



Encontrando mi lugar en la web. Experiencias de cuatro nativos digitales creciendo online.

Daniel Santiago Amortegui Solano

**Universidad del Rosario
Escuela de Ciencias Humanas
Programa de Antropología
Bogotá D.C, Colombia
2024**



Encontrando mi lugar en la web. Experiencias de cuatro nativos digitales creciendo online.

Daniel Santiago Amortegui Solano

Monografía de grado para optar por el título de: Antropólogo

Dirigido por: Bastien Andre Bosa

**Universidad del Rosario
Escuela de Ciencias Humanas
Programa de Antropología
Bogotá D.C, Colombia
2024**

Agradecimientos

Me gustaría expresar mi más profunda gratitud a mi madre, cuyo inquebrantable apoyo y sacrificios han hecho posible que llegue a este punto de mi vida. Sus ánimos y su fe en mi potencial han sido una fuente constante de motivación.

También agradezco a mi padre, que se ha enfrentado a importantes retos en los últimos años. Su perseverancia y fortaleza para superar situaciones difíciles han sido realmente inspiradoras. A lo largo del proceso de mi tesis, su resistencia me ha motivado a seguir adelante.

Me permito hacer expresa mi apreciación a Juan, Cristian, Rafael y Camila por su apertura y disposición a compartir aspectos personales de sus vidas para el propósito de este proyecto.

Por último, agradezco a mis tutores y profesores que me han guiado a lo largo de este difícil proceso. Agradezco su empatía, amabilidad y paciencia.

Tabla de Contenido

Introducción:	5
Capítulo 1. Aprender a Caminar por Segunda Vez: Iniciación en el Mundo Virtual.....	9
<i>Jóvenes de la Generación Z y Nativos Digitales.....</i>	9
<i>Aprendiendo a caminar en la web.....</i>	12
<i>Más Allá del Entretenimiento: Anime, Videojuegos y K-Pop como una pasión.</i>	13
<i>Entre lo Mainstream y lo Alternativo: La línea que te distingue de los demás.</i>	22
<i>“Consíguete una Vida”: Estereotipos del mundo digital con consecuencias en el mundo análogo.....</i>	27
<i>Refugios virtuales: creando espacios seguros online.....</i>	34
Capítulo 2. Ser Parte para Ser Uno: La Búsqueda de un Lugar al Cual Pertenecer en la Web.....	36
<i>“Sin dios ni ley”: Bienvenidos a La Grasa.....</i>	36
<i>Algo que quisiera no haber visto: explorando lo prohibido en internet sin supervisión.</i>	42
<i>“En el Internet Todos Son Hombres Hasta que se Demuestre lo Contrario”: Identidad masculina en las subculturas Otaku y Gamer.</i>	44
<i>“Stan Twitter”: los fandoms de K-Pop.</i>	51
Conclusiones	58
Bibliografía:	62

Introducción:

Cuando me reencontré con mi viejo amigo del colegio. Juan, luego de años de estar incomunicados, tuvimos la oportunidad de reconectar y recordar tantos momentos de nuestra infancia y adolescencia. Hablamos de nuestras tardes en videollamada, haciendo tareas, conversando y viendo películas, series o videos en YouTube. Recuerdo cómo solíamos leer creepypastas¹ y explorar foros de misterios y leyendas urbanas en Taringa². Parte del encanto del Internet en aquel entonces era el aire de misterio que lo envolvía. Como si la web fuera un bosque oscuro listo para ser explorado.

Ser un niño o adolescente en los años 2000 y navegar la web ofrecía una sensación de descubrimiento, de acceso a algo novedoso que los otros chicos discutirían en los pasillos del colegio al día siguiente, mientras nuestros padres no tenían ni idea, ni podían entenderlo. Había una intuición constante de que nuestros padres desaprobarían de lo que veíamos en ese caótico entorno digital. El anonimato que proveía el Internet solo aumentaba las posibilidades de expresión y exploración. Parecía que el cielo era el límite.

Muchos jóvenes de la Generación Z, como Juan y yo, quienes hemos crecido en el mundo digital, identificamos a las tecnologías de la información y la comunicación [TIC] como partes integrales en nuestras vidas. En efecto, el estudio de la web y sus implicaciones en la sociedad se ha convertido en un área de investigación cada vez más importante y relevante para los antropólogos. Como lo explica Escobar, “los antropólogos podrían llegar a estar bien preparados para entender estos procesos [de producción de cultural] si están abiertos a la idea de que la ciencia y la tecnología son campos cruciales para la creación cultural en el mundo contemporáneo” (Escobar, 2005, p. 15).

La importancia de las TIC también radica en que, según Christine Hine (2015), la distinción entre lo virtual y lo real se desvanece rápidamente a medida que las TIC se integran cada vez más

¹ Los creepypasta son relatos breves de terror que circulan en Internet, a menudo con un tono oscuro o perturbador, que se viralizan de manera similar a los memes (Henriksen, 2013).

