término informal que utilizado generalmente en comunidades y grupos en internet que significa que algo es apreciado apenas por una pequeña cantidad de personas, o que algo es muy específico y debe ser utilizado en situaciones específicas.

³ Al hablar de “actores tecnosociales” me refiero al entendimiento de la acción y sociabilidad en Latour (2005) al entender la agencia de diferentes actores humanos y no humanos en las redes, entendiendo también los estudios de los saberes y cultura tecnosociales, es decir, las influencias, dinámicas y afecciones de lo técnico y digital en las vivencias contemporáneas, especialmente de jóvenes “pós-millennials”, como diría Peirone (2019).

Método y campo

Ahora bien, esta investigación de carácter antropológico realizada en la comunidad digital “The Home Depot of Gensokyo”, se estructuró a partir de un trabajo de campo etnográfico multisituado o multilocal (Marcus, 2001; Grillo, 2019) desarrollado exclusivamente en el ámbito digital durante 6 meses, con una participación promedio de 4 semanas por mes entre septiembre de 2022 y febrero de 2023. La práctica etnográfica se basó en la inmersión (Jones, 2014) y los principios de “la multiplicidad, el no-digital-centrismo, la apertura, la reflexividad y la heterodoxia” (Pink, 2019, p. 24) en los entornos digitales. Se emplearon herramientas como el navegador Firefox, las plataformas Discord y VRChat, y la función de captura de pantalla del sistema operativo Windows. La metodología se articuló en torno a tres ejes principales: a) la participación observante (Malinowsky, 1994[1922]); b) recolección y organización de datos cuantitativos y cualitativos en la nube a través de un diario de campo en Google Docs, grabación de voz y video a través del OBS Studio de 14 entrevistas estructuradas en conjunto con su transliteración en archivos .doc por LibreOffice, y, finalmente, c) revisión bibliográfica y análisis de datos en un documento aparte, también, hospedado en la nube de Google.

En este sentido, vale destacar que tuvieron gran peso en la elaboración de este artículo el análisis y uso de los datos etnográficos de la observación participante recuperados a través de la recolección de datos, pero en especial el desarrollo de las entrevistas semiestructuradas. Es importante destacar que las 14 entrevistas semiestructuradas (Arnoldi, 2017) tuvieron duración de entre 30 minutos a 2h y fueron hechas durante el período de dos (2) semanas, de del día 14/01/23 al día 08/02/23, de las cuales trece (13) fueron completas y una (1) parcial (dos preguntas no fueron respondidas o saltadas). Estas entrevistas tuvieron lugar dentro de la plataforma de VRChat y contaron con un pequeño nivel de no-directividad para darme la libertad de esclarecer ciertos puntos o entrar en otros puntos relacionados, los cuales me parecían interesantes para la investigación en el momento (por esto, semiestructuradas), antes de seguir con la próxima pregunta predefinida en el cuestionario. El cuestionario fijo determinaba nueve (9) preguntas específicas, siendo estas en inglés (idioma nativo de los interlocutores), como se podrá verificar en el Anexo 1.

La mayor parte del trabajo de campo, aparte de escribir notas con birome y papel para pasarlas eventualmente al documento en la nube, fue hecho *en* ambientes y territorios definidos y entendidos como “digitales” a partir de un abordaje metodológico estrictamente etnográfico (Guber, 2019) [2001] que pone en foco la interacción *en* estos lugares a partir de la mediación por computadora, mouse, teclado, micrófono y audífonos. Entretanto, para dejar claro, creo que es necesario antes de todo

definir cuáles son las características de este abordaje metodológico que puse en práctica.

Desde la perspectiva de la materialidad de lo digital en Horst y Miller (2012), la capacidad humana de percibir los componentes del mundo y su interacción con los sentidos va más allá de la percepción material inmediata (Zampieron, 2023, p. 14). La etnografía digital *en* lo digital que propongo busca otorgar materialidad a estos espacios, ya que:

While the specificities of these spaces prompt their own set of considerations, the ethnographic research paradigm does not undergo fundamental transformation or distortion in its journey to virtual arenas because ethnographic approaches are always modified for each fieldsite, and in real time as the research progresses. (Boellstorff et. Al, 2012, p. 4).

Considerando la inmersión mencionada al inicio, me parece crucial diferenciar entre estudiar “sobre” lo digital y estudiar “en” lo digital. En este sentido, y rescatando a Di Prospero y Daza (2019, p. 66), ambos autores señalan que el trabajo (de lo) digital “se trata de explorar las consecuencias de la presencia de las comunicaciones mediadas dando forma a nuevas técnicas a través de las cuales practicamos la etnografía”. El abordaje metodológico de ambientes digitales que pongo en marcha implica sumergirse en la experiencia que capacita la mediación digital, explorando *in situ* las plataformas estudiadas, como por ejemplo SecondLife, Facebook, blogs o IRC, en claro contraste a la perspectiva de los primeros trabajos antropológicos sobre medios digitales que tendían a establecer una firme oposición entre lo físico y lo real (Di Prospero y Daza, 2019, p. 67), estudiando lo digital como un mundo aparte. En mi perspectiva, estudiar *sobre lo* digital sería similar a estudiar las computadoras para entender sus circuitos y softwares y no las relaciones que se median a través de ellas.

Dicho esto en este artículo se pretende comprender las relaciones a partir de la experiencia e inmersión, la mediación de relaciones humanas, información y cultura en las plataformas de Discord y VRChat estudiadas en conjunto, como mostraré a continuación.

Describiendo el ambiente transplataforma y las ramificaciones de su uso

Durante mi trabajo de campo multisituado, el uso de Discord fue una constante que nunca paró de ser importante, y aunque esta plataforma fuera esencial para la comunita, VRChat también lo era, y es importante destacar esto ya que ambas plataformas eran utilizadas como medio de recreación, construcción de comunidad y pertenecimiento. Es decir, entender el uso de Discord partía por comprender que esta

es una plataforma VoIP⁴ de mensajería por texto instantáneo que también podía ser utilizada para participar de conversaciones a través del uso de micrófonos o compartir imágenes, enlaces, videos y otros tipos de medios o documentos en estructuras de interfaz llamadas de “canales”. VRChat, por el otro lado, aunque de mismo peso y relevancia en el quehacer cotidiano de la comunidad, se trataba de una plataforma, o lo que coloquialmente se podría llamar de “juego online”, donde la principal premisa de “estar ahí” era socializar, compartir y crear mundos y avatares.

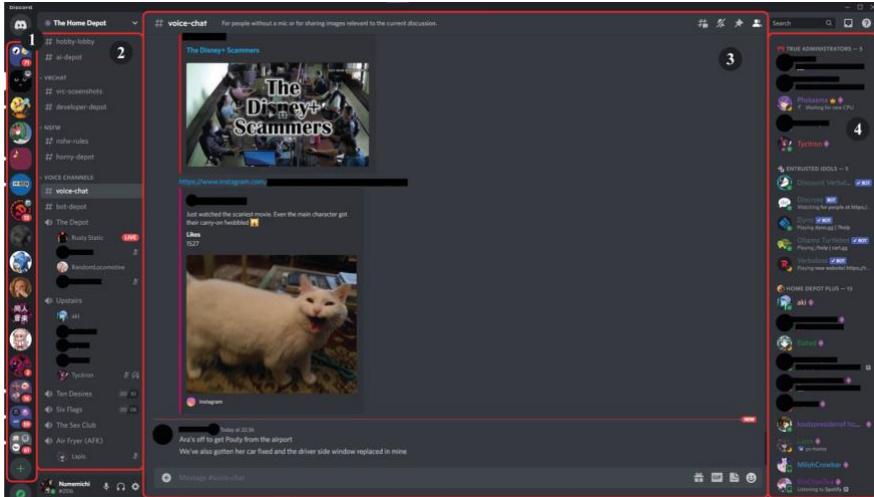
Ahora bien, generalmente cuando pensamos y discutimos sobre interacciones en plataformas en lo digital, también estamos hablando sobre ambientes que condicionan, limitan y hasta influyen como actores propios (Latour, 2005) a los individuos que participan y utilizan estas tecnologías digitales. En el Home Depot of Gensokyo, no era diferente, pero para comprender esto, es necesario entender antes la dinámica del uso conjunto de Discord y VRChat, las dos plataformas principales que articulaban (y todavía articulan) la interacción transplataforma en lo digital de aquellos 200 miembros.

El concepto de transplataforma y la idea de “cultura emergente” que utilizaré en este artículo están anclados directamente a los trabajos desarrollados por Boellstorff (2008) y Pearce y Artemesia (2009), unos de los pioneros en los trabajos de comunidades virtuales de los 2000, y el uso de estos conceptos se refiere a la idea de que “emergent behavior in games and virtual worlds arises out of a complex interaction between players and the affordances of the play space they inhabit.” (Pearce y Artemesia, 2009, p. 24) pero también a que estos comportamientos existen en un contexto de lo que Boellstorff y Soderman (2019) llaman “transplataforma”, es decir, en la capacidad tecnosocial ([Peirone, 2019](#)) que la presencia e interacción humana permite en plataformas diferentes utilizadas en conjunto.

⁴ VoIP se refiere a la tecnología de “voz sobre IP”, el IP en este sentido es dirección, así como lo sería un número de teléfono, que identifica un dispositivo en Internet o en una red local. La tecnología VoIP permite al usuario hacer llamadas de voz a través de Internet en lugar de una conexión analógica tradicional.

Figura 1

Interfaz de Discord en un día cotidiano del Home Depot of Gensokyo, 19 de octubre de 2022, 22:38:39



Fuente: elaboración propia.

La interfaz de usuario (UI) de Discord, como se muestra en la figura, consta de varios componentes resaltados en rojo. De izquierda a derecha, en la parte izquierda (1), se muestran los servidores a los que uno pertenece (yo pertenezco a varios). Luego, (2) están los canales del servidor seleccionado (el Home Depot of Gensokyo). A continuación (3), se presenta el área de mensajes del canal de texto seleccionado (#voice-chat), visible solo para mensajes de texto/multimedia. Debajo está la caja de texto para crear y enviar mensajes (texto, imágenes, videos, gifs, etc.) a ese canal. Por último (4), en la parte derecha, se muestran los nombres y perfiles de los participantes miembros del servidor, con prioridad para los que tienen el rol de 'True Administrators'.

En Discord, en el Home Depot of Gensokyo de 2023, los canales estaban categorizados según funciones específicas para prevenir usos indebidos. Photasma, el creador y administrador, mantenía una vigilancia constante y corregía cualquier desviación. Los miembros adherían a las reglas, lo que resultaba en una homogeneización del contenido en canales específicos (#music para música, #original-content para creaciones propias, etc.). Sin embargo, esta estructura también diversificaba a los miembros según sus intereses, lo que era fácilmente perceptible para los veteranos, quienes podían identificar a otros miembros por sus actividades. De esta manera, el fenómeno contribuía al desarrollo de identidades dentro de la comunidad.

El proceso de construcción de identidad y “ser uno mismo” se presentaba en la relación transplataforma de participar de *hangouts* en VRChat y se reflejaba en una cultura de “compartir los gustos” en Discord. Es decir, la cultura incluía compartir memes, imágenes, músicas, hobbies y estéticas, y embellecer los perfiles personales (imagen de perfil, apodo, roles, estado, etc.), pero también en utilizar avatares específicos y determinados por un largo tiempo en los encuentros digitales en VRChat. En el Depot, esto se manifestaba como “ser yo mismo”, mostrando estéticamente lo que me gusta a través de la performance. Se trataba de un reencuentro con uno mismo, una presentación del “yo” al mundo y a uno mismo, donde este proceso también era social y se planteaba cuando el

Self is presented through the performance of roles, through performance that breaks roles, and through declaring to a given public that one has undergone a transformation of state and status, been saved or damned, elevated or released. Human beings belong to a species well endowed with means of communication, both verbal and non-verbal, and, in addition, given to dramatic modes of communication, to performance of different kinds. (Turner, 1988, pp. 81-83)

Parecía reinar la idea de “estado o status”, o sea, lo que era informado a través de la interacción con los mecanismos de interfaz de Discord y, como se leerá más adelante, los *roles* parecían tener, irónicamente, o de forma pleonástica, un papel esencial. Entretanto, es preciso si bien todo eso era bastante “normal y esperado”, es preciso destacar que adquiría un componente estético y performativo bastante intrínseco y particular de comunidad: trataba de simular y reproducir la cultura y estética de Touhou Project⁵ en sus idiosincrasias folklóricas y de fandom a través del uso de avatares 3D en VRChat, imágenes de perfil, nombres de personajes, etc. No era por nada que la comunidad se había titulado como “The Home Depot of Gensokyo”, el nombre “Gensokyo” deviene del mundo donde la trama de Touhou, aquella franquicia de juegos japoneses [danmaku](#), se desarrollaba.

Trasfondo del histórico del Depot y su organización

El Home Depot of Gensokyo surgió en 2020, durante la pandemia de COVID-19, como un pequeño grupo de jóvenes errantes en VRChat, generalmente menores de 19 años, que se conocieron por pura coincidencia debido a sus gustos similares centrados en Touhou. La búsqueda y afinidad por la cultura Touhou en VRChat fue lo que

⁵ Según la Touhou Wiki, un site de “fans para fans”, “Touhou Project (東方Project), o también conocido como Project Shrine Maiden, es una serie de juegos doujin japonesa que se especializa en shoot 'em ups hechos por el único miembro de Team Shanghai Alice, ZUN” (Touhou Wiki, s.f.a).

inicialmente los unió, ya fuera por casualidad o suerte. O por lo menos, esto es lo que Photasma y otros miembros destacados del Depot me contaron durante las entrevistas en VRChat. En palabras del creador del grupo transplataforma:

Um. So it started after just meeting people randomly in world's mostly Touhou avatars, but then eventually, like, made a small group chat because they're trying to find a certain model or something. And then after a few days, just kept adding more people, and then it's like, you know, why don't we make a server? And I gave like someone else the opportunity to make it like, you know, I suggested, "you know, anyone else wants to make it, that's fine". And then I just ended up making it anyway. Like the other- The only other person that might have made something would have been like Ty or [Anonymous]. But yeah, I ended up making the server and then from there it just kind of slowly grew. (Photasma, en entrevista 20 de enero de 2023).

Este trasfondo de "organicidad" y casualidad en VRChat, donde las personas se conocían a través de conversaciones e interacciones en línea, hacía natural para ellos querer crear un servidor en Discord. En aquella época, esta plataforma de comunicación ganaba popularidad entre los *gamers* como complemento para mantener comunidades y garantizar el contacto con conocidos, superando otras plataformas como TeamSpeak, Raidcall y los antiguos (aunque aún usados) servidores de Internet Relay Chat (IRC). Boellstorff, en el prefacio de "Communities of Play" de Pearce y Artemesia (2009), nos ayuda a entender que, aunque la cultura suele tener un carácter emergente y es una realidad "ordinaria" (Williams, 2011 [1959]) derivada del contacto material y contextual en nuestras vidas diarias, no sería erróneo sugerir que también está confinada a lo material; en el caso del Depot, a las infraestructuras técnicas y de diseño de sus ambientes. A mi ver, ese trasfondo cultural de una naturalización del ambiente digital hacía surgir una manera de ver, sentir y experimentar, como si uno estuviera siendo parte de él como agente que era evaluador y evaluado por los semejantes. Es decir, la relación entre la participación textual, imagética, informacional o verbal en Discord y en VRChat no solo parecían estar relacionadas estrechamente en el aspecto comunicativo (Di Prospero y Daza, 2019), pero también a esta "emergencia cultural" de cómo los miembros interactúan entre ellos y reaccionan a las micro instituciones del Home Depot of Gensokyo, que firmemente instauradas por Photasma, hacían que el servidor tuviera vida. A continuación, voy a detallar un poco sobre cómo surgieron estas micro instituciones y cómo se establecieron.

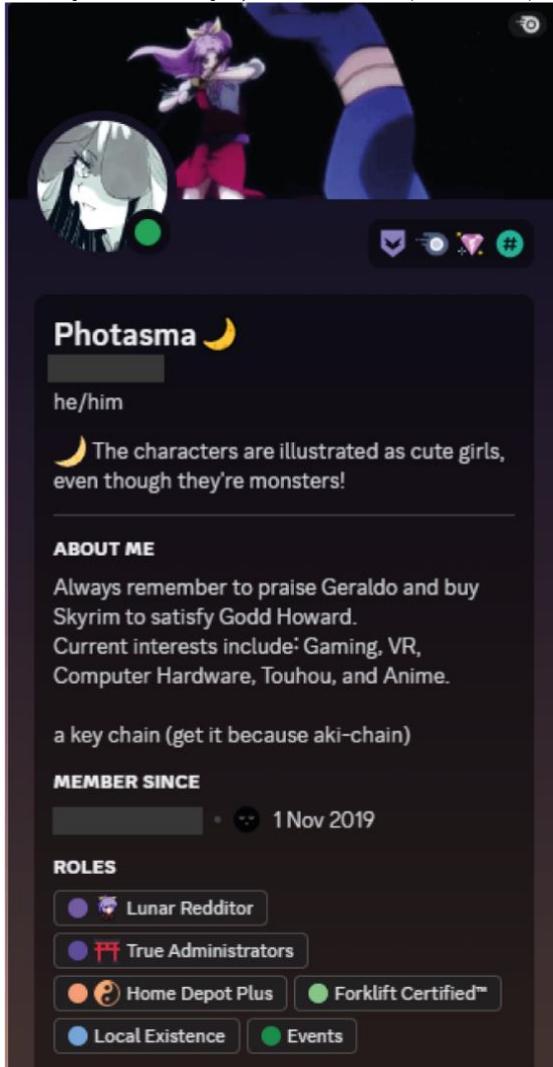
El Depot, como muchas otras comunidades de Discord, de diversos tipos, géneros y propósitos (Anderson, 2019), generalmente imponen reglas de convivencia e interacción a los miembros, reglas que, si son bien reforzadas por los "*admins*" o "*mods*" (administradores y moderadores) de los grupos, generalmente tienen consecuencias que pueden variar de alertas hasta el inhabilitación definitiva del

individuo transgresor de la comunidad, y bien, el Depot no era diferente. Las reglas en el canal “#about” estipulaban una serie de compromisos básicos sobre cómo mantener un ambiente educado y “civil”, no entrar en temas políticos, religiosos o de cualquier otro que genere controversia y finalmente que no se publicará contenido *No Safe for Work* (NSFW), en otras palabras, pornografía, contenido inhumano o degradante, además de seguir las reglas y términos de la propia plataforma de Discord. A pesar de esto, las reglas, que habían emergido como contingencia a la interminable historia de dramas que aplacaron por algún tiempo el servidor desde su incepción, eran apenas aquellas habían sido elaboradas en conjunto en ese servidor y aquellas que el propio Photasma defendía constantemente; para los miembros del Depot, entretanto, parecía que también existían “reglas no oficiales” de las cuales no se hablaba directamente con nadie, y estas reglas tenían que ver con los *roles* de Discord y VRChat.

Roles (papeles) son un mecanismo estético de etiqueta y, en alguna medida, de administración, que la plataforma de Discord permite, dando la funcionalidad de etiquetar a los miembros dándoles capacidades administrativas, o simplemente para darles identidad distinguida a fin de organización de eventos, permisiones de ver canales o hasta por pura diversión. Así los *roles* adquirirían una capacidad de función bastante amplia. Entretanto, estas “etiquetas” son limitadas al perfil específico de cada miembro en cada comunidad, lo que quiere decir que una etiqueta no se repite en otros servidores y solamente pueden ser personalizadas por los *admins* de cada servidor en su dominio. En el Depot las configuraciones dadas a esos roles eran dadas por Photasma, el creador del servidor y la persona con mayor control y privilegios administrativos. De esta manera, los roles, además del carácter estético y performativo, podrían garantizar también privilegios de moderación de canales y la capacidad de alterar particularidades del servidor como imagen de perfil, nombre del servidor, entre otras. Los *roles* que discuto aquí no se encajaban en la categoría de aquellos que daban privilegios administrativos (ej. *role* True Administrators) a otros que Photasma en el Home Depot of Gensokyo, pero aquellos que eran dados arbitrariamente por él mismo a miembros con el fin de elaborar un aspecto estético, performativo y cultural para “distinguirlos”, como demostraré.

Figura 2.

Ejemplo de cómo los roles aparecen en el perfil de Photasma (22/09/2023)



Fuente: elaboración propia.

En algunos servidores estos roles generalmente adquieren una característica más seria o de control, como permitir que apenas miembros con ciertos roles vean canales específicos, haciendo que la mayoría de los miembros no vean o nunca sepan que ciertos canales existen, y si bien esto ocurría en el Depot, como llegué a descubrir en

mi campo, su principal función no era esa, y si la de dar a los miembros un “título” que representara su identidad personal. Es justamente aquí que uno empezaba a comprender el mundo de cómo funcionaban algunas de las reglas que no eran explícitamente dichas por nadie.

Participación, la identidad y la expectativa de recompensa

Si bien el concepto de “ser” es complejo en sí mismo, se vuelve aún más difuso cuando se trata del “ser en lo digital”. En las entrevistas que realicé a los miembros de “The Home Depot of Gensokyo”, al preguntarles sobre su identidad visual y cómo la trabajaban, la respuesta más común era que: “yo simplemente soy yo”. Es decir, parecía existir una cierta preocupación por la percepción de los demás, aunque esta no se basaba tanto en la “apariencia digital” como en el carácter personal. Para ellos, lo que más importaba era ser considerado una persona buena o mala dentro de la “arena comunitaria” (Kaufman, 1959) del Depot. Sin embargo, en contraste, esta afirmación de autenticidad individual podría también estar mediada por las plataformas mismas. Según Turkle (2011), las interfaces digitales permiten una “presentación optimizada del yo” que no siempre es sincera, sino adaptada para cumplir con expectativas sociales específicas. Este fenómeno se amplifica en plataformas como Discord, donde las dinámicas de recompensa (como los roles personalizados) pueden alentar una autoconstrucción de identidad basada en metas externas, más que en una autoexpresión genuina. Esto cuestiona la naturaleza auténtica de las performances identitarias observadas en el Depot. Es decir, esta respuesta contrastaba bastante con la idea generalizada de que cada miembro de la comunidad expresaba una individualidad bastante particular, evidente en decisiones como la elección de un “avatar principal” en VRChat, la participación en la toma de decisiones del servidor, la selección de un color y rol preferidos en Discord, el contenido y la ubicación de las publicaciones en los canales, o incluso la presentación personal y los comportamientos transplataformas o el lenguaje corporal percibido en los avatares de VRChat, lo cual solo era posible para aquellos que poseían *body/movement trackers* bastante costosos (de hecho). Veamos que tuvo que decir Eden sobre esto:

[...] We kind of incorporate that in their like nicknames or their role titles or anything like that. And that kind of helps. The identity is like the little interactions that we have. I think I do definitely want to, I guess, put forth an identity that I want other people to see me as. And the Depot has kind of played a big role in that. I don't know how I can say I uphold that besides being myself. And sometimes I know I can be overwhelming or I could be annoying. I can admit I'm annoying sometimes because I'm very active in there. I think it just comes from talking about mutual interests with everybody and people start to associate you with their certain interests and the more you talk about it

more people will, you know, pull up a video, love it and show it to you and tag you on it or talk about it in a VC or stream it. And, you know, everybody's interested in a little bit of everything in that group.

So we're all very able to talk about different things. And I think that's also my favorite part is like I associate different things with my friends. Like I have one friend who loves Doom, I associate like Doom and Quake and Unreal Tournament. I don't know anything about it, but I have a friend who loves Half-Life 2, I've have another friend who's a DJ and I have another friend who is a [redacted]. Like, you know, they kind of all have identities that I, I associate with all my friends. And so I can't help but think that they do that the same way back at me in a similar fashion. (Eden, en entrevista 29 de enero de 2023)

Este miembrx del grupo no era particularmente activx en VRChat, pero era, de lejos lx más activx de la comunidad en Discord. Recordando mi explicación anterior, el servidor del Depot se dividía en diferentes canales y es allí donde toda la actividad, o mayor parte de ella, tomaba forma. De esta manera trabajar la identidad a partir de la participación en esos ambientes parecía convertirse en un aspecto central del “hacer parte” en el Home Depot, pero también para reconocer a los otros como miembros “plenos” de la comunidad.

Creo que Turner (1988) tiene algo bastante interesante que decir sobre esta puesta de perspectiva cultural de encontrarse y ser encontrado a través de performances culturales, o en este sentido, ciberculturales (Lévy, 1999; Escobar, 2005; Ardèvol, 2005), teniendo que:

[...] if it is realized that cultural performances are no simple reflectors or expressions of culture or even of changing culture but may themselves be active agencies of chance, representing the eye by which culture sees itself and the drawing board on which creative actors sketch out what they believe to be more apt or interesting “designs for living”. (Turner, 1988, p. 24)

Viendo-lo a partir de este punto, me parece que sí existía un papel perceptible en el uso del territorio digital (Torres, 2008) de Discord, es decir, a través de sus mecanismos de crear perfiles y customizarlos, elegir “donde estar” (*voice chat* o *text chat*) y “de qué manera estar” (que postear y con quien hablar), estos mecanismos, usados a la par de la voluntad humana de socializar, podrían servir como herramienta para ayudar a identificar, recordar y localizar los amigos y miembros del Depot y, de esta manera, hacer “señales”, como aquellas de las cuales Geertz nos habla en el clásico ejemplo del “guiño” (Geertz, 2008) [1973] a fin de comunicar intenciones de jugar, charlar, hacer un chiste, una performance en grupo o simplemente pasar un rato. Verse como buena persona o mala persona parecía trabajar en ese aspecto de “responder a guiños sociales” de manera adecuada.

Ahora bien, rescatando la idea de performance como espejo cultural planteada anteriormente aquí, a través de Turner (1988), la idea de “trabajar la identidad” a partir de cómo uno participaba en el servidor y que se hacía allí por un tiempo determinado, era algo que surge algunas veces en las entrevistas y apuntaba a que, por alguna razón, aunque en no todos los casos, al conseguir haber entrado al servidor por invitación del creador del Discord, existía una expectativa de “conseguir” un *role* eventualmente.

Yo creo que existían algunas explicaciones para que esto ocurriera. En primer lugar, “entrar al servidor”, es decir, tener acceso al ambiente donde era posible interactuar con los canales de la comunidad en Discord libremente, no era algo que definitivamente se podría decir “fácil” de hacer, ya que uno debería tener la gracia de Photasma, que al considerar que el miembro era, en sus propias palabras, *cool* (tranquilo o aceptable), él podría darle un enlace de invitación que le permitiera acceder al servidor del Discord del Depot. Esto era necesario porque el servidor era privado y no público (es decir, no se podría encontrar en la plataforma de comunidades de Discord si uno escribiera su nombre en la barra de “explorar comunidades”). En segundo lugar, porque en Discord existía una cultura emergente dictada principalmente por la forma en que el *design* de la plataforma se había basado, y que muchas veces se repetía en otros servidores, de que “miembros importantes” tienen *roles*, en este sentido, al percibir que en el Depot todos los miembros más activos y que más posteaban (compartir online), aparecían en VRChat y Discord eran distinguidos por colores diferentes, que eran determinados por sus *roles* específicos en el servidor, se podría decir que uno también esperaría tener un *role* si hiciera lo mismo.

Yo también quiero un *role*

Como mencioné anteriormente, los miembros podían influir en los administradores, principalmente Photasma, para obtener ciertos *roles*. Mi experiencia al recibir los roles de “Brazil” y más tarde “Spokesperson” (durante el periodo posterior a la investigación) se basó más en una expectativa que en otra cosa. No creo que la percepción de que era necesario participar en actividades comunitarias para recibir un *role* fuera algo que Photasma creara conscientemente. Sin embargo, para algunos miembros, los roles en Discord funcionaban como una especie de “título nobiliario digital”, aunque nunca nadie osara definirlo así. La participación en VRChat y las peculiaridades del mundo que Photasma había creado como “*hub*” de la comunidad parecían reforzar esta percepción., como uno de los miembros, que prefirió mantenerse anónimo, me lo mencionó durante una entrevista.

Es importante recordar que VRChat es una plataforma o mundo virtual (Boellstorff et al., 2012) que simula una “mundanidad” y promueve la socialización a través de la “encarnación digital” en avatares 3D, como dice Alvarez Corona (2021).

VRChat permite a los usuarios compartir avatares y mundos creados por ellos mismos o por otros, utilizando *softwares* de modelado 3D como Blender o Maya, y subirlos a la plataforma mediante Unity, esto hace que las creaciones subidas a VRChat puedan tener un carácter muy personal. En el Depot, el mapa creado por Photasma incluía diferentes tableros y paneles con capturas de pantalla, memes y fotos del juego, simulando álbumes de recuerdos públicos. Cualquiera que entrara al mundo podía ver estos elementos, como en un “museo digital”. Esta idea de crear mundos con memorias y *landmarks* era común en la plataforma, como discutí en un artículo previo (Zampieron, 2023), y permitía la creación de cosas como el infame “*board of players*”.

Figura 3.

Rusty, un miembro bastante conocido del Depot, me habla un poco de cada miembro en el board y de sus recuerdos en la comunidad. La imagen fue editada para garantizar la anonimidad de miembros que no consintieron en revelar su identidad)



Fuente: elaboración propia.

El *board of players* había surgido como una de las cosas que Photasma puso en su mundo con el propósito de destacar a los miembros del grupo de amigos y darle a este un carácter particular de que era algo “de ellos”, entretanto, parecía ser que a medida que la comunidad del Depot crecía, aquel antiguo *board of players* en el salón del segundo piso del mapa en VRChat del Home Depot of Gensokyo, cada vez más reforzaba la idea de que existían, en las palabras de VikingMan, otro relevante miembro de la comunidad, “*top players*” (jugadores importantes) en la comunidad. En otras palabras, de que existían algunos miembros eran más importantes que otros.

Ahora bien, si es verdad que el *board* en el mapa del Depot en VRChat y los *roles* en Discord eran dos cosas separadas, también es verdad que parecían tener *alguna* relación en el momento que uno se ponía a conversar con los miembros. Como era Photasma el que tenía la última palabra en quién colocar en los retratos del segundo piso (ya que, como creador, editor y *uploader* del mundo, solo él tenía permisiones para alterarlo en VRChat), esto muchas veces se podía traducir en que los miembros que estaban representados ahí eran sus amigos cercanos o personas reconocidas por él. Si bien en algún momento me contó que al poner los *portraits* no tenía la intención de desvalorizar o sobrevalorar las amistades del grupo, él reconocía que, al fin, quienes acababan puestos en el muro eran los que tenían vínculos más fuertes y cercanos con él y con el grupo. Aki, su novia, que interesantemente conoció en función de la existencia del Depot (así como por lo menos un par de parejas), aparece del lado de su *portrait* en el *board*, y nos puede decir a nosotros, espectadores, algo sobre el arbitrio de Photasma en ese sentido.

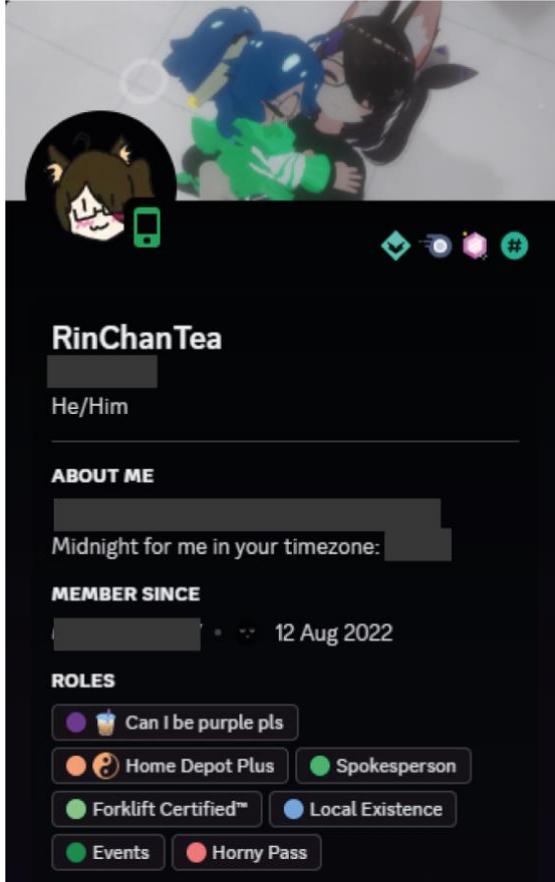
Durante el trabajo de campo, Photasma me expresó en varias ocasiones su preocupación por el *board*. Este tablero, como pude percibir al hablar con diversos miembros, generaba sentimientos bastante mixtos en la comunidad. Por un lado, el *board of players* motivaba a algunos miembros, como Viking, quien en una entrevista me dijo: “Soy una persona muy ambiciosa, y al ver los nombres ahí pensé: ¡voy a ser amigo de todos ellos! (risas)” (VikingMan, en entrevista, 16 de enero de 2023). Lo que lo impulsó a esforzarse por “ser parte” de la comunidad, cosa que logró con éxito y eventualmente lo llevó a crear su propia comunidad, inspirada y entrelazada con el Depot, pero con un enfoque *más alcohólico*. Sin embargo, por otro lado, el tablero podría generar también una sensación de exclusión en miembros nuevos o espectadores externos, colocando a Photasma y a otros miembros del *board of players* en un “pedestal”, algo que, según me confesó Photasma, no le agradaba ni un poco. Con el tiempo, esta percepción del tablero tendía a generar un “descontento oculto” entre algunos miembros de la comunidad que no estaban en él. Estos miembros no estaban conformes con que se representara a otros miembros en los retratos del tablero a pesar de que ya no “contribuían” a la comunidad o incluso se habían ido por completo debido a “dramas antiguos”.

Si se piensa de esta manera, conseguir un *role* en el Discord quizá no estaba completamente relacionado al *board*, pero todos los miembros que tenían algún *role* personalizado en Discord estaban representados en el *board* (o por lo menos los que todavía estaban en el grupo). De esta manera, el *board* profundizaba un sentimiento y una percepción, en algunos miembros, la idea de que para tener un *role* uno tenía que participar activamente por un periodo determinado de tiempo para que finalmente se tuviera reconocimiento por Photasma y así conseguir estar representado en la

comunidad por sus contribuciones y ganarse un *role* de acuerdo con su imagen pasada a través de las interacciones vividas allí y, quizá, estar en el *board* también.

Figura 4.

Perfil del miembro RinChanTea, como visible en el servidor del Home Depot of Gensokyo, donde aparece su rol personalizado “Can I be purple pls” [¿Puedo ser púrpura, por favor?] (29/09/2023)



Fuente: elaboración propia.

La realidad imaginada de algunos parecía chocar con lo que realmente parecía pasar en los bastidores, y Photasma, como en casi todas las situaciones, estaba en el centro de los problemas. Lo que él solía decir, “yo solo doy los *roles* al azar, generalmente a miembros activos” daba a la mente colectiva mucho espacio para imaginar cuales serían los verdaderos criterios para que él decidiera dar un *role* a un miembro. Para algunos, estos criterios eran *descifrados* como una percepción de que el *role* dependía

de un esfuerzo sumamente personal de hacer parecer un *yo virtual* en la comunidad durante un número determinado de días posteando, usando un avatar, participando de *voice chats*, etc., y que entonces ese esfuerzo personal, percibido por Photasma, haría que él diera un *role* a alguien, entretanto, para otros, parecía que conseguir un *role* no era algo tan relevante, que solo se podría conseguir si uno lo pidiera.

En las líneas de lo que Goffman tendría que decir sobre esta situación, podría ser algo como un momento en que uno “can be sincerely convinced that the impression of reality which he stages is the real reality” (Goffman, 1959, p. 17), aunque en lo digital. Es claro, para Goffman esta es una prerrogativa para la performance que se pone en cena en un espacio, o en el caso del Depot como un territorio torresano (Torres, 2008) sería el defender un ego ante el mundo digital queriéndoselo reconocido, así como Schechner elaboraría la performance como algo que tiene impactos sociales evidentes ayudando a crear y recrear comunidad en los espacios (Schechner, 2005, p. 11) [1977]. En el Home Depot of Gensokyo, podría parecer que muchas *escenas* como estas parecían convivir unas con otras, dependiendo de con quien se hablara, entretanto, conseguir un *role*, como el que yo conseguí, quizá también podría depender *únicamente* de escenas, o quizá quiebra de escenas; para mí, eso se evidenció claramente cuando le pregunté a Pho: “¿cuál es el criterio para conseguir *roles*?, vi que algunos miembros interesantes están activos a algún tiempo y no tienen *roles*”, a lo que él me respondió, después de insistir en preguntarle más a fondo sus criterios, “¿tenés un nombre de rol en mente?”.

Aunque la palabra de Pho me dijera que nadie le *pedía* por escrito por los *roles* y que era algo que él daba a los miembros por “vanidad”, quizá porque era una especie de tabú, para otros miembros esa convicción de Photasma era rodeada de misterio y incerteza. Si ellos no le pedían un *role* directamente, era porque querían “merecerlo” al participar durante un tiempo, pero existía la idea de que, si otras personas conseguían *roles*, antes que ellos que se habían esforzado, era porque estas personas sólo podrían haberlo conseguido pidiéndoselo a Photasma directamente. Todo esto, aunque nunca nadie osara declarar *abiertamente* haberle pedido un *role*. Entretanto, cuando yo efectivamente le pregunté sobre los *roles*, porque los daba y que significaban, él me respondió prontamente como para resolver el problema percibido de que “yo quizá tenía algún problema con no tener un *role*”, aunque yo sinceramente nunca le hubiera “guiñado” (Geertz, 2008) de esa manera. El misterio de los *roles* y cómo conseguirlos, hasta hoy, sigue siendo eso, un “misterio” para la gran mayoría de la población del Depot. Intuitivamente, aunque de manera problemática, la única forma de resolver este misterio y extraerlo de su “tabú”, era preguntarle directamente a Photasma: “yo también quiero un *role*”, como uno de mis interlocutores se quejó anónimamente para mí durante la entrevista. Al final del día, el demiurgo de la comunidad, Photasma, no era omnisciente para saber quién se esforzaba o sentía que

se esforzaba para ello, y quizá tenía otras cosas en mente que apenas cuidar del servidor y sus miembros.

Conclusiones

A partir de la discusión previa sobre las interacciones que tenían los miembros del Depot en los ambientes y territorios que hacían parte fundamental de la vida social allí, es decir Discord y VRChat, se evidencia la existencia de un aspecto de agencia social que no tenía que ver apenas con la relación entre “miembros humanos *versus* miembros humanos”, pero también un aspecto intermedio entre los miembros, las tecnologías y sus interfaces. Pensar la performance y la acción como un componente fundamental de la relación entre humanos y computadoras me parece ser un buen punto de partida para comprender el fenómeno de la emergencia cultural, o de “*designs for living*” que ayuden a los actores a elaborar expectativas y perspectivas sobre el mundo y ellos mismos. En este sentido, me parece que un camino adecuado para entender la acción seguiría la línea teórica del trabajo elaborado por Latour y el estudio de su teoría del actor red, donde:

Action is not done under the full control of consciousness; action should rather be felt as a node, a knot, and a conglomerate of many surprising sets of agencies that have to be slowly disentangled. It is this venerable source of uncertainty that we wish to render vivid again in the odd expression of actor-network. (Latour, 2005, p. 44)

En la perspectiva de Latour, la relación entre actores se define a través de la acción, es decir, en donde el “el hacer” es lo mismo que relacionar, de esta manera, la tecnología también tendría influencia en un “mundo social” que se define por redes de agencia. De esta esta manera, comprender la idea de cultura emergente en el Home Depot of Gensokyo por el prisma de la “acción como relación” pasaría por evaluar como los *designs* (diseños) y *affordances* (capacidades) de las plataformas hacían un papel entremedio en los miembros y sus acciones y performances online, y como estas tenían la capacidad de influenciar a los miembros humanos a “crear diseños para vivir”. Entretanto, si esto es verdad, me parece que entender la emergencia cultural, por lo menos en el Depot y sus idiosincrasias, pasa también por profundizar un poco más en elaborar como aquel surgimiento cultural desembocaba en una expectativa de ganar un *role* al “esforzarse” enojándose o viendo de forma negativa la idea de “pedir”, algo que aparentemente se veía como algo natural en esos ambientes digitales donde uno se sumerge y “hace parte”.

Al evaluar el resultado de esta investigación uno diversas veces se encuentra con estos procesos de agencia entre actores y la tecnología, es decir, como la

percepción de los *designs* de la plataforma Discord, la performance a través del posteo, la actividad en los canales de voz y texto y todo aquello que demostraba que alguien o algo era activo online en la comunidad. Explicar el surgimiento de la expectativa de *ganar un role* después de algún esfuerzo en participar, me parece, puede pasar por comprender que no todo aquello que los actores humanos hacían era un una cultura emergente que reflexionaba la aspiración de “hacer parte” como “un acto para sí mismo”, es decir, de una cultura emergente que reforzaba la idea de construir identidad en el “teatro del mundo”, como lo pondría Goffman (1959). Creo que también sería posible, y quizá más interesante, entender la expectativa por la posibilidad de que también existía un tercer agente a quien el actor estaba intentando relacionarse/impressionar (el primero a sí mismo y el segundo a los otros), siendo este la idea de “institución”. Esta micro institución que había surgido en el Depot y le daba al líder aquella “orden legítima” Weber (1996) [1922] de un líder y administrador que debería ser “impressionado” y que tenía nombre y forma: “el líder del Home Depot of Gensoko”, Photasma.

Aun así, un autor que puede ayudar bastante a entender esta relación entre cultura y dinámicas sociales a partir de la relación y la performance es Raymond Williams, que piensa la cultura por el prisma de la materialidad y elabora la idea de una sociología de la cultura. En su perspectiva, la cultura tiene una relación “atada” con el orden social, que por ende, se relaciona directamente a la distancia relativa que esta tiene con el orden social. El trabajo de una sociología de la cultura se enfocaría en priorizar el estudio de esa relación entre el orden social y la cultura (Williams, 1995, p. 218). Ahora bien, siguiendo mi línea de investigación al trabajar con la concepción de un *framework* conceptual y metodológico para entender la cultura digital a partir de la inmersión y la relación entre lo material y lo que materializamos como cultura en Estado de Escape (Zampieron, 2023) creo que esta perspectiva sociocultural de Williams se hace especialmente interesante para comprender la relación entre expectativa e instituciones (imposición de reglas por Photasma) en lo digital. De este modo, al entender el Estado de Escape como método de ver la cultura como algo que materializamos por nuestra experiencia en diferentes capas de realidad, sería posible comprender esa expectativa social de conseguir un *role* a través de la performance no solamente como un “acto de reencuentro” en el sentido de Turner (1988), sino que también como una relación ambivalente entre el “orden social”, es decir, no solo la orden de los administradores pero también las representaciones materiales (percibidas en el marco de la inmersión) de las instituciones (el antiguo *board*, los *roles*, las reglas, la presencia de Pho, etc.), su refuerzo por Photasma y la cultura de “pasar un rato juntos” como un contexto cultural que debería ser entendido en sí mismo, como una experiencia *en lo digital*.

Creo que, al ver la experiencia de comunidades digitales de esta manera, es posible entender mejor cómo el *design* de las plataformas tiene impacto en la perspectiva de vida de las personas que las utilizan para socializar, recrear y también para “sentirse parte” de una comunidad, ya que como lo pondría Edgar Gómez Cruz:

Las tecnologías son vitales porque están inmersas en la vida, pero, el reverso de la moneda también es cierto, la vida es cada vez más difícil de entender sin tomar en cuenta a las tecnologías digitales. Es decir, no podemos pensar a las tecnologías fuera de ellas mismas”. (2022, p. 152)

En este sentido, si pudiera poner en palabras como el camino de *inmersión* en lo digital influenció mi perspectiva sobre la cultura digital, diría que durante toda mi investigación la realidad que presencie constantemente de diversas maneras y formas es aquella de cómo estas plataformas adquieren una capacidad espacial y territorial que da herramientas para *escapar*, crear y recrear realidades otras, constantemente, a fin de realizar modos diferentes de realizar y experimentar la vida social.

Bibliografía

- Álvarez Corona, E. (2021). Cuerpos fractales: fenomenología de la encarnación digital en la plataforma de realidad virtual VRChat. (Argentina, Universidad de San Andrés, Departamento de Humanidades.
- Anderson, M. (2019). Discord and the Harbormen gaming community. Disponible, en <https://bit.ly/3xgvL1r>.
- Ardévol, E. (2005). “Cyberculture: Anthropological perspectives of the Internet”, Using anthropological theory to understand media forms and practices workshop, Loughborough, <https://bit.ly/45kSwOk>
- Bennett, D., et al. (2021). Emergent interaction: Complexity, dynamics, and enaction in HCI. En *Extended Abstracts of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-7).
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in second life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton University Press.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., Taylor, T.L., y George E. M. (Ed.). (2012). *Ethnography and virtual worlds a handbook of method*. Princeton University Press.
- Boellstorff, T., y Soderman, B. (2019). Transplatform: Culture, context, and the intellivision/atari VCS rivalry. *Games and Culture*, 14(6), 680-703.
- Brow, J. (1990). Notes on Community, Hegemony, and the Uses of the Past. *Anthropological quarterly*, 1-6. <https://www.jstor.org/stable/3317955>
- De Almeida, Marco Antônio (2010). Mediações tecnossociais e mudanças culturais na Sociedade da Informação. *Em Questão*, 16(1), 113-130. <https://bit.ly/45nRbGC>
- Di Prospero, C., y Daza, J. D. (2019). Etnografía (de lo) digital Introducción al dossier. *Papeles de Trabajo*, 5(9), 66-72.
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a Cyberia: Notas para una antropología de la cibercultura. *Revista de estudios sociales*, (22), 15-35.
- Figueiredo P. do Couto Rosa, M. V. de, y Gonzales Colombo Arnoldi, M. A. (2017). A entrevista na pesquisa qualitativa-mecanismos para validação dos resultados. Autêntica.
- Geertz, C. (2008) [1973]. *A Interpretación das Culturas*. Rio de Janeiro, Brasil: LTC.
- Grillo, Oscar (2019). Etnografía multisituada, etnografía digital: reflexiones acerca de la extensión del campo y la reflexividad. *Etnografías Contemporáneas*, 5(9).
- Gómez Cruz, E. (2022). *Tecnologías vitales: Pensar las culturas digitales Latinoamérica*. Universidad Panamericana y Puerta Abierta Editores.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Anchor Books.
- Guber, R. (2001). Una breve historia del trabajo de campo etnográfico. *La Etnografía. Método, campo y reflexividad*. Grupo Editorial Norma.

- Guber, R. (2019) [2001]. Una breve historia del trabajo de campo etnográfico. *La Etnografía. Método, campo y reflexividad*. Grupo Editorial Norma.
- Halbwachs, M. (2005) [1950]. *La memoria colectiva*. Prensas Universitarias.
- Horst, H. A. y Miller, D. (2012). *Digital Anthropology*. Berg.
- Kaptelinin, V., Nardi, B., Carroll, J. M. (Ed.). (2012). *Activity theory in HCI: Fundamentals and reflections*. Morgan & Claypool Publishers.
- Kaufman, H. F. (1959). Toward an interactional conception of community. *Soc. F.*, 38, 8. <https://www.jstor.org/stable/2574010>.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. Editora 34.
- Malinowski, B. (1995[1922]). *Los Argonautas del Pacífico Occidental*. Península.
- Marcus, G. E. (2001). Etnografía en/del sistema mundo. El surgimiento de la etnografía multilocal. *Alteridades*, (22), 111-127.
- Pearce, C. y Artemesia. (2009). *Communities of play: Emergent cultures in online games and virtual worlds*. MIT Press.
- Peirone, F. (2019). El saber tecnológico. De saber experto a experiencia social. *Virtualidad, Educación Y Ciencia*, 10(18), 66-80. <https://doi.org/10.60020/1853-6530.v10.n18.23043>.
- Peirone, F., Bordignon, F., y Dughera, L., (2019). Saberes tecnosociales emergentes. Hacia una propuesta de estudio. En *El futuro ya no es lo que era*, Finquelievich, Susana et al. [eds.]. Teseo Press / Instituto de Investigación Gino Germani-UBA. <https://bit.ly/2Z9twGk>.
- Pink, Sarah et al. (2019). *Etnografía digital*. Ediciones Morata.
- Schechner, R. (2005[1977]). *Performance theory*. Routledge.
- Torres, M. À. R. (2008). Ciberetnografía: comunidad y territorio en el entorno virtual. En E. Ardévol, A. Estalella, y D. Domínguez Figaredo, *La Mediación Tecnológica en la Práctica Etnográfica*, 9-30. ANKULEGI.
- Touhou Wiki. (s.f.a). "Touhou Project". Recuperado el 31 de marzo de 2024, de <https://bit.ly/3Vdkiri>.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Turner, V. (1988) *The Anthropology of Performance*. PAJ Publications.
- Weber, M. (1996) [1922]. "Conceptos sociológicos fundamentales". En *Economía y sociedad*, México: FCE.
- Williams, R. (1995). *The sociology of culture*. University of Chicago Press.
- Williams, R. (2011). *Culture is ordinary* (1958). *Cultural theory: An anthology*, 5359.
- Zampieron, J. F. (2023). Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales". *Hipertextos*, 11(20), 071. <https://doi.org/10.24215/23143924e071>.