

Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales"

José Francisco Zampieron¹

Recibido: 26/04/2023; Aceptado: 01/11/2023

Cómo citar: Zampieron, J.F. (2023). Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales". *Revista Hipertextos*, 11 (20), e071. <https://doi.org/10.24215/23143924e071>

Resumen. Este trabajo pretende discutir una propuesta metodológica basada en la fenomenología y su capacidad de explicación etnográfica de lo que voy a describir como un “estado de escape”: un *framework* o marco analítico conceptual de la perspectiva epistemológica de lo liminoide como percepción y experiencia. La articulación bibliográfica sobre el estado actual de la etnografía digital y el uso de textos clásicos de la antropología tendrá gran peso al recorrer del artículo, dada su premisa teórico metodológica. En este sentido, voy a desarrollar una reflexión etnográfica de mis experiencias vividas en Roblox, SecondLife y, más especialmente, en VRChat² y elaborar el concepto de un “estado de escape” como el traspaso fenomenológico “atrás y adelante” de la percepción posible de los materiales y la materialidad, para finalmente, en el fin del artículo, evaluarlo como marco analítico a partir de ejemplos de experiencias etnográficas que tuve en VRChat, intentando indicar un camino para comprender las realidades infraestructurales, contextuales y de contenido que circundan las relaciones personales y comunales en mundos virtuales/digitales. Siendo así, trabajaré la descripción cualitativa y densa de las experiencias etnografiadas durante el campo exploratorio desarrollado desde abril de 2021 hasta febrero de 2022 utilizando elementos de *storytelling* como la explicación y rememoración de eventos, contextos y diálogos que tuve con interlocutores basado en mis anotaciones de campo y diario de campo, además del material fotográfico registrado (*printscreens*).

Palabras clave: etnografía digital, fenomenología, inmersión, metodología, mundos virtuales.

Sumario. 1. Estudiar en lo digital y no lo digital en mundos virtuales. 2. Abordaje fenomenológico de lo liminoide en mundos virtuales. 3. The Home Depot of Gensokyo y Photasma. 4. Descripción de la experiencia como contexto en sí mismo. 5. Anotaciones finales.

Escape state: a proposal to study "the virtual in real life in virtual worlds"

¹ Licenciado en Ciencias Sociales — Ciencia Política por la *Universidade Federal do Pampa/Campus São Borja*. Actualmente maestrando en Antropología por la Universidad Nacional de Córdoba, en la Facultad de Filosofía y Humanidades. Experiencia de 1 año y medio en proyectos de *extensão y ensino*. Contacto: kuroneko.jf97@gmail.com

² VRChat, es una plataforma *freeware massively multiplayer online* (MMO) de “realidad virtual” cuya propuesta es permitir la socialización, la creación de mundos y de avatares con los cuales uno puede interactuar libremente. Siendo así, es distribuido por Steam y es compatible con gafas de realidad virtual y otros periféricos que promueven la inmersión, aunque ellos no sean necesarios para poder acceder a la plataforma.

Abstract. This paper intends to discuss a methodological proposal based on phenomenology and its capacity for ethnographic explanation of what I am going to describe an "escape state": a conceptual framework of analysis based on the epistemological perspective of the liminoid as perception and experience. The bibliographic articulation on the current state of digital ethnography and the use of classic anthropology texts will have great weight going through the article, given its theoretical-methodological premise. In this sense, by developing an ethnographic reflection of my experiences in Roblox, SecondLife and, more especially, VRChat, I am going to elaborate the idea of an "escape state" as the phenomenological step from "back and forth" of the perception of materials and materiality, to finally, at the end of the article, evaluate it as an analytical framework using examples of ethnographic experiences I had in VRChat, in an effort to indicate a path towards understanding the infrastructural, contextual and content realities that surround personal and communal relationships in virtual/digital worlds. Thus, I will work the qualitative and dense description of the ethnographic experiences during the exploratory field developed from april 2021 to february 2022 using storytelling elements such as explanation and remembrance of events, contexts and conversations that I had with interlocutors, based on my field notes and field diary, in addition to recorded photographic material (printscreens).

Keywords: digital ethnography, phenomenology, immersion, methodology, virtual worlds.

Estado de escape: uma proposta para estudar "o virtual na vida real em mundos virtuais"

Resumo. Este artigo pretende discutir uma proposta metodológica baseada na fenomenologia e sua capacidade de explicar etnograficamente o que vou descrever como um "estado de escape": um *framework* ou esquema analítico conceitual da perspectiva epistemológica do liminoide como percepção e experiência. A articulação bibliográfica sobre o estado atual da etnografia digital e o uso de textos clássicos da antropologia terá grande peso ao percorrer o artigo, dada sua premissa teórico-metodológica. Nesse sentido, vou desenvolver uma reflexão etnográfica de minhas experiências no Roblox, SecondLife e, mais especialmente, no VRChat para elaborar o conceito de "estado de escape" como a transferência fenomenológica "para frente e para trás" da percepção possível dos materiais e materialidade, para finalmente, ao final do artigo, avaliá-lo como um esquema analítico a partir de exemplos de experiências etnográficas que tive no VRChat, tentando indicar um caminho para compreender as realidades infraestruturais, contextuais e de conteúdo que rondam relacionamentos pessoais e comunitários nos mundos virtuais/digitais. Assim, trabalharei a descrição qualitativa e densa das experiências etnográficas durante meu campo exploratório desenvolvido de abril de 2021 a fevereiro de 2022 usando elementos de *storytelling* como a explicação e rememoração de eventos, contextos e diálogos que tive com interlocutores a partir de minhas anotações de campo e diário de campo, além do material fotográfico registrado (*printscreens*).

Palavras-chave: etnografia digital, fenomenologia, imersão, metodologia, mundos virtuais.

1. Estudiar *en lo digital* y no *lo digital* en mundos virtuales

Cuando empecé a pensar la idea de estudiar mundos virtuales/digitales en abril de 2021, como foco para la tesis de maestría, no sabía muy bien por dónde empezar. Es decir, ya había tenido contacto con la bibliografía anglófona más conocida sobre el trabajo de mundos virtuales (Boellstorff et, al. 2012) y la metodología recomendada por estos autores tan referenciados en el área. Con todo, mi cuestión sobre estudiar en estos mundos no estaba tanto en “como empezar a hacer campo” en lo virtual y si más en “cómo empezar a comprender” las cosas que estaban ocurriendo en estos mundos. Me encontraba reflexionando sobre la manera en que elaboraron sus trabajos de campo Taylor (2006) Boellstorff (2008), Pearce y Artemisia (2009) y Nardi (2010), asociados de la Michigan Institute of Technology (MIT). En sus trabajos, se elabora una extensa descripción material y cultural de las comunidades y sus miembros en los ambientes virtuales estudiados (Dreamscape, Second Life, There.com y World of Warcraft), pero como parece ser frecuente en el “carácter” de la antropología americana (Boas, 1989), es el foco analítico y descriptivo de la cultura como soporte de las realidades estudiadas en sus obras, y no el trabajo del surgimiento subjetivo de la cultura en sí misma, el que se pone como prioridad. Es que, como lo veo, entendiendo que los mundos virtuales pueden existir en una red de realidades ciberculturales, de lo que Lévy (1999, p. 111) [1997] llama la “universalidad sin totalidad”, o de las realidades tecnoculturales, a partir de lo que Shaw (2008, pp. 1-5) propone entender como realidades técnicas (herramientas, lógicas o capacidades) subyacentes del desarrollo humano y social en red, me sentí entusiasmado con la idea experimentar elaborar un abordaje con diferentes perspectivas teóricas para poder dar cuenta de la subjetividad inherente y la individualidad de la experiencia humana vivida en estas, no tan nuevas, realidades digitales donde las personas se encuentran, relacionan, crean y recrean.

Entonces, dicho de esta forma, ¿Cómo se proponen entender estos mundos virtuales que se discuten aquí? Según Boellstorff (et, al. 2012, p. 7) mundos virtuales son lugares caracterizados por su sentido de “mundanidad”, eso quiere decir que deben simular mínimamente la experiencia de lo que solemos llamar el mundo “real”. Siendo así, para que un mundo virtual pueda ser considerado de esa manera, debe no solo ser una representación visual y digital de un espacio interactivo en el cual personas puedan manejarse con sus avatares en él, tiene, también, que ser capaz de ser inmersivo en la medida que permita la relación entre las personas que lo habitan. Y finalmente, dado que en un mundo virtual se da la coexistencia y la interacción en diversos niveles (visual, auditivo, física, contextual y cultural) mutando el estado del mundo constantemente, este tiene que ser consistente en la medida que las personas pueden accederlo con sus avatares, o sea, que tiene que seguir existiendo de alguna manera aunque uno esté offline.

1.2 Materialidades de infraestructura, contenido y contexto

El estudio en los mundos virtuales difiere de algún modo de los estudios en otras plataformas digitales, como por ejemplo las que la netnografía prefiere estudiar (redes sociales, sites, blogs, IRCs etc.) (Kozinets, 2015) o la etnografía *off y online* de Miller y Sinnan (2017) en los mismos contextos, a medida que pretende hacer el empeño en *estar ahí* no solo una constante intencional, como apunta Torres (2004, pp. 128-129), sino también una constante que es vivida material y

físicamente a través de un avatar, como normalmente se haría en el mundo *offline*, estando inserto en esa experiencia como parte de una "materialidad". Como explican Horst y Miller:

La materialidad es, por lo tanto, la base de la antropología digital, y esto es cierto de varias maneras distintas, de las cuales tres son de suma importancia. En primer lugar, está la materialidad de la infraestructura y la tecnología digitales. En segundo lugar, está la materialidad del contenido digital y, en tercer lugar, está la materialidad del contexto digital. [...] Cuanto más efectiva es la tecnología digital, más tendemos a perder nuestra conciencia de lo digital como un proceso material y mecánico, esto se evidencia en el momento que nos volvemos casi violentamente conscientes de tales mecanismos de fondo solo cuando se descomponen y fallan. Kirschenbaum afirma que "las computadoras son únicas en la historia de las tecnologías de escritura en el sentido de que presentan un entorno material premeditado construido y diseñado para propagar una ilusión de inmaterialidad" (Horst, Miller 2012, p. 25) [traducción mía].

Esta "materialidad" se puede entender como la capacidad humana de percibir las cosas con las cuales son hechas el mundo que uno vive y cómo interactúan con los sentidos, más allá de aquella percepción que nuestros cuerpos *a priori* nos hace sentir, o saber, que son "materiales" (por ejemplo, la sensación de toque del plástico del cual está hecho el teclado que estoy utilizando ahora). Lo "material" sólo existiría en cuanto cosa percibida en una situación o contexto. Como bien explica Ingold, "las cosas son activas no porque estén imbuidas de agencia sino por el modo en que se ven atrapadas en estas corrientes del mundo de la vida" (2013, p. 19), y son los cambios de estado de lo "material", eso que es percibido como conjunto (la imagen formada por los píxeles de la pantalla, el buen funcionamiento del clic de un mouse que haga que no se perciba, la poca humedad en el teclado que no moleste, etc.) que contribuye, a través de los sentidos, a que se consiga interactuar con mundos diferentes e inmersión en realidades otras.

Partiendo por este camino, sería entender, como explica Latour (2008) [2005] en "Reensamblar lo social", que uno debería estar abierto a entender las realidades humano-máquina como realidades técnicas y sociales que se llevan a la viceversa. Que pueden ser no siempre humano-máquina pero también máquina-humano. Es decir que, de la misma manera que las prácticas que mediamos a través y con ayuda de las máquinas son limitadas en sus *affordances* (capacidades) y sus *designs* (presentaciones), el aspecto humano de la interacción en la red muchas veces depende de las capacidades, conocimientos y voluntades humanas de participar de la interacción con todos estos actores humanos y no humanos. En otros términos, es muy probable que un día no funcione un aparato de la computadora que uno usa y entonces se necesite aprender cómo repararlo y ese ocaso afecte social y afectivamente en la "comunidad local" que se hace parte en el mundo virtual, o en su conjunto de relaciones construidas en internet; es posible también que otras veces uno pueda tener todas las capacidades técnicas e infraestructurales necesarias para participar de una red de relaciones con aquellos actores pero quizá no se tenga ganas de participar en red en función de un día exhaustivo de trabajo, u otra situación, y en su lugar se haga algo completamente diferente en red. Entender esa fluidez y diversidad de la capacidad de relaciones y experiencias posibles en los mundos virtuales (y en internet en general también) me parece bastante importante a la hora de entender la cultura en estos lugares.

1.2.1 La experiencia de *estar* y *no estar* en mundos virtuales

La idea de *fieldwork as network* (Burrell, 2017), o entender el campo como las relaciones que uno desarrolla en ese proceso de descubrimiento antropológico, probó ser especialmente útil para mí en la elaboración del trabajo de campo que empecé a hacer desde 2021 en mundos virtuales. Como tenía interés en trabajar lo que Pearce y Artemisia (2009) llamarían *communities of play* (comunidades de juego) mi interés empezó por Roblox; una plataforma donde existen diversos juegos/mundos distintos para elegir, generalmente con mecánicas específicas dependiendo de que se proponga este mundo.

El caso de Roblox tuvo un inicio un tanto particular que me llevaría hasta la comunidad que me propuse estudiar para la tesis de maestría, la cual elaboraré más adelante sobre.

Todo empezó cuando rolaba la página de Twitter y algunos memes de Touhou³ con las famosas muñecas Fumo⁴ se empezaron a destacar, ya que en aquella época estaban especialmente de moda en la *fandom* (Miranda, 2009). Fue a través de esos despistados roleos de página que descubrí que muchos de esos memes estaban siendo hechos dentro de Become Fumo, un mundo virtual en Roblox. Parecía que estaba viendo otro efecto de la pandemia en la juventud que no tenía cómo salir de casa y ahora estaba creando mundos en Roblox y socializando en ellos (BBC, 2021; Pericles ‘asher’ Rospigliosi, 2022 para datos más detallados ver Curry, 2022 y Dean, 2022).

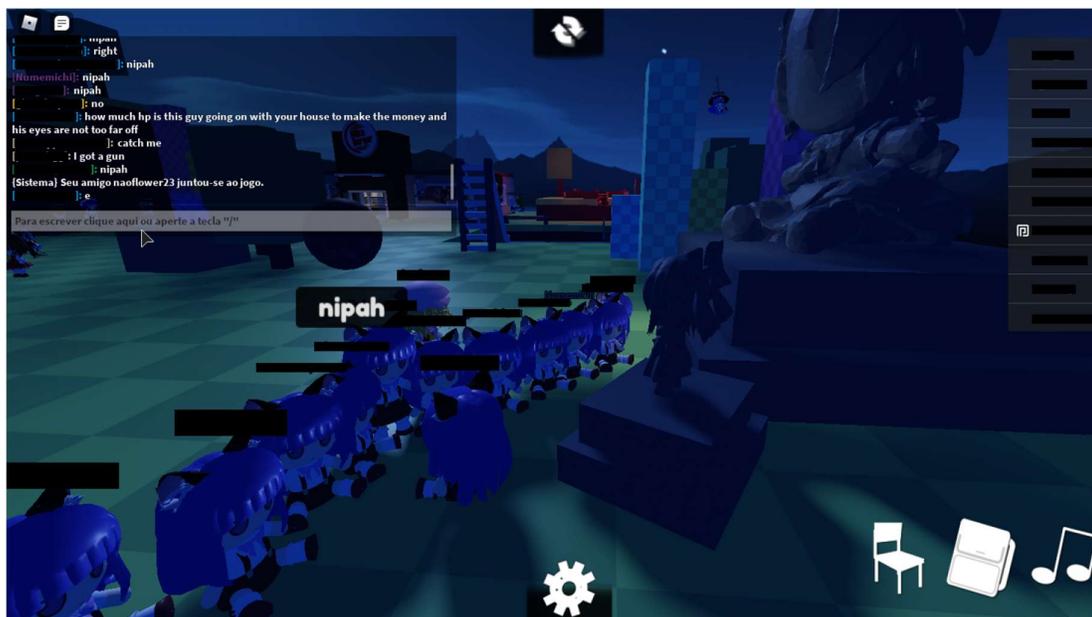
En un momento de curiosidad, entré al mundo y decidí darle un vistazo. No bastó más que un par de cervezas para convencerme que era completamente palpable intentar hacer un campo exploratorio en ese mundo específico donde la premisa principal era la de ser un juego social donde uno podría interactuar con los otros a través de conversación, como el nombre implica, “transformándose en una Fumo”. Entretanto, con el pasar de las semanas, cada vez más me parecía que nada de eso que me interesaba estudiar parecía existir en las relaciones mediadas apenas por digitación, performatividades grupales e interacciones entre avatares aparentemente fugaces del mundo virtual que parecía estar descubriendo. A pesar de todo, al final del ciclo virtual día/noche del “juego”, lo que sí conseguí encontrar allí fue mi primer interlocutor: Anónimo.

Figura N°1. Más de una decena de jugadores con avatares de Furude Rika (inspirado en la clásica serie de visual novels *Higurashi no naku koro ni*) repitiendo “nipah” en el chat en dirección a la estatua como parte de una performatividad espontánea.

³ “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).

⁴ “FumoFumo (ふもふも), coloquialmente conocidas como "Fumos", son una línea de muñecas de 'peluche fabricadas y vendidas por la compañía japonesa Gift_basadas en los diseños de personajes de ANGELTYPE”. (Touhou Wiki, s.f.b) [traducción mía]

Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales"



Fuente: elaboración propia.

Figura N°2. Anónimo y yo en Became Fumo, después de conocernos.



Fuente: elaboración propia.

Anónimo, como así prefirió que lo llamara en este trabajo, revelaría ser brasilero y trilingüe, aunque al comienzo nos conocimos hablando en inglés.

Cuando eventualmente descubrimos ser “compatriotas”, naturalmente empezamos a hablar en portugués y la barrera idiomática que nos impedía la experiencia de sentirnos parte de la misma “tribu” en función de un simbolismo cultural o performativo (Goffman, 1959; Geertz, 2008) pareció derrumbarse. Al quebrarse el desconocimiento de que el otro sabía comprender la lengua portuguesa, que rara u ocasionalmente suele aparecer en los chats de plataformas tan *niche*⁵ como un mundo virtual basado en Touhou Project, esto hizo que un sentido más fuerte de complementariedad entre nosotros se desarrollara con el tiempo. Algo que creo solamente podría ser explicado por lo que Anderson (1991) llamó las “comunidades imaginadas”. En especial, fue la experiencia de solidaridad, dentro del contexto del no creer ser natural encontrar a otro brasilero, o quien hable portugués en un ambiente como ese, de Become Fumo, que hizo más importante conocer a un “conocido”.

Hablar y desarrollar esta relación de interlocutor y amigo con Anónimo me abrió un abanico diverso y amplio de posibilidades al considerar mundos virtuales que anteriormente no había tenido en cuenta cómo VRChat y SecondLife, debido a mi recelo en relación a las capacidades técnicas de mi computadora (infraestructurales). En el caso de Anónimo, él frecuentaba más la segunda opción que la primera. En ese entonces, yo ya estaba consciente a algún tiempo sobre el trabajo que Boellstorff había hecho en SecondLife y sabía que existía una rica bibliografía etnográfica sobre las diferentes experiencias posibles que esa plataforma que hospedaba, y todavía hospeda, sin números mundos virtuales, permitiría. Aun así, no me levantaba el apetito ir por ese camino. Solo la insistencia obstinada de Anónimo me hizo intentar trabajar SecondLife como objeto de estudio. Pero, al final, yo tendría razón en mis miedos. Mi computadora no era capaz de *renderizar* los mundos efectivamente, esto es, presentar efectivamente en la pantalla de la computadora los mundos, sus objetos y los avatares que los jugadores usaban en SecondLife. Seguir a Anónimo en esos mundos me costaba tiempo y paciencia. Era realmente complicado, lidiar con esa maquina con la cual mediamos relaciones y que llamamos de computadora, o en mi caso, de una *notebook* Lenovo IdeaPad 330 incapaz de hacer que el software de SecondLife me ayudara a percibir el mundo de SecondLife como “debería ser percibido”, o como Anónimo lo experienciaba en sus 30 o más *frames per second*. Yo estaba en SecondLife, pero estaba, la mayor parte del tiempo, tildado o *renderizando* partes del mundo y avatares de otras personas que habitaban allí. Era como si estuviera allí, pero no lo estuviera al mismo tiempo. Estar en el *voice-chat* de Discord al mismo tiempo que en SecondLife, conversando con él, creaba una sensación etérea de estar fuera de la “realidad” que se supone que debería estar.

Donde si nos empezamos a sentir cómodos en conversar y explorar fue en VRChat, por sugerencia mía, ya que tenía un interés en la plataforma desde hace tiempo por conocerla a años y él también. Aunque mis *fps* en VRChat no eran ideales (60), eran mejores que en SecondLife. Esto se debió a que los mundos eran de menor tamaño y los avatares eran menos complejos, pudiendo ser aún más simplificados a través de las opciones gráficas de la plataforma. Pero no todo era flores, el desempeño de la computadora dependía del mundo que uno visitara y quienes estuvieran en él; en suma, todo dependía del contexto infraestructural del mundo virtual visitado en sus objetos y texturas.

⁵ Término informal que utilizado generalmente en comunidades *gamers* 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.

Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales"

Avatares en VRChat son hechos por los propios usuarios y subidos por ellos a la plataforma, algunos se venden dentro de los mundos a través de hipervínculos de *links*, otros están disponibles para adquirir gratuitamente en podios en los mundos y/o también a través de la función “clonar” que permite que usuarios en el mundo adquieran el avatar de otra persona presente a través de algunos *clicks*, o toques de botón si se está usando algún tipo de dispositivo de Realidad Virtual como gafas y controles. En suma, cualquier persona puede simplemente hacer o descargar un modelo 3D de un avatar a gusto y subirlo a la plataforma para usarlo *como quiera*. Esto hace con que los avatares tengan diferentes *features* (peculiaridades) que los hagan más o menos “pesados”, o sea, que requieran más o menos capacidad de procesamiento y memoria RAM para que efectivamente sean renderizados en el mundo por infraestructuras de *hardware* más o menos potentes. En mi caso, mundos públicos con más de veinte (20) avatares “livianos” eran imposibles de acceder sin estar tildando constantemente por horas.

Figura N°3. Anónimo encarando al planeta Tierra desde “el mar de la tranquilidad” en la Luna.



Fuente: elaboración propia.

Gran parte de los momentos memorables y en los que podía tener buenas conversaciones y entender el mundo alrededor sin estar tildando mucho, eran cuando Anónimo y yo hacíamos *world hoppings* (paseábamos por diferentes mundos), esto es: esperábamos que se llenaran, interactuábamos un poco con las personas que entraban y después cambiábamos de mundo, repitiendo el ciclo. Existía en ambos de nosotros una sensación de descubrimiento, conexión y inmersión material que no podía ser explicada si no se consideraba el hecho de que al interactuar a través de las máquinas y *softwares* que permitían nuestro contacto, no estábamos solamente delante de una pantalla manejando periféricos con las manos y dedos a través de una conexión de internet, separados por más de 700km de distancia en una plataforma llamada “VRChat”

dentro de un mundo virtual creado por alguien con avatares copiados de algún otro mundo que visitamos o persona que conocimos. En realidad, estábamos sumergidos en una experiencia en la cual nuestros cuerpos “reales” percibían y reaccionaban como al *estar ahí*. Estábamos viviendo experiencias de “encarnación” en avatares con los cuales interactuábamos a partir de las infraestructuras que permitían percibir los contenidos y contextos de esos mundos, interactuando de acuerdo con los cambios que se daban y se manifestaban en esos mundos. ¿Alguien cambiaba de avatar a uno de menor estatura que el que usábamos?, movíamos nuestros cuerpos digitales a través de los periféricos, casi como parte de un reflejo, para abajo para mirarlo a la cara. ¿Aparecía un problema técnico?, intentábamos resolverlo de alguna manera dentro o fuera de la interfaz de la plataforma. Los problemas y desarrollos de los mundos digitales se convertían constantemente de un problema material a un problema materializado y vice versa. El proceso de paso de una percepción a otra era lo que yo estaba descubriendo, y este paso afectaba no sólo la relación que yo tenía con Anónimo sino mi relación con los mundos digitales y sus “materialidades”: estaba viviendo una especie de “escape” para diferentes percepciones de realidad.

2. Abordaje fenomenológico de lo liminoide en mundos virtuales

Parece ser que el abordaje fenomenológico de experiencias digitales, especialmente pero no únicamente en VRChat, surge como una perspectiva posible y efectiva en describir y estudiar las materialidades, experiencias y *socialities* que hacen parte de la investigación de estos mundos. “Encarnación digital” es un término relativamente nuevo (D’Aloia, 2009) que más actualmente algunos autores como Ernestina Álvarez Corona (2021) y Tomáš Javorský (2017) traen para desarrollar la idea de inmersión en los mundos digitales. Corona entiende la inmersión como cuerpos e identidades fractales en el contexto de una perspectiva cyborg y poshumana, ya Javorský trabaja la ilusión de “transferencia corporal” a partir de una investigación más empírica que pone los avances técnicos y la realidad tecnocultural como centro en su abordaje. Otros trabajos bastante recientes en VRChat (Montemorano, 2020; Rzeszewski y Evans, 2020; Earing, 2021; Kato et. al 2021; Kim, 2021; Pedersen, 2021; Ashoff, 2022), si no frecuentemente coquetean con la idea, demuestran que el área tiene potencial y bastante interés de desarrollo debido al empujón en dirección a la digitalización de la vida dado por la pandemia de COVID-19 y el crecimiento exponencial de más de 200% de nuevos usuarios y *average players* en VRChat los últimos años (Steamcharts, 2022).

Pensando en lo discutido anteriormente, y como las investigaciones recientes demuestran, me pareció bastante productivo traer y explorar de otras maneras el abordaje fenomenológico de los mundos virtuales con el objetivo de comprender las materialidades de infraestructura, contenido y contexto de manera antropológica, o más bien, a partir de una antropología de la experiencia (Turner y Bruner, 1986). Una antropología que trataría de poner foco al esfuerzo por parte del antropólogo de describir y entender una experiencia que según Turner y Bruner (1986, p. 4) es “más personal, ya que se refiere a un yo activo, a un ser humano que no solo se involucra sino que da forma a una acción” [traducción mía] que es el objeto de estudio que más parece importante al intentar entender cómo las relaciones que median los individuos en los mundos virtuales hacen sentido.

2.1 Liminoide y liminal

Inspirado en el trabajo de Mezzadra y Nelson (2017) que trabaja la episteme de frontera como método, me gustaría proponer un concepto de abordaje metodológico basado en la aplicación de la perspectiva epistemológica del concepto de "liminoide" en el contexto de un traspaso de percepción experimentado (Turner y Bruner, 1986; Merleau-Ponty, 1994) de materiales a la materialidad como explicado en el abordaje ingoldiano. La idea es traer un *framework* teórico y conceptual de análisis que podría ser interpretado de diferentes maneras, sea éste utilizado como perspectiva práctica de abordaje en campo o como marco analítico para la descripción etnográfica en papel. En este artículo optaré en principio por la segunda opción ya que lo que propongo es una contribución que pueda ser elaborada también por otros interesados en este trabajo.

En este sentido, Turner (1974), elabora el concepto de liminoide pretendiendo entender los ritos de paso en el contexto de las sociedades industriales o posindustriales al establecer una diferencia axiomática entre liminal y liminoide. Según el autor:

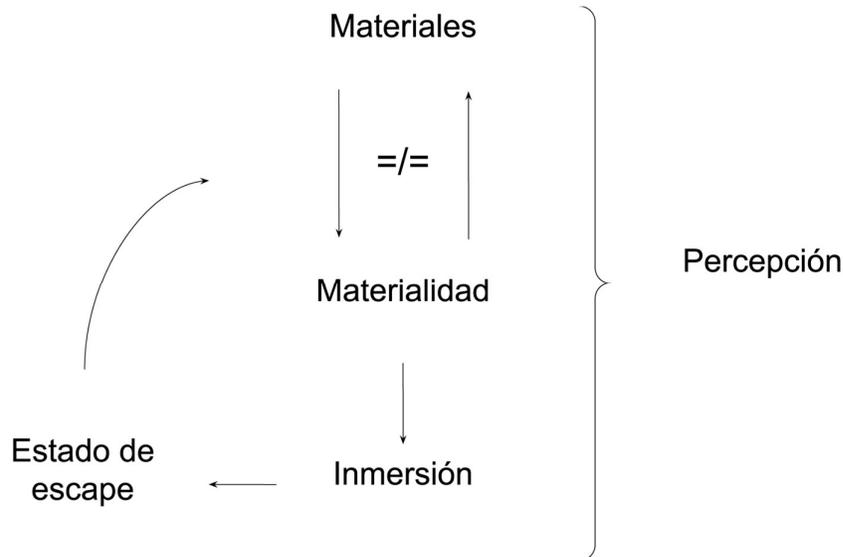
Algunos han argumentado que la liminalidad, más específicamente los fenómenos "liminales" como el mito y el ritual en la sociedad tribal, se caracterizan mejor por el establecimiento de "reglas implícitas parecidas a la sintaxis" o por "estructuras internas de relaciones lógicas de oposición y mediación entre los elementos simbólicos discretos" del mito o ritual. Claude Lévi-Strauss quizás adoptaría este punto de vista. Pero, en mi opinión, es el análisis de la cultura en factores y su recombinación libre o "lúdica" en todos y cada uno de los patrones posibles, por raros que sean, lo que es la esencia de la liminalidad, la liminalidad por excelencia. Esto puede verse si uno estudia las fases liminales de los principales rituales transculturales y temporales. Cuando empiezan a aparecer reglas implícitas que limitan la posible combinación de factores a ciertos patrones, diseños o figuraciones convencionales, entonces creo que estamos viendo la intrusión de la estructura social normativa en lo que es potencialmente y en principio una región libre y experimental de la vida. cultura, una región donde no sólo se pueden introducir nuevos elementos sino también nuevas reglas combinatorias, mucho más fácilmente que en el caso del lenguaje. Esta capacidad de variación y experimentación se vuelve más claramente dominante en las sociedades en las que el ocio está claramente separado del trabajo, y especialmente en todas las sociedades que han sido moldeadas por la Revolución Industrial (Turner, 1974, p. 61) [traducción mía].

El punto principal de Turner al hacer esta distinción entre "*work*" (trabajo) y "*leisure*" (ocio) en el marco de los ritos de paso de sociedades de solidaridad mecánica, como diría Durkheim (1991) [1895], pone en cuestión la liminalidad de los ritos de paso como consecuencia de la no existencia de distinción entre los dos en estas sociedades. En otras palabras, para Turner, el trabajo y el ocio hacen parte de los rituales como una cosa sola que es obligatoria y demandada en la cosmovisión cultural de aquellas sociedades no industriales o tribales. El advenimiento de la industrialización en las sociedades occidentales y la división social de trabajo hace que, al dividir trabajo y ocio, el *uso* y *experiencia* del tiempo sea dividido también. En el contexto del desarrollo tecnocientífico y cultural de las sociedades industriales y posindustriales esto crea el ambiente perfecto para las performatividades, como el autor mismo evalúa, "antiestructurales" que, basadas en la cultura del lo que Weber (2012) llama "el espíritu del capitalismo", pone al

momento de *licere* (base etimológica de origen latín de *leisure*, que significa “permitir”) como inmoral. Lo liminoide, así, se diferencia de lo liminal en la medida que depende más de la voluntad de la persona que lo experimenta. El estado liminal no, ya que, aunque trabaje en el campo de la actividad lúdica (performatividad de los ritos, las permisividades a los jóvenes “personas liminales” etc.) todas sus partes lúdicas y no lúdicas són obligatorias y la falla en pasar por “la puerta, el pórtico, el umbral” (Van Gennep, 2008, p. 25) tiene altas consecuencias para el ser liminal.

Para aplicar un mirar fenomenológico de la *experiencia percibida* al concepto de Turner con fines de producir conocimiento antropológico sobre lo que ocurre *en* los mundos virtuales, creo que es importante contextualizar la acción humana sobre la computadora, periféricos, etc. (la infraestructura), los contenidos y contextos que se hacen aparentes y dinamizan los mundos virtuales. Propongo tener en mente dos puntos para este propósito: primero tratar de entender lo liminoide como una experiencia que es vivida, que es material y es materializada al momento que se perciben las cosas que acontecen en el momento que uno las vive, que se puede *estar* liminoide y que este *estar*, que si es al tanto que pasajero y voluntario, también es factual en su realidad subjetiva y válido cualquier sea su experiencia; se trata de apuntar lo liminoide en su seno como fruto de una percepción de mundo que es inherentemente humana y materializada por nuestros sentidos en nuestra mente, o como diría Husserl (1962, p. 20) “esencial”; específica y única del individuo dentro de sus capacidades y posibilidades humanas (mirar, oír, tocar, oler, degustar, sentir y pensar), reconociendo que el mundo que vivimos es el mundo de las experiencias y no el mundo de la realidad (o lo que se suponga que sea la “realidad”): “Apunto a un mundo y lo percibo” (Merleau-Ponty, 1994, p. 15). En segundo lugar, tratar de encarar lo liminoide a partir de un punto estratégico que reconozca el papel epistemológico que cumple en la aventura etnográfica y antropológica, es decir, el de entender las entrelíneas, las escisiones y vínculos subjetivos entre lo percibido ¡y también lo que no se ha percibido! a fin de desdoblar los contextos individuales y sociales que se procuran entender a partir de la expresión de esa realidad percibida a la cual tanto aludo.

Figura N°4. Diagrama representando conceptualmente el estado de escape en sus características y fases.



Fuente: elaboración propia en base a Turner (1974), Turner y Bruner (1986), Merleau-Ponty (1994) e Ingold (2013) [2007].

Yo definiría lo que propuse llamar de “estado de escape”, o el uso de lo liminoide de manera fenomenológica a partir de Ingold, al inicio de este trabajo, como un *framework* de análisis que entiende la percepción como la transformación, o el traspaso, situacional de experiencia de la realidad *a priori* como materialidad hecha de *cosas* “reales” a la materialización de la cual esas *cosas* “reales”, son *cosas en sí mismas* (Husserl, 1982) y viceversa; esencias paridas de la percepción. La idea es utilizar el concepto para captar, entender y transcribir la capacidad mental humana de inmersión de mundos otros, sean estos en contextos lúdicos, performativos, culturales, físicos, etc.

Al nombrar el marco analítico como “estado de escape”, al contrario de simplemente usar “liminoide”, quiero indicar que no se trata solamente de un concepto “casi liminal”, ya que, como lo veo, la dinámica de paso de una percepción de realidad a otra no es “casi liminal”, ni liminal en el sentido antiguo que Gennep y Turner les daban (como en el caso de un casamiento en el que uno está en el entremedio de un estatus “novio” para para uno de “casado”). En el contexto digital de los mundos virtuales al que quiero inscribir, el estado de escape tendría una dinámica propia de “fuga metafísica” que se sitúa en la capacidad de “salir” de una realidad a otra y que afecta ante todo la forma cómo uno interactúa con la realidad “de verdad”, sin necesidad de rituales abiertamente religiosos o posindustriales “más o menos religiosos” (Deflem, 1991). Es decir, si lo liminoide de Turner trataba del paso de lo obligatorio a lo lúdico en el contexto de rituales más o menos religiosos en situaciones demarcadas por contexto social, el estado de escape en su contexto de *framework* conceptual trata de dar propio contexto a la realidad que uno experiencia, fuera de las normas sociales vigentes en el “estado” pasado. Por eso, un “estado”. En otras palabras, es la capacidad de materializar y desmaterializar entendimientos de realidades socioculturales y performativas percibidas como materiales en un contexto de percepción anteriormente “despegado” de la realidad “real”. Podría entenderse como una perspectiva que trata de abarcar los “acabados de mundo” metafísicos que Danowsky y Viveiros de Castro

intentan analizar: “[...] acabar con el mundo-como-sentido, de modo de determinar el Ser como pura exterioridad indiferente; como si el mundo "real", en sus radicales contingencia e insignificancia, debiera ser "realizado" contra la Razón y el Sentido.” (2019, p. 25).

Para explicar mejor a lo que quiero llegar, voy a traer otro importante relato de campo, que fue lo que efectivamente me hizo llegar a esta idea de posibilidad teórico-metodológica para explicar fenómenos y describir abordajes etnográficos.

3. The Home Depot of Gensokyo y Photasma

“Vive en Home Depot virtual en la vida real en VRChat en VR en la vida real. Recuerda siempre alabar a Geraldo y de comprar Skyrim.” (Photasma, en su perfil de VRChat, 2022) [traducción mía].

Recuerdo que la primera vez que entré en el mundo “The Home Depot of Gensokyo” en VRChat no sabía muy bien quien era su creador, ni que existía una comunidad la cual reivindicaba este mundo como “suyo”. Eso lo descubrí con el tiempo después que empecé a investigar cada vez más las relaciones “históricas” que relacionaban el mundo con grupos y personas creadores de contenido que lo reivindicaban.

3.1 Touhou Project, “The Depot” y el “Nazrin’s”

En esas primeras visitas al *Home Depot*, o solo “*The Depot*”, como lo llaman sus nativos, habían sido motivadas apenas curiosidad en buscar avatares de Touhou Project y mundos relacionados con ese juego *danmaku*⁶ japonés no tan popular en tierras *tupiniquins* (brasileras), que me encantaba tanto — quizá por las mismas razones que mis interlocutores. A pesar de no parecer ser tan popular en los países latinoamericanos como un todo, si parece despertar algún tipo de interés en comunidades occidentales, aunque muchos en la *fandom* en las redes sociales y en internet todavía defiendan con garras y uñas que Touhou y su cibercultura todavía mantienen estatus *niche* en el occidente. Lo que nadie parece discutir, con todo, es la enorme influencia que el juego tiene en la cultura pop japonesa a partir las publicaciones de círculos y grupos *doujin*⁷. Cultura *doujin* de la cual el propio Touhou Project (traducido del japonés Proyecto Oriental) debe su origen, al haber sido creado por el carismático creador *doujin* y polímata Jun'ya Ota, comúnmente referido por su alias ZUN — el que utiliza para publicar y distribuir sus obras y juegos electrónicos.

Figura N°5. Poster del servidor de Discord del Nazrin’s con un antiguo QR Code para entrar.

⁶ La mayoría de juegos Danmaku se centran en esquivar patrones y balas lanzadas por el enemigo a gran velocidad y en gran cantidad, Touhou es, a excepción de algunos juegos de pelea, un juego Danmaku. (Touhou Wiki, s.f.a).

⁷ La cultura doujin es una subcultura online popular entre los adolescentes. Doujin, un nuevo tipo de forma literaria, es una recreación de los personajes arquetípicos que provienen de cómics, novelas, películas, videojuegos y vidas reales. La palabra "doujin" deriva del término japonés "どうじん" (doujin), que significa un grupo de personas que comparten un interés. (Qingqing Xu y Kije Kwon, 2022, p. 85).



Fuente: TouhouVR, en VRChat Groups Profile (2021).

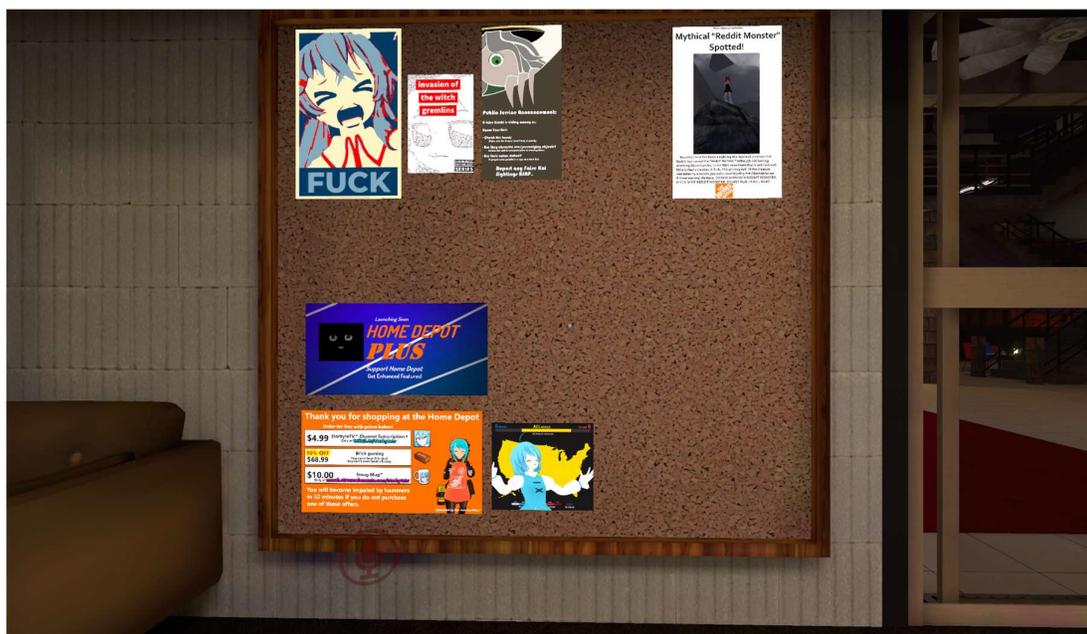
Bien, en aquellos primeros momentos que visité el Home Depot no había entrado en el mundo con un “*metiér* antropológico” como recomendaría Cardoso de Oliveira (1996) para desarrollar una buena descripción etnográfica. Pero en mis siguientes visitas al mundo, cuando empecé a hacer el campo efectivamente, especialmente después de conocer a Photasma, el creador del mundo, y entrevistarlo por algunas horas, comencé entender poco a poco la importancia performativa y estética que tenía Touhou Project en la elaboración del mundo y en el cotidiano de las personas que hacen parte de la comunidad del Depot.

La historia de cómo conocí al autodeclarado creador de “*stuff for VRChat*” estadounidense no es fantástica, podría hasta decirse que fue del todo, por acaso.

Todo empezó a partir de aquella aventura en 2021 con Roblox, en Become Fumo. Al inicio de mi campo exploratorio, mi interés era crear una relación con un interlocutor que me permitiera “expandir mis horizontes” al querer estudiar este mundo virtual y la comunidad, la cual esperaba yo existiera, que empezaba a conocer de Become Fumo: quería conocer al creador de contenido mundo virtual de Become Fumo en Roblox. Esa búsqueda me llevó al servidor mencionado anteriormente, el cual los nativos llaman “Nazcord” — hoy en día extinto en función de un incidente causado por un administrador en función de un complicado *social drama* (Turner, 1982, p. 9), que sería mucho para discutir aquí, según me contaron los migrantes que hicieron otro servidor y otros administradores de comunidades anteriormente cercanas como la del Home Depot of Gensokyo.

En fin, a mediados de aquel tiempo que me desinteresaba en Become Fumo y antes que el Nazcord implosionara efectivamente, fue haciendo *worldboppings* que percibí, al pasar por la entrada del almacén del Home Depot, que el “Nazcord “tenía un mundo” en VRChat, o por lo menos que se consideraba de esa comunidad en un sentido representativo. Ese mundo era el propio “The Home Depot of Gensokyo” que había conocido algunos meses antes y que en ese momento estaba frecuentando cuando percibí en el perfil de mundo que decía que Photasma era su creador. Fue apenas cuestión de tiempo para que percibiera que él era también administrador del Nazrin’s VR Closet y quisiera hablar con él.

Figura N°6. Cuadro en la entrada del almacén con informaciones y otras divulgaciones (03/08/22) donde acostumbraba estar en el lado inferior derecho el póster de Nazrin’s VR Closet.



Fuente: elaboración propia.

Ahora bien, hasta donde yo entendía, grupos de Discord podían ser comunidades transplataforma (Boellstorff y Soderman, 2017), y muchas veces lo eran. Al final existen innumerables ejemplos de grupos de Discord poblados por *gamers* que tienen relación directa con otras plataformas sean estas de roleplaying, mundos digitales o juegos electrónicos de uno o otro tipo (Baguley, 2019; Anderson, 2019). Eso no es todo, no es novedad que grupos transplataforma que utilizan IRC y VOIP como medio de interacción existen hace por lo menos una década (Teamspeak, mIRC, Raidcall y hasta Skype son un ejemplo de las plataformas utilizadas para tales fines). La novedad reside en que el grupo tenía un lugar “físico” (digital) que consideraba ser suyo para los propósitos de representación comunal en un contexto estético y cibercultural envuelto por un aspecto de *fandom* (Pearson, 2010), o comunidad imaginada de Touhou Project. Torres (2008, p. 126-128) discutió, ya en 2004 sobre comunidades virtuales, que el territorio en el ciberespacio adquiere un nuevo aspecto que es metonímico y metafórico, en este sentido, que se hace sentir a través de la materialidad que el contenido le ofrece (en el caso de su delicado tema de estudio, imágenes de pornografía infantil). Ahora, ¿Podríamos decir que el mundo que hizo Photasma y que aquella comunidad reivindicaba como suyo era metonímico y metafórico? o ¿Era como el territorio “físico” y “real”, que la antropología clásica de Malinowski, (1986) [1922], Mauss (2009) y Lévy-Strauss (1987) pensaba necesario? No es una pregunta que podría responder en este breve trabajo, pero lo que sí puedo hacer es intentar trabajar una reflexión que ayude a responder esas preguntas, al evaluar la idea de un estado de escape en mundos virtuales, en este caso en VRChat, “escapando” y experimentando el mundo virtual percibido que Photasma me explicó en aquellas horas de entrevista en su mundo.

3.1.1 Photasma y la comunidad del Home Depot of Gensokyo

Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales"

Era evidente (todavía lo es) al entrar en el mundo que toda la estética se basaba en la franquicia de juegos de Touhou, en realidad, la mayoría de las “*stuffs*” que hacía Photasma en VRChat tenían algo que ver con avatares de Touhou u otros mundos relacionados a Touhou. Fue en ese entonces que descubrí, después que el Nazrin’s implosiono (en la época, dividido entre 4 servidores nuevos) que en realidad el mundo del Home Depot of Gensokyo no era el mundo solamente del “Nazrin’s”, sino que era el mundo de un servidor propio en Discord que tenía el mismo nombre “The Home Depot of Gensokyo” y había surgido mucho antes, incluso antes del mundo en 2020. Al descubrir eso, sentí la necesidad de conversar con Photasma directamente en el mundo que hizo, es decir, “en sus propios términos”, para entender mejor de qué se trataba este mundo, como lo hizo, con quienes lo hizo y cuál era la razón por detrás de que la comunidad “original” que descubrí del Home Depot y la del Nazrin’s que decía que aquel mundo era “suyo”. Entonces, después de superar los nervios y la ansiedad, marque una entrevista con él.

Figura N°7. Lugar de *spawn* (donde uno aparece al entrar en el mundo).



Fuente: elaboración propia.

La entrevista no direccional duró alrededor de un par de horas, y a través de ella descubrí algunas cosas que cuando entré y exploré el mundo solo, no podría haber entendido de la manera que las entendían Photasma y sus amigos, ni si yo lo quisiera. Muchas de las *stuffs*, si no todas, las que hacen del mundo un lugar “interesante” tienen un sentido subyacente que al principio no se revela ante los ojos de los curiosos ¿Cómo podrían revelarse? Al fin, sólo el entendimiento de la experiencia específica de ellos podría ayudar a descifrar los significados de las *landmarks*; los símbolos representados por objetos 3D y estéticas en el mundo.

En el mundo existen diversas *landmarks*, esto es, diferentes lugares hechos de *cosas* que representan otras *cosas*. Voy a presentar apenas algunas y sus historias para describir cómo sería

posible utilizar el estado de escape como un marco de análisis para desvendar sentidos, contextos y cruzar las fronteras invisibles que se me presentaron en los mundos digitales, o por lo menos en los de VRChat.

4. Descripción de la experiencia como contexto en sí mismo

Creo que para adentrarse a un mundo virtual y conseguir inscribir etnográficamente las *cosas* en sus “propios términos” poligonales cubiertos de texturas que a veces funcionan, a veces no funcionan (intencionalmente o no), e interfaces que articulan la mediación humana, uno debe haber estado inmersionado en la experiencia virtual. Esto quiere decir que, creo que para describir con el estado de escape en mente uno debería tratar de no solamente poner en papel las rememoraciones percibidas o el aspecto cognitivo de percepción de una inmersión en que las cosas allí son reales en sus términos, sino que también debería tratar de describir y explicar cómo las cosas que se muestran hacen sentido a partir de un contexto sociocultural y “real” subyacente que en ese momento es “invisible”, que no se muestra tan fácilmente como uno esperaría.

¿Cómo haría esto? Quiero dejar claro nuevamente que esta es apenas una manera de muchas otras de las cuales se podría usar esta perspectiva como marco analítico. En este sentido, propongo que uno puede prestar atención en los tres factores claves que estructuran el estado de escape, en su conjunto o por separado, en el análisis cultural de la situación que se pretende estudiar, siendo estos: a) la percepción, b) el paso de lo material a la materialidad (y viceversa) y finalmente c) la inmersión.

Figura N°8. *Profile picture del grupo de Discord The Home Depot of Gensokyo representada en el mundo.*



Fuente: elaboración propia.

4.1 Percepción

Creo que una de las maneras de entender cómo estructurar este tipo de análisis sea tener noción de que uno está percibiendo las cosas involuntariamente, por esto se debe estar consciente de que existe una realidad *a priori* y es tanto material como materializada por nuestros cuerpos en nuestro cerebro, es decir:

La percepción no es una ciencia del mundo, ni siquiera un acto, una toma de posición deliberada, es el trasfondo sobre el que se destacan todos los actos y que todos los actos presuponen. El mundo no es un objeto cuya ley de constitución yo tendría en mi poder; es el medio natural y el campo de todos mis pensamientos y de todas mis percepciones explícitas. La verdad no «habita» únicamente al «hombre interior»; mejor aún, no hay hombre interior, el hombre está en el mundo, es en el mundo que se conoce. Cuando vuelvo hacia mí a partir del dogmatismo del sentido común o del dogmatismo de la ciencia, lo que encuentro no es un foco de verdad intrínseca, sino un sujeto brindado al mundo. (Merleau-Ponty, 1993, pp. 10-11).

Al comprender la realidad de esta manera, creo que se consigue hacer la distinción mental de que cuando se está *en* mundos virtuales, en la verdad se está percibiendo una experiencia; se está experimentando una experiencia de *estar ahí*. A partir de que se está *ahí*, uno puede partir al análisis de las materialidades posibilitadas por ese mundo. Por ejemplo, cuando me encuentro a un modelo, una textura o cualquier tipo de digitalización de visión artística o performativa (a través de actividades o agencias), se sabe que una realidad de infraestructura, contexto y contenido específicas permitieron que ella fuera posible o no fuera posible en ese lugar. Este es el caso de la textura en el modelo de la pantalla 3D que se percibe en la Figura 8, y que Photasma materializó en el mundo digital de Home Depot of Gensokyo a partir de su capacidad creativa, conocimientos en *softwares* específicos y motivaciones que solo pude comprender estando *ahí*, con él.

Durante la entrevista que tuve con Photasma, él me explicó que esta imagen aplicada como textura de la pantalla 3D en aquel lugar específico del mundo, surgió de la conversión en *cosa* de un evento espontáneo que le pareció muy gracioso, cuando una importante amiga suya caminaba en la oscuridad y la única cosa que era posible ver eran los ojos y boca del avatar de Komeiji Koishi (personaje de Touhou Project) que ella encarnaba. Después que fui invitado para participar del Discord de la comunidad, percibí que aquella era la imagen de perfil del grupo “The Home Depot of Gensokyo” en Discord.

Para conseguir comprender porque ese símbolo que él había creado era símbolo *de facto*, tenía que saber que ellos estuvieron en un lugar en VRChat y que una “falla técnica” (o por lo menos lo que se *percibió* como falla técnica) causó el efecto en donde solo se veían los ojos y boca de su amiga encarnada en Koishi y a través de eso, ellos consiguieron transformar esa realidad percibida en una performatividad cómica. Describir la percepción de esta manera, como “meta-narrativa”, fue posible al haber estado *ahí* escuchando su historia, atribuyendo así como los factores contextuales, infraestructurales y de contenido se articularon en la experiencia que él tuvo.

Figura N°9. Photasma me explica el póster detrás de sí en sus orígenes y significados. El póster dice: ¿Viste algo? Di algo. Alerta a tu guarda más cercano y ayuda a terminar la pandemia hoy.



Fuente: elaboración propia.

4.2 Paso de lo material a la materialidad

Como expliqué al inicio del artículo, entiendo que lo material es la percepción de las *cosas* de las cuales el mundo (virtual o real) está hecho y las materialidades las cosas que *hacemos* de las *cosas* con las cuales percibimos que el mundo está hecho. Es decir, existe un factor de agencia que convierte los materiales en materializados. Pasar de la percepción de lo material a la materialidad y describir las entrelíneas de este paso, para mí, es lo que más importa en el proceso de un estado de escape, ya que sin ello no creo que se pueda inmersiónar en una experiencia liminoide y describirla.

Para que el otro no sea un vocablo ocioso, es necesario que mi existencia no se reduzca jamás a la consciencia que de existir tengo, que envuelva también la consciencia que de ello pueda tenerse, y, por ende, mi encarnación en una naturaleza y la posibilidad, cuando menos, de una situación histórica. El Cogito tiene que descubrirme en situación, y sólo con esta condición podrá la subjetividad trascendental, como dice Husserl, ser una intersubjetividad. (Merleau-Ponty, 1993, p. 12).

De esta manera, al ser posible entender contexto en la experiencia en sí misma del otro y así existir intersubjetividad descriptible, también se posibilita entender cuáles son las características que hacen que lo material se convierta en materialidad. En la *prinscreen* de la Figura 9, Photasma me explicaba como esa parte específica del mundo se suponía que era para ser un mundo enteramente separado, pero que por razones de conveniencia él acabó simplemente optando por mantenerlo en el mundo del Home Depot of Gensokyo como un lugar “oscuro” y “cool”. Allí un póster con una silueta de la personaje “Spinel” del conocido cartoon “Steven Universe” se ve

Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales"

cruzado con el símbolo de prohibido. Esto se debe al efecto de que en una ocasión, igualmente graciosa (hay que resaltar el factor lúdico parece bastante importante en todos estos símbolos) muchos amigos empezaron a utilizar el avatar de Spinel de manera a crear un clima teatral, o de *roleplaying*, donde la cantidad de personas utilizando avatares iguales era estúpidamente graciosa simplemente por ser un avatar de un personaje conocido de un *cartoon* el cual todos conocían y sabían su referencia, entonces, lo cómico del póster era “prohibir” el personaje después de la “catástrofe” causada por el hecho de haberse multiplicado tanto.

Figura N°10. Registro del incidente relacionado a las “Spinels”.



Fuente: *prinstscreen* por Photasma (2019).

Ahora bien, creo que el proceso de, no solo pasar de lo material a la materialidad, sino de describirlo después, se puede trabajar en dos sentidos en el trabajo de un estado de escape. Primeramente, como una manera de comprender cómo el proceso de materialización, que resulta en el material “póster simbólico de Spinel”, es creado a partir de una relación mediada por un contexto digital. Otra forma es por comprender nuevamente la percepción entre lo “real” y lo “digital” al entender la existencia de los mecanismos infraestructurales de la digitalidad que uno tiene que poner en marcha para hacer esa realidad posible, es decir, ¿Qué programas utilizó para hacer el mundo?, ¿y la edición e implementación del póster? etc.

En el caso del incidente de las Spinels, un ejemplo de cómo aplicar esta idea sería el de analizar cómo la transformación de los avatares digitales que en algún momento ya pasaron por el proceso de salir de la *idea* a la *cosa* percibida a través de la inmersión, producto de la creación digital humana, pasó a ser cómica en su performatividad de multiplicidad y como las relaciones con ese aspecto cómico pasaron a ser comunales a partir del momento que se creó el “meme”

antispinel eternizado (hasta próximo aviso) en el mundo. Creo que estos diferentes aspectos del estado de escape, de cuando uno “adentra” al mundo virtual en diferentes situaciones y sentidos y empieza a convertir “materia local” percibida en materializaciones y viceversa, sea a través de programas externos para incluir nuevos avatares o transformar performatividades con esas materias percibidas en símbolos comunitarios, son importantes para rellenar “[...] el esqueleto de las reconstrucciones abstractas.” (Malinowski, 1986, p. 35) [1922].

Figura N°11. Modelo 3D del cuerpo de Tatara Kogasa arrollada en un arroyo con un cartel diciendo “¿Por qué te ahogaste aquí?”



Fuente: elaboración propia.

4.3 Inmersión

Si bien la inmersión consta en la Figura 4 como “momento final” del paso atrás y adelante de lo material a la materialidad, creo que cada parte del estado de escape como marco analítico también puede ser analizado de manera separada, ya que lo planteó más como una herramienta analítica y no una teoría estructurada de un “todo mágico”. En este sentido, la inmersión puede depender de la capacidad de estar consciente en una realidad específica al no estar consciente de una otra realidad específica, sea ella la realidad “real” o la realidad “virtual” a la cual uno se inmersiona — es decir, como nuestros “periféricos naturales” son nuestros brazos, piernas, ojos, tímpanos, lengua y todos los órganos posibles de sentir dolor y placer, nuestro cerebro como receptor está inmerso (consciente) de esa realidad perceptible, de la misma manera que se inmersiona en la realidad virtual con ayuda de periféricos cibernéticos (mouse, pantalla, teclado, gafas de realidad virtual, etc). Dicho de otro modo, entiendo que la diferencia entre *estar* en un lugar y otro es meramente de consciencia.

Creo que describir antropológicamente el “estar ahí” de forma íntima y personal puede ser vital para analizar la experiencia vivida dentro de los diversos contextos digitales de estos mundos. Como se ve en la Figura 11, en aquél momento Photasma me mostraba los lugares que hizo en el mundo, y cuando paró para hablar de ese modelo 3D en el arroyo me empezó a contar que no se acordaba muy bien porque había puesto en el mundo a **Kogasa** estirada en el arroyo, pero sabía que era fruto de un momento gracioso que tuvo con un amigo, cuando le dijo a él, por alguna razón, “¿Por qué te ahogaste aquí?” Causándole tanta gracia a Photasma que lo hizo querer eternizar la imagen del personaje ahogándose en el mundo con el cartel y la máscara de **Momiji**. Con todo, en otra conversación que tuve con Photasma el 27 de noviembre de 2022 en un evento del Viking’s Bar en VRChat (una comunidad amiga que interpola bastante con el Depot, a pesar de los enfoques diferentes entre los dos) agarre voluntad y le pregunté nuevamente, “¿Por qué pusiste a Kogasa en el arroyo? y él, de esta vez, me respondió con más detalles:

— Era Koolz, estaba jugando como Phasmophobia y una de las cosas que preguntó fue “¿Por qué te ahogaste en el río?” Y como hay- y también, está un poco mezclado con otra cosa donde alguien me envía una imagen de una *cosplayer*, era como una *cosplayer* de **Momiji** nadando y luego dijeron que lograron convencer a Koolz de que la *cosplayer* se ahogó poco después y él realmente lo creyó **risas**, así que fue solo una combinación de ambos.

Ambos estábamos parados en una floresta, se escuchaban a los otros hablar por detrás, estaban en una hoguera conversando en cuanto tomaban bebidas alcohólicas en sus casas dentro de VR (situación natural en los eventos de esa comunidad amiga).

— Sí, puedo comprender eso. — En fin yo le respondí, dado que al segundo él me replicó.

— Sí, la *cosplayer* en realidad no se ahogó, solo fue una imagen tonta — dijo en cuanto se iba a charlar con otras personas en la instancia donde estábamos participando del evento del Viking’s Bar. [traducción de la transliteración mía].

La capacidad de inmersión en un mundo puede decir mucho sobre cómo la persona que se permite estar en ese estado se propone interactuar con él y qué puede significar el mundo y sus aspectos percibidos por diferentes personas, más todavía si ese mundo es estructurado de tal manera que posibilite su modificación parcial, o total, como en el caso de VRChat. Estoy convencido de que la característica subjetiva de esta inmersión no puede ser subestimada ya que implica en interacciones profunda y tácitamente materiales con el mundo en cuestión. En esta breve situación, creo que analizar el carácter cómico de la performatividad es menos importante que entender la motivación íntima y personal de Photasma (haber sentido que un chiste era gracioso) para transformar la situación performada fuera de VRChat (chiste con amigos) en símbolo material del mundo (avatar de **Kogasa** que representa a su amigo). En otras palabras, inmersión en ese mundo (online, modificable, multiusuario, etc), permitió a Photasma valorizar otras formas de vivir situaciones y performatividades, pero principalmente, crear materializaciones de símbolos sociales, “memes”, tales como esa **Kogasa**, que supuestamente se ahogó algún día, fruto de un chiste.

5. Anotaciones Finales

En mi perspectiva, los tres ejemplos descritos demostraban una falta de contexto explícito de símbolos de relaciones personales, puestos a vista en el mundo en forma de modelos 3D,

imágenes y memes, que eran imposibles de entender en su origen si no me proponía a entenderlos a partir de experiencias específicas. Es más, entenderlos por la visión del interlocutor significó, para mí, que cuantos más actores hacían parte de la producción del símbolo comunal, más significados ganaba para aquellos otros que no tuve la chance de conversar sobre estas *landmakers* en el mundo (ya que sus experiencias, aunque pudieran ser parecidas, son, y serán para siempre, únicas y específicas).

Creo que como parece ser muy difícil contextualizar símbolos, situaciones y materialidades en los mundos virtuales (como en las redes en general, si se quiere), solo nos queda entender la experiencia como fuente de su propio contexto. Este proceso de lo que creo ser una “socialización de la individualidad” en contextos sociales, crea el aspecto de falta de contexto que es el cerne de la ciber o tecnocultura en las sociedades posindustriales. En el contexto más amplio de una teoría del actor-red que propone Latour (2008, pp. 345) [2005] y la modernidad líquida de Bauman (2014) [1999], donde el punto de inferencia surge en el individuo como actor y agente de la incertidumbre en este enmarañado de relaciones posibles, intentar contextualizar una situación o sitio materializado a partir de la experiencia me parece ser útil en la capacidad explicativa de reconocer las referencias que hacen posibles el sentido y las anclas que dan el origen de la problemática de diversas situaciones socio-culturales en red.

Por esto propongo que adoptar una postura de *inmersión*, de analizar a partir de una suerte de “escisión subjetiva”, o sea, del estado de escape con fin de describir, comprender y transformar esa experiencia en un objeto de estudio de las ciencias, así como Favret-Saada apunta que es importante “[...] dar a las situaciones no-intencionales e involuntarias el estatuto epistemológico para la producción de conocimiento.” (Zapata y Genovesi, 2013, p. 10-11), y crear caminos posibles para comprender el contexto de la experiencia individual en diferentes situaciones que uno puede encontrarse en el campo digital, como el que yo viví en mi campo exploratorio.

Mi planteamiento se basa en la idea de que la experiencia individual también puede ser una manera de entender contexto cultural para conectarse con otros significados y sentidos en el mundo en red. Siendo así, creo que el análisis que pongo en marcha en este artículo apunta que en los mundos virtuales, en internet, parece que hay que buscar sentido, y si esto es verdad, hay que también *saber* buscar sentido al conectarse con estos mundos y las personas que los frecuentan, para que, en fin, se cree contexto. En el transcurso de este trabajo etnográfico, entiendo que los símbolos no tienen sentido de forma obvia, aparente y generalizada, ¡muy por lo contrario!, dependen de la propia experiencia y agencia de las personas para tenerlos efectivamente y por eso creo que es importante estar atento a las experiencias vividas y cómo se experimentan ellas *en* los mundos virtuales, física y metafísicamente, para ayudar a comprender mejor qué está pasando allí con esas personas y las cosas que pasan por ellas también.

Referencias

- Álvarez Corona, E. (2021). *Cuerpos fractales: fenomenología de la encarnación digital en la plataforma de realidad virtual VRChat*. Universidad de San Andrés.
- Ashoff, R. (2022). *Welcome to VRChat: An ethnographic study on embodiment and immersion in virtual reality*. Stockholm University.
- Bauman, Z. (2014). *Modernidade líquida*. Zahar.

- BBC (7 de enero de 2021). Game maker Roblox's value rockets seven-fold during pandemic. BBC. <https://www.bbc.com/news/business-55570009>
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores Second Life*. Princeton University Press.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., Taylor, T.L. y George, E. M. (Eds.).(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. <https://doi.org/10.1177/1555412017721839>
- Boas, F. (1989). *A Franz Boas reader: the shaping of American anthropology, 1883-1911*. University of Chicago Press.
- Burrell, J. (2017). The Fieldsite as a Network: A Strategy for Locating Ethnographic Research. En L. Hjorth, H.A. Horst, A. Galloway y G. Bell (Eds.), *The Routledge Companion to Digital Ethnography* (pp. 51-69). Routledge.
- Curry, D. (18 de julio de 2022). Roblox Revenue and Usage Statistics. Businessofapps. <https://www.businessofapps.com/data/roblox-statistics/>
- D'Aloia, A. (2009). Adamant Bodies. *The Avatar-Body and the Problem of Autoempathy*, 5, 51-58.
- Danowski, D., y Viveiros de Castro, E. (2019). ¿Hay mundo por venir? *Ensayo sobre los miedos y los fines*. Caja Negra.
- Dean, B. (2022). Roblox User and Growth Stats 2022. Backlinko. <https://backlinko.com/roblox-users>
- Deflem, M. (1991). Ritual, Anti-Structure, and Religion: A Discussion of Victor Turner's Processual Symbolic Analysis. *Journal for the Scientific Study of Religion*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.2307/1387146>
- Durkheim, E. (1991). *Las reglas del método sociológico*. Premiá.
- Earing, W. (2021). *Le potentiel de l'avatar: choix opérés de l'utilisation d'un avatar par des apprenants de langue dans l'environnement virtuel immersif VRChat* [Disertación doctoral]. Université de Lorraine.
- Geertz, C. (2008). *A Interpretação das Culturas*. LTC.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday Anchor Books.
- Horst, H. A. y Miller, D. (2012). *Digital Anthropology*. Berg.
- Husserl, E. (1962). *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. FCE.
- Husserl, E. (1982). *La idea de la fenomenología*. FCE
- Ingold, T. (2013). Los Materiales contra la materialidad. *Papeles de Trabajo*, 7(11), 19-39.

- Kim, A. S. (2021). *Virtual Worldmaking: A Phantasmal Media Approach to VRChat* [Disertación doctoral]. Massachusetts Institute of Technology.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography redefined*. Sage Publications.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial.
- Lévi-Strauss, C. (1987). *Antropología estructural*. Eudeba.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. Editora 34.
- Malinowski, B. (1986). *Los Argonautas del Pacífico Occidental*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Mauss, M. (2009). *Ensayo sobre el Don. Forma y Función del Intercambio en Sociedades Arcaicas*. Katz.
- Merleau-Ponty, (1994). *Fenomenología de la percepción*. Planeta-Agostini.
- Mezzadra, S. y Neilson, B. (2017). *La frontera como método*. Traficantes de sueños.
- Miller, D. y Sinanan, J. (2017). *Visualizing Facebook. A comparative perspective*. UCL Press.
- Miranda, F. M. (2009). *Fandom: um novo sistema literário digital. Interseções: ciência e tecnologia, literatura e arte*. Edufpe.
- Montemorano, C. (2020). Body Language: Avatars, Identity Formation, and Communicative Interaction in VRChat. *Student Research Submissions*. 361. https://scholar.umw.edu/student_research/361/
- Nagamachi, K., Kato, Y., Sugimoto, M., Inami, M. y Kitazaki, M. (2020). Pseudo physical contact and Communication in VRChat: A study with Survey method in Japanese users. <https://diglib.eg.org/handle/10.2312/egve20201275>
- Nardi, B. (2010). *My Life as a Night Elf Priest An Anthropological Account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.
- Oliveira, R. (1996). O trabalho do antropólogo. *Revista de Antropologia*, 39(1), 13-47.
- Pearce, C. y Artemisia (2009). *Communities of play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. MIT Press.
- Pearson, R. (2010). Fandom in the digital era. *Popular communication*, 8(1), 84-95.
- Pedersen, M. E. (2021). *Exploring post-irony through narratives of love and suffering in VRChat*. Aarhus University.
- Peirano, M. (2014). Etnografía não é método. *Horizontes Antropológicos* 20(42), p. 377-391. <https://doi.org/10.1590/s0104-71832014000200015>.
- Qingqing, X. y Kije, K. (2022). Research of the Influences of Doujin Culture in Game Operation. *The International Journal of Advanced Smart Convergence*, 11(3), 85-92.
- Rospigliosi, P. (2022). Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the turn to virtual reality for education, socialisation and work. *Interactive Learning Environments*, 30(1), 1-3, <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>

- Rzeszewski, M. y Evans, L. (2020). Virtual place during quarantine—a curious case of VRChat. *Rozprawy Regionalny i Polityka Regionalna*, (51), 57-75.
- Shaw, D. B. (2008). *Technoculture*. Berg.
- Steamcharts (2022). VRChat. <https://steamcharts.com/app/438100>
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press.
- Torres, M. A. R. (2008). Ciberetnografía: comunidad y territorio en el entorno virtual. En E. Ardévol, A. Estalella, y D. Domínguez Figaredo (Coords.), *La Mediación Tecnológica en la Práctica Etnográfica* (pp. 9-30). ANKULEGI.
- TouhouVR (2021). VRChat Groups Profile. Recuperado, en 22 de noviembre de 2023, de <https://vrcprofile.com/groups/27>
- TouhouVR. (22 de noviembre de 2021). VRChat Groups Profile. <https://vrcprofile.com/groups/27>
- Touhou Wiki. (s.f.). Danmaku. Recuperado el 20 de noviembre de 2023 de <https://es.touhouwiki.net/wiki/Danmaku>
- Touhou Wiki. (s.f.). Touhou Project. Recuperado el 16 de noviembre de 2023 de https://es.touhouwiki.net/wiki/Touhou_Project
- Touhou Wiki. (s.f.). FumoFumo. Recuperado el 16 de noviembre de 2023 de <https://en.touhouwiki.net/wiki/FumoFumo>
- Turner, V. (1974). Liminal to liminoid, in play, flow, and ritual. *Rice University Studies*, 60(3), 53-92.
- Turner, V. (1969). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Aldline Publishing.
- Turner, V. (1990). *La selva de los símbolos*. Siglo XXI.
- Turner, V. y Bruner, E. M. (1986). *The Anthropology of Experience*. University of Illinois Press.
- Van Gennep, A. (2008). *Los ritos de paso*. Alianza.
- Weber, M. (2012). *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. FCE.
- Zapata, L. y Genovesi, M. (2013). Jeanne Favret-Saada: “ser afectado” como medio de conocimiento en el trabajo de campo antropológico. *Avá. Revista de Antropología*, (23), 49-67.