² Taringa fue una plataforma social de contenido colaborativo originaria de Argentina, popular durante la primera década de los 2000, donde los usuarios compartían artículos, historias y temas de interés (Infobae, 2024).

en nuestra vida cotidiana. La omnipresencia de smartphones y dispositivos conectados ha generado un entorno donde las experiencias virtuales y físicas se entrelazan de manera constante. Nuestra dependencia de estas tecnologías para la comunicación, la búsqueda de información y las relaciones sociales ha difuminado significativamente las fronteras entre ambos ámbitos. Por esta razón, resulta más preciso hablar de un mundo híbrido, donde lo virtual y lo análogo coexisten y se influyen mutuamente. Es común hablar del “mundo real” como si fuera opuesto al mundo virtual. No obstante, lo virtual en muchos aspectos se ha convertido en una extensión de nuestra realidad. Por ello, prefiero emplear los términos “online” y “offline” para referirme a estos dos ámbitos diferenciados: uno conectado a Internet y el otro no, pero ambos son igualmente reales en nuestra vida.

El objetivo de este proyecto es analizar las trayectorias digitales cuatro jóvenes nativos digitales, a medida que crecen y se involucran en comunidades online. Para esto examino las maneras en que los cuatro jóvenes interactúan con estas comunidades. De igual manera, describo las dinámicas que existen en estos espacios virtuales y sus códigos internos. Todo esto con el fin de entender las maneras en que estas comunidades online proporcionan un sentimiento de pertenencia e identidad. Al mismo tiempo que sirven de entornos para la autoexpresión e interacción entre individuos.

La antropología se encuentra particularmente bien posicionada para llevar a cabo un análisis profundo de las culturas virtuales. Sherry Ortner (1993) nos recuerda la valiosa contribución de la antropología simbólica, desarrollada por autores como Clifford Geertz y Víctor Turner. Esta perspectiva teórica sostiene que la cultura puede ser estudiada a través del análisis de los símbolos. Los símbolos, en este sentido, encarnan una visión del mundo, valores y “ethos” específicos de una sociedad. Al actuar como vehículos de significación, los símbolos nos ofrecen una ventana privilegiada para comprender las creencias, prácticas y dinámicas internas de una comunidad. La antropología simbólica resulta especialmente útil para analizar los nuevos lenguajes y sistemas de significación surgidos en la web, ya que estos ofrecen una ventana privilegiada para comprender las culturas que se desarrollan en este entorno.

Las críticas de Akhil Gupta y James Ferguson (2008) al concepto de cultura como un fenómeno estrictamente localizado ofrecen una perspectiva valiosa para el análisis de las culturas digitales. Los autores argumentan que concebir la cultura como anclada a un espacio físico limita

nuestra comprensión de los procesos sociales y culturales contemporáneos, los cuales se desarrollan en redes cada vez más interconectadas. La globalización y las tecnologías de la información, como internet, han desdibujado las fronteras tradicionales y facilitados flujos culturales transnacionales. En este contexto, el trabajo de campo antropológico ya no se limita a un lugar físico determinado, sino que puede extenderse a espacios virtuales. El etnógrafo tiene la capacidad de definir su campo de estudio, y el entorno online se presenta como un nuevo escenario relevante para explorar las dinámicas culturales contemporáneas, a pesar de su naturaleza inmaterial.

La profunda integración de las TIC en nuestra vida cotidiana ha transformado radicalmente los espacios en donde se desarrollan nuestras relaciones sociales y procesos de significación, trasladándolos a cierto grado a la virtualidad. Como consecuencia, la cultura, objeto de estudio central para la antropología, se encuentra hoy indisolublemente ligada a las TIC.

Este estudio se propone realizar un recorrido por los espacios virtuales frecuentados por los nativos digitales, con el objetivo de analizar el lenguaje que se desarrolla en estos entornos y, a partir de allí, comprender cómo estos jóvenes conciben el mundo y construyen sus sistemas de significados. Para esto, el análisis se centra en cuatro conceptos clave.

En primer lugar, el concepto de “nativo digital”, acuñado por Mark Prensky, permite comprender cómo la generación Z ha crecido inmersa en un entorno digital que ha moldeado sus formas de pensar, comunicarse y relacionarse. En segundo lugar, a partir de Dick Hebdige, me dedico a explicar cómo estos jóvenes han construido una subcultura que los distingue de la cultura dominante, estableciendo prácticas y códigos propios. En tercer lugar, el concepto de “espacio social” de Bourdieu sirve para describir como estas subculturas les otorgan un capital simbólico particular, otorgándoles beneficios de distinción frente a los demás. Finalmente, el concepto de “espacio seguro” ayuda a comprender cómo estos jóvenes construyen comunidades virtuales que les brindan un sentido de pertenencia y protección frente a la exclusión que pueden experimentar en el mundo offline.

Si bien las subculturas digitales, como las comunidades “Otaku”, “Gamer”, “Fandom” y “Troll” han sido ampliamente estudiadas por académicos como Whitney Phillips y Megan Condis, la mayoría de estas investigaciones se han centrado en el contexto angloparlante. Este estudio busca analizar casos concretos de subculturas digitales en el ámbito hispanohablante. Para ello, he

seleccionado a cuatro participantes que no solo son nativos digitales, sino que también han mantenido una participación significativa en dichas comunidades online a lo largo de sus trayectorias digitales.

Debido a que este estudio se enfoca en el análisis de prácticas (sub)culturales he optado por un enfoque metodológico cualitativo. A través de entrevistas semiestructuradas cara a cara, recolecté datos narrativos que fueron posteriormente transcritos y analizados de manera cualitativa. Este enfoque permite una interpretación en profundidad de los datos, para interpretar la información recogida y elaborar observaciones.

Capítulo 1. Aprender a Caminar por Segunda Vez: Iniciación en el Mundo Virtual.

Jóvenes de la Generación Z y Nativos Digitales.

Generación Z es el nombre que reciben las personas nacidas entre los años 1993 y 2005 (Turner, 2015). Además de esto, una “generación”, es entendida como un conjunto de eventos históricos y fenómenos culturales que identifican a un grupo de personas y los hace compartir una experiencia común (Turner, 2015). La Generación Z nació durante y después de la rápida diseminación de la tecnología digital que tomó lugar a finales del siglo XX (Prensky, 2001). De esta manera, tuvieron proximidad al Internet desde sus años formativos, gracias a las computadoras, las consolas de videojuegos, los celulares y demás dispositivos digitales (Prensky, 2001). Este sería el rasgo distintivo de la Generación Z: su crecimiento en la era digital y su proximidad con dispositivos digitales. Dicha cercanía a la tecnología digital ha causado que la Web sea un entorno familiar para ellos. La Generación Z nunca experimentó la vida antes del Internet (Prensky, 2001). En este sentido son “nativos” de lo digital.

El término “Nativos Digitales”, fue acuñado por Marc Prensky (2001), para referirse a las personas que han crecido con la tecnología digital como parte integral de su vida cotidiana. En contraposición están aquellos adultos antecesores de la Generación Z que pudieron experimentar la vida antes del Internet y la instalación de las tecnologías digitales en el hogar. Es decir, aquellas personas quienes adoptaron estas tecnologías en un punto de su vida más tardío (Prensky, 2001). Así pues, los antecesores de la Generación Z tuvieron que adaptarse a un mundo dominado por las tecnologías digitales y el Internet; algo así como “migrar hacia lo digital” (Prensky, 2001). En este orden de ideas, la Generación X y los Millennial, las generaciones que anteceden a la Generación Z (Turner, 2015), pueden ser consideradas como Migrantes Digitales. En este primer apartado pretendo explicar cómo estos conceptos se reflejan en la experiencia de los jóvenes participantes Juan, Cristian, Rafael y Camila.

Iniciando con Juan, quien nació en el año 2000, en la ciudad de Bogotá. No obstante, sus padres son originarios de un pueblo llamado Pachavita, en Boyacá. Según Juan, sus padres migraron hacia la ciudad durante su juventud en busca de oportunidades laborales. Cuando

consiguieron trabajos en la ciudad, iniciaron una familia. Juan tiene un hermano y una hermana mayores, quienes crecieron en la ciudad durante los años 80 y 90. Los hermanos mayores de Juan aprendieron a usar la computadora en una etapa más adulta de su vida y fueron ellos quienes introdujeron a Juan a la web, cuando él tenía 9 años; es decir, en el año 2009.

De esta manera, Juan fue el primer miembro de su familia en usar el Internet desde su infancia. Gracias a esto último, Juan está bastante familiarizado con el uso de la computadora y el Internet, por lo que es él quien usualmente guía a sus padres en el uso de dichas tecnologías. Esto puede ser, desde pagar recibos de manera virtual, transferir dinero mediante aplicaciones móviles, imprimir documentos y hasta arreglar virus en la computadora.

De manera similar a los padres de Juan, los padres de Cristian nacieron y crecieron en Boyacá, pero decidieron migrar hacia Bogotá para conseguir trabajos mejor remunerados. Una vez en la ciudad, iniciaron trabajando en una fábrica de motores. Cristian afirma que, gracias a sus nuevos trabajos, sus padres pudieron comprar un apartamento y un automóvil. Eventualmente, tuvieron a su primera hija: la hermana mayor de Cristian, quien estudió una carrera técnica en contaduría y aprendió a usar la computadora a sus 20 años. Años más tarde, más específicamente en el año 2000, Cristian nació en la ciudad de Bogotá y fue introducido a la web a sus 11 años, por su hermana mayor. Debido a su exposición temprana, Cristian se desenvuelve con facilidad en el uso de la computadora y él, junto a su hermana mayor, asisten a sus padres en el uso del Internet.

Los padres de Cristian iniciaron una empresa de compra, venta y reparación de motores. Él afirma que, debido a que sus padres no sabían cómo usar una computadora, Cristian o su hermana mayor se encargaban de los trámites de la empresa que debían hacerse de manera virtual. Hasta el día de hoy, Cristian y su hermana mayor asesoran el negocio familiar, en cuanto a tramitología que requiera de una computadora.

A diferencia de Cristian y Juan, Rafael se introdujo al mundo digital de la mano de su padre. Nacido en Buga, Valle del Cauca en 2001, Rafael y su familia se mudaron a Bogotá cuando su padre no encontró oportunidades laborales como ingeniero industrial en su ciudad natal. La nueva ciudad y el empleo estable permitieron a la familia adquirir una computadora con conexión a Internet, la cual se convirtió en una puerta de entrada al mundo digital para Rafael desde los 11 años. Aunque su padre también aprendió a utilizar la computadora en su vida adulta, Rafael tuvo la ventaja de crecer con esta tecnología desde una edad temprana.

El caso de Rafael se asemeja al de Camila, puesto que ella también fue introducida a la web gracias a su madre. Esto se debe a que la madre de Camila es licenciada en sistemas e informática, y ejerce su título como profesora de estudiantes de primaria y bachillerato. Los padres de Camila nacieron y crecieron en Bogotá y tuvieron tres hijos. Camila es la hija menor y nació en el año 2000. De acuerdo con Camila, sus padres gradualmente mejoraron su situación económica, lo suficiente para que en el año 2009 pudieran comprar una computadora con acceso a Internet. La madre de Camila se aseguró de guiar a sus hijos en el uso de la computadora del hogar.

Teniendo en cuenta lo anterior, Juan, Cristian, Rafael y Camila pueden ser categorizados como Generación Z y Nativos Digitales, pues no solo nacieron y crecieron durante el auge de la era digital que inició a finales de los años 90, sino que también estaban bastante familiarizados con el uso de estas tecnologías. Similarmente, sus padres y hermanos mayores encajarían en la categoría de Migrantes Digitales debido a las circunstancias de la época en la que nacieron; es decir, anterior a la rápida diseminación de tecnologías digitales de finales de los años 90.

Prensky (2001), afirma que una diferencia observable entre Nativos y Migrantes Digitales es la manera en que se desenvuelven en el uso de ciertas herramientas. Por ejemplo, un Migrante Digital puede pensar en leer un manual de uso, mientras que un Nativo Digital haría una rápida búsqueda en la Web para resolver cualquier duda (Prensky, 2001). En este aspecto, para los Migrantes Digitales, el Internet y la tecnología digital, son una segunda opción pues se trata de herramientas que no dominan del todo. Esto se puede observar en el caso de Juan y Cristian, ya que son ellos quienes guían y asesoran a sus padres en el uso del Internet.

Los antecesores de la Generación Z son quienes facilitan el acceso temprano al Internet, pues son ellos quienes equipan el hogar con las tecnologías digitales, como los televisores, computadoras, consolas de videojuegos y celulares (Kaiser Family Foundation, 2010). En efecto, debido a que el Internet y las tecnologías digitales cambiaron significativamente la manera en que los humanos se comunican entre sí, tener una computadora instalada en el hogar se convirtió en una necesidad (Turner, 2015). Lo anterior puede observarse en las experiencias de Juan, Cristian, Rafael y Camila, pues fueron sus padres quienes equiparon el hogar con estos dispositivos y permitieron a sus hijos desarrollar la fluidez digital característica de los Nativos Digitales. Igualmente, los Migrantes Digitales, suelen ser los primeros guardianes y guías de las interacciones tecnológicas de sus hijos (Prensky, 2001). Esto es observable en los casos de Juan, Rafael y Camila,

quienes fueron guiados inicialmente por sus padres y/o hermanos mayores en el uso de la computadora y la navegación de la Web.

Aprendiendo a caminar en la web.

Los cuatro entrevistados expresaron es que uno de sus primeros pasos en sus trayectorias digitales fue la creación de un correo electrónico, y, subsecuentemente, el registrarse en plataformas sociales. En el caso de Juan, su hermana mayor le ayudó a crear su correo electrónico cuando él tenía 9 años. Según Juan, cuando su hermana se mudó de la casa, ella quería que Juan tuviese una cuenta de Facebook para comunicarse con él y su madre. Juan afirma que, durante los años 2009, 2010 y 2011, Facebook se volvió muy popular y todos sus compañeros del colegio tenían una cuenta e interactuaban por este medio. Aunque Facebook tenía una restricción de edad que sólo permitía a mayores de 13 registrarse, él afirma que era muy común que los niños de edades similares a la suya falsearan el proceso de registro en la plataforma, al ingresar un año de nacimiento falso.

Lo anterior es secundado por Camila, pues ella afirma que se unió a Facebook a sus 9 años debido a la influencia de sus amigos y compañeros del colegio. Ella lo recuerda de la siguiente manera:

Yo me acuerdo de que me registré en Facebook, pero a mí me regañaron por eso. Mi papá se dio cuenta y me dijo que todavía estaba muy pequeña [...] pero yo tenía mi cuenta porque todos mis amigos tenían o sea toda la gente que me rodeaba en el colegio tenía que Facebook entonces pues yo también quería (Entrevista a Camila, 2023).

Por esta razón, el padre y los hermanos de Camila solían monitorear ocasionalmente su Facebook y su correo electrónico.

Por su parte, Rafael creó su cuenta de Facebook a sus 11 años sin el conocimiento de su padre. Cuando el padre de Rafael se enteró, desaprobó de esto; no obstante, le permitió a Rafael conservar su cuenta bajo la condición de compartir su contraseña con él. Así, el padre de Rafael solía ingresar a la cuenta de su hijo de vez en cuando, para supervisar su uso del Internet.

Tanto Rafael como Camila afirman que, con el tiempo, la supervisión se volvió más laxa. En este sentido, durante los primeros meses navegando por la web, los padres de Rafael y Camila mantuvieron una estricta supervisión. Sin embargo, con el paso del tiempo, los padres redujeron gradualmente la vigilancia, pues concluyeron que las actividades de sus hijos en Internet eran relativamente inofensivas. Aunado a esto, Rafael y Camila afirman que sus padres debían cumplir con sus horarios de trabajo y otras responsabilidades que ocupaban su atención.

En el caso de Cristian, creó de forma autónoma su correo electrónico y su cuenta de Facebook, sin encontrar objeción alguna por parte de sus padres, quienes desconocían por completo el funcionamiento de las redes sociales y la web. De manera similar, los padres de Juan, al ser igualmente ajenos al mundo digital, no pudieron ejercer un control parental sobre el uso que su hijo hacía de internet. Además, para el año 2009, los hermanos de Juan ya se habían independizado, dejando a Juan como el único usuario de la computadora en el hogar. En consecuencia, tanto Cristian como Juan disfrutaron de una gran libertad en línea desde sus inicios en la red, sin la supervisión de sus padres.

En síntesis, en sus primeros años en la web, todos los participantes dieron sus primeros pasos en la web a través de cuentas en plataformas sociales. Aunque al inicio algunos navegaban bajo supervisión, con el tiempo adquirieron la libertad de explorar por su cuenta. Este acceso independiente no solo amplió su rango de exploración, sino que también les permitió sumergirse más profundamente en la web, como se abordará más adelante. Además, su navegación estuvo guiada por sus propios intereses, como el anime, el manga y los videojuegos, lo que influyó en los espacios que frecuentaban y en las comunidades con las que interactuaban.

Más Allá del Entretenimiento: Anime, Videojuegos y K-Pop como una pasión.

Un hilo común que une a los cuatro entrevistados es su entusiasmo por el anime y los videojuegos. Movidos por su curiosidad y, en algunos casos, por influencias familiares, cada uno de ellos comenzó su recorrido en la web explorando estos intereses personales, lo que les permitió adentrarse en un vasto universo digital que coincidía con sus pasiones.

Juan, por ejemplo, inició su recorrido por la Web principalmente para el ocio. El Internet era para Juan un medio que le permitía explorar sus pasatiempos favoritos, como jugar videojuegos y ver series de anime. No obstante, este gusto por los videojuegos inició antes de que su familia instalara la computadora del hogar. El viaje de Juan hacia el mundo de los videojuegos comenzó a una edad temprana, influenciado por sus hermanos mayores, que eran ávidos jugadores. Los hermanos de Juan instalaron consolas de videojuegos en la sala del hogar y compartían con él sesiones de juego. Por esto mismo, Juan atribuye su gusto por los videojuegos a sus hermanos, gracias a ellos desarrolló una pasión que definiría gran parte de su infancia.

Similarmente, el gusto de Juan por el anime, como él lo recuerda, se debió a su temprana exposición a series de animadas japonesas como *Pokemon*, *Naruto* y *Dragon Ball*, que veía en la televisión todas las tardes después del colegio. Desde sus 5 años Juan se sintió atraído por los mundos ficticios del anime. Sin embargo, las limitaciones de la televisión tradicional pronto se hicieron evidentes, ya que los episodios se emitían de manera desordenada o a ciertas horas del día en las Juan no podía ver televisión. Esto dificultaba que Juan pudiera seguir la narrativa de sus series favoritas. De esta manera, cuando sus padres compraron la computadora del hogar, Juan recurrió a Internet para buscar sus series de anime preferidas y verlas de manera virtual. Esta nueva vía de entretenimiento, unida a su pasión por los videojuegos, sentó las bases de los primeros años de Juan en Internet, dando forma a su trayectoria digital y alimentando su amor por los videojuegos y la cultura del anime.

Al igual que Juan, la afición de Cristian por los videojuegos y el anime se gestó gracias a la influencia de un familiar mayor. Su primo, un apasionado de estos mundos, fue quien despertó su interés. Durante las reuniones familiares, entre los 6 y 8 años, Cristian jugaba en la Xbox de su primo. Además, sus conversaciones giraban en torno a sus series de anime favoritas, consolidando así su gusto por estas aficiones. La computadora familiar adquirida para apoyar los estudios de su hermana fue la gran oportunidad de Cristian para seguir disfrutando de sus pasatiempos favoritos.

Ahora bien, en el caso de Rafael, el gusto por el anime y los videojuegos se desarrolló de manera independiente, ya que Rafael es hijo único y no tiene una relación muy cercana con su familia extendida. Similar a Juan, Rafael se interesó por las series animadas que eran emitidas por televisión desde sus 6 años. Cada tarde después de estudiar, Rafael regresaba a su casa ansioso por ver el siguiente episodio de sus series favoritas. Adicionalmente, Rafael recuerda durante su

infancia, sus amigos de la primaria también tenían el mismo gusto por el anime. Juntos, comentaban con entusiasmo sus series de anime favoritas: *Naruto* y *Dragon Ball*. Cuando Rafael tuvo acceso al Internet de manera constante por primera vez a sus 11 años, pudo explorar más a fondo su pasión por el anime.

Por último, el caso de Camila se asemeja al de Juan y Cristian, pues la introducción de Camila en el mundo de los videojuegos, similar a los casos de Juan y Cristian, se desarrolló gracias a la influencia de sus familiares. Más específicamente, Camila heredó su pasión por los videojuegos de sus dos hermanos mayores. A sus 6 años, la consola PlayStation de sus hermanos despertó la curiosidad de Camila y le sirvió como entrada al inmersivo mundo de los videojuegos. Aunque su acceso a la consola era limitado, Camila disfrutaba de los momentos en que sus hermanos la invitaban a unirse a sus sesiones de juego. Igualmente, la madre de Camila desempeñó un papel fundamental en la formación de sus primeras interacciones con la computadora y el Internet.

Camila relata que su padre y el hermano mayor llegaban muy tarde de sus trabajos. Igualmente, el hermano del medio solía pasar sus tardes en casa de sus amigos. Debido a que Camila era muy pequeña para estar sin ninguna supervisión, su madre la llevaba a su trabajo después de clases. Como educadora especializada en alfabetización informática, la madre de Camila daba clases por las tardes a estudiantes de bachillerato. Mientras su madre impartía la clase, Camila usaba una de las computadoras del aula para jugar o para ver sus series de anime preferidas.

Adicionalmente, Camila recuerda que sus hermanos solían comprar discos de series de anime, los cuales ella reproducía de vez en cuando. Según ella, es uno de los recuerdos más vividos y preciados de su infancia. Tiempo después, los padres de Camila consiguieron una computadora familiar en el año 2009. Gracias a esto, Camila ahora tenía una nueva vía para disfrutar de sus series favoritas y explorar sus gustos musicales.

Con base en lo anteriormente relatado, se hace evidente que, a través de la conexión a Internet, encontraron un campo de juego sin límites donde podían profundizar en los mundos del anime y los videojuegos, sin las limitaciones de los medios tradicionales como la televisión. Las actividades en las que participaron durante sus primeros años en la web reflejan rasgos característicos de las subculturas Otaku y Gamer, que explicaré a continuación:

En primer lugar, el término Otaku es de origen japonés y su popularización a finales de los años 80 es atribuida a Akio Nakamori, la crítica cultural japonesa, quien les describía como un grupo de personas con un interés obsesivo por cierto tema en específico (Tsuji, 2012). Es decir, Nakamori lo usó para describir cierta actitud o comportamiento de alguien que es un aficionado más allá de lo convencional. Por ejemplo, de acuerdo con Nakamori (como se citó en Tsuji, 2012), los Otaku son aquellos fanáticos de las novelas de ciencia ficción quienes llenan y organizan meticulosamente sus estanterías, o los jóvenes que madrugan para hacer fila por el autógrafo de un cantante o actor, o los cuatro ojos que pasan su tiempo libre en cafés de cómputo.

Así pues, el concepto de Otaku inicialmente estaba no asociado exclusivamente con el anime y el manga. Otaku podía describir a aficionados con profundos conocimientos y dedicación a una amplia gama de temas, desde las novelas de ciencia ficción hasta la computación. Sin embargo, el Internet y la exportación mundial del entretenimiento japonés generarían dicha asociación. El auge de las tecnologías digitales y el Internet en Japón, que tomó lugar en los años 90, permitió la difusión del entretenimiento japonés por el mundo (Tsuji 2012). Gracias al Internet, los aficionados del manga y el anime facilitaron la circulación de estas formas de entretenimiento fuera de Japón (Azuma, 2012). En Estados Unidos, por ejemplo, Otaku se adoptó para designar específicamente a los apasionados del anime y el manga.

Como lo explica Lawrence Eng (2012), de mediados de los años 80 hasta finales de los años 90, los Otaku eran una subcultura emergente que jugaba un papel clave en la importación del anime a Estados Unidos. Los aficionados del anime y el manga estadounidenses utilizaban Otaku como una etiqueta para identificar espacios online relativos a estas formas de entretenimiento (Eng, 2012). Con el tiempo, el término ganó notoriedad, ejemplos de esto son las tiendas de libros que utilizaban Otaku para nombrar la sección que ofrece tomos de manga y las convenciones que empleaban este término para congregarse los apasionados del anime (Eng, 2012).

Aunado a lo anterior, los japoneses reimportaron de Occidente este uso especializado del término Otaku. Reconociendo el atractivo global del anime y el manga, las empresas de turismo japonesas empezaron a promover “recorridos Otaku”, invitando a los fanáticos a explorar lugares de interés del anime y el manga como Akihabara, los estudios de animación y las jugueterías (Eng, 2012). Este intercambio cultural consolidó el término Otaku como una comunidad de personas que tienen un interés profundo e intenso por el anime, el manga y todo lo relacionado.

Dicho esto, podemos examinar cómo las prácticas de estos jóvenes nativos digitales, en sus primeros años navegando la Web, se alinean con la etiqueta Otaku.

De entrada, como señala Lawrence Eng (2012), pertenecer al club de aficionados del anime solía requerir un nivel de compromiso o más allá de lo casual. Debido a que los medios de comunicación tradicionales —como la televisión y la radio— rara vez transmitían anime en occidente, los Otaku debían encontrar otras avenidas para consumir este tipo de entretenimiento. Este nivel de compromiso es evidente en las experiencias de los jóvenes nativos digitales seleccionados para este trabajo.

Como se mencionó anteriormente, durante su infancia, Juan, Cristian, Rafael y Camila tuvieron que recurrir a Internet, en busca de sitios Web, foros y/o demás espacios online dedicados a la distribución de anime y manga. Esto a menudo implicaba un esfuerzo adicional para consumir entretenimiento, pues tenían que navegar la web en busca de dichos espacios, para poder ver sus series de anime o leer sus mangas preferidos.

Adicionalmente, el idioma era otra barrera importante para acceder a este tipo de entretenimiento. Debido a su origen extranjero, la mayoría de los animes y mangas no estaban doblados ni subtítulos. Durante los años 90 las series de anime japonesas apenas eran distribuidas fuera de Asia (Díaz Cintas & Muñoz Sánchez, 2006). En el caso de Estados Unidos, existían muy pocas compañías de anime en el sector comercial, las cuales carecían de fondos. El mercado no era lo suficientemente grande aún, como para justificar la importación de más programas y series (Díaz Cintas & Muñoz Sánchez, 2006). Esta escasez animó a los aficionados a organizarse y traducir por sí mismos las producciones japonesas. Esta práctica se denomina “fansub” y consiste en: “una versión de un programa de anime japonés producida, traducida y subtitulada por fanáticos” (Díaz Cintas & Muñoz Sánchez, 2006, p. 41). En efecto, Juan, Cristian Rafael y Camila exploraban la web en busca de comunidades dedicadas al “fansubbing” para poder ver sus animes preferidos.

Rafael recuerda haber descubierto en Facebook comunidades de fansubbing, en donde se compartían de forma no autorizada episodios de sus series animadas favoritas. En sus propias palabras: “La gente subía los capítulos piratas y todos veían y comentaban. Entonces, digamos que eso era lo que yo hacía en Internet, era lo que más me llamaba la atención en ese entonces, puede considerarlo Otaku o Friki, digámoslo así” (Entrevista a Rafael, 2023). El fansubbing, ejemplifica

dos características clave de la subcultura Otaku: la construcción de comunidades y la fuerte presencia en el entorno digital. Los fansubs se convirtieron en un fenómeno social masivo en Internet, dando origen a vastas comunidades virtuales que se organizaban en sitios web, salas de chat y foros (Díaz Cintas & Muñoz Sánchez, 2006).

Esas plataformas y foros online no sólo facilitan la distribución y circulación del anime y el manga en todo el mundo, sino que también permiten un diálogo significativo y un análisis en profundidad sobre estas piezas de entretenimiento. Como señala Eng (2012), a diferencia de los espectadores casuales de una serie de televisión, quienes pueden comentar brevemente un episodio con sus amigos del trabajo, los Otaku participan en foros para realizar análisis profundos, detallados y minuciosos de sus programas favoritos.

Un ejemplo de lo anterior es la ficción colaborativa, que, como Juan explica, consistía en narrativas o historias creadas totalmente por aficionados del anime. Esto se hacía para llenar vacíos narrativos en sus series favoritas o extender el universo ficticio de alguna serie de anime o videojuego existente. Según Juan, este contenido era muy popular entre fanáticos y requería un conocimiento profundo de la serie o universo ficticio en cuestión. En la escena Otaku, el conocimiento profundo de las series y su universo ficticio es altamente valorado. Para ilustrar, Eng (2012) recuerda que: “la obsesión otaku por el conocimiento se ejemplifica en las convenciones de anime, donde los aficionados se enfrentan entre sí para demostrar sus conocimientos superiores sobre anime y temas relacionados” (p. 98).

Ahora, como ya he expuesto hasta ahora, la subcultura Otaku debe mucho a las TIC, pues como lo explica Eng (2012), “los Otaku están implicados en enormes redes sociales posibilitadas por el desarrollo de infraestructuras de redes de comunicaciones como Internet» (p. 99). Consecuentemente, participar en la comunidad Otaku también requiere acceso a cierto capital material —computadoras conectadas a Internet— y un grado de solvencia económica (Eng, 2012). Los jóvenes nativos digitales son conscientes de que los recursos económicos de sus familias hicieron posible su acceso a la Web desde su infancia.

Lo anterior se ve reflejado en las experiencias de cada participante. Empezando por Juan, quien comentó: “Genuinamente, estoy muy agradecido con mis padres, pues tuve todo lo que pedía. Cuando era niño lo tuve absolutamente todo, no puedo decir que me negaron un juguete” (Entrevista a Juan, 2023). De manera similar, Cristian mencionó lo siguiente: “Yo conocí gente en

el colegio que le tocaba ir a hacer tareas en el Café internet. Pero diría que antes sí era, dentro de lo que cabe, un privilegio tener Wi-Fi. Más o menos en el 2010, cuando uno empezó a usar el Internet” (Entrevista a Cristian, 2023). Rafael coincidió con Cristian al afirmar que se siente afortunado por haber tenido acceso a una computadora con conexión a Internet desde su infancia, añadiendo que: “Si alguien era de escasos recursos, supongo que era muy complicado que viera ese tipo de contenido, ya sea anime, YouTube o esas cosas, y que hiciera parte de esa comunidad, por así decirlo” (Entrevista a Rafael, 2023). Finalmente, Camila comparte una reflexión similar: “En mi casa no teníamos computador en ese momento [...] Después cuando crecí mis papás tuvieron más recursos y nos compraron una computadora” (Entrevista a Camila, 2023).

Tras explorar el interés de los participantes por el anime y el manga, y su afinidad con la etiqueta Otaku, es igualmente importante examinar otro aspecto clave de sus identidades digitales: su participación en la comunidad Gamer. Al igual que en la subcultura Otaku, el auge de las tecnologías digitales e Internet desempeñó un papel fundamental en la evolución de la cultura Gamer. Los videojuegos han pasado de ser experiencias individuales para convertirse en mundos virtuales complejos, caracterizados por la interactividad online y la conexión entre jugadores (Cade & Gates, 2017).

Durante los años 90, la compañía Nintendo produjo las consolas *Super NES* y *64*, capaces de simular mundos en 3D; Sega introdujo la *Dreamcast*, que fue la primera videoconsola con la capacidad de conectarse a la web (Cade & Gates, 2017). Luego del año 2000, salieron a la venta las consolas *PlayStation*, *Xbox* y *Wii* (Cade & Gates, 2017). Por supuesto, el mercado de videojuegos seguiría expandiéndose, primero a las computadoras y luego a los celulares (Cade & Gates, 2017).

La palabra Gamer surgió para referirse a aquellos quienes juegan videojuegos regularmente, ya sea en consolas, ordenadores o dispositivos móviles (Paaßen et al., 2017). No obstante, el jugar a un videojuego de vez en cuando puede no ser suficiente para que alguien se ajuste a la etiqueta de Gamer. De hecho, más que describir una actividad, Gamer describe una identidad (Paaßen et al., 2017). Dicha identidad se construye mediante actos, como: participar en espacios online, asistir a convenciones y usar mercancía relacionada a los videojuegos, entre otros (Paaßen et al., 2017). En síntesis, se trata de involucrarse con los videojuegos más allá del disfrute casual.

Además del tiempo dedicado a jugar, existen ciertos géneros y plataformas que suelen estar más estrechamente asociados con la identidad Gamer. Los juegos de disparos en primera persona, o “shooters”, y los multijugador masivo en línea, o “MMO”, son ejemplos de géneros considerados para “auténticos Gamer” (Paaßen et al., 2017). Asimismo, el dispositivo tecnológico utilizado influye en esta percepción: aquellos que juegan en computadoras o consolas son más propensos a ser considerados Gamers que quienes lo hacen en dispositivos móviles (Paaßen et al., 2017). En el caso de Juan, Cristian, Rafael y Camila, el acceso a consolas y computadoras, junto con su preferencia por géneros de videojuegos considerados dentro del canon Gamer, los situó dentro de este perfil.

Rafael, por ejemplo, se adentró en el mundo de los videojuegos en línea al descubrir *Wakfu*, un MMORPG que le permitía explorar vastos mundos virtuales a través de un avatar personalizado. Camila, por su parte, también encontró en los MMORPG una forma de socializar y divertirse. A los 12 años, comenzó a jugar *Elsword*, un juego en línea que le permitió interactuar con jugadores de todo el mundo. Estas plataformas virtuales se convirtieron en espacios de socialización para ambos jóvenes, quienes forjaron amistades duraderas mientras exploraban mundos fantásticos juntos.

Además de su participación en comunidades de videojuegos como *Elsword*, Camila también exploró su pasión por la música a través de las redes sociales. A los 11 y 12 años, se unió a la tendencia de crear páginas de fans en Facebook, que estaban dedicadas a sus artistas favoritos. Como ella misma lo describe: “En esa época, cuando yo tenía como 11 y 12, se hizo muy popular en Facebook que tú hacías como páginas para tus ídolos; si te gustaba Taylor Swift hacías una página para dedicada a Taylor Swift” (Entrevista a Camila, 2023). De esta manera, uno de los pasatiempos de Camila era crear páginas dedicadas a sus cantantes favoritos, las cuales tuvieron miles de seguidores. Esta era una gran oportunidad para conectar con otros usuarios de Facebook quienes tuvieran gustos musicales afines. A medida que su fascinación crecía, comenzó a extender su nueva pasión a otras plataformas sociales, como Facebook y Twitter, en donde se integró a la cultura de los “fandoms”; más específicamente, fandoms relativos al pop coreano, también conocido como “K-Pop”.

Mark Duffet (2013) define a un “fan” como alguien apasionado y dedicado a una obra, serie, película, cantante o grupo musical. Ahora, “El fandom a veces se ve como un término general

que abarca varios potenciales: elementos como la fascinación, el seguimiento de celebridades, el comportamiento grupal y las declaraciones exuberantes de convicción” (Mark Duffet, 2013, p. 20). En este sentido, el término Fandom puede adecuadamente describir a las subculturas Otaku y Gamer previamente discutidas. Igualmente, los fans no solo consumen medios, sino que participan activamente en la creación e interpretación de sus significados (Mark Duffet, 2013). Esta participación suele conducir a la formación de subculturas y comunidades de aficionados que proporcionan a sus miembros un sentimiento de identidad y pertenencia (Mark Duffet, 2013).

Los integrantes de un fandom, entonces, se unen para discutir, compartir contenido, crear arte, historias, o simplemente disfrutar juntos de su admiración por esa forma de entretenimiento preferida. Como lo explica Camila, es como ser parte de un club de admiradores, y, en efecto, ella se convirtió en una participante activa, publicando, comentando, dando "me gusta" y compartiendo constantemente contenido relacionado con sus artistas favoritos.

En estas comunidades, los jóvenes nativos digitales conocieron los términos Otaku, Gamer y Fandom. Juan, Cristian, Rafael y Camila, se sintieron identificados con estos términos desde su infancia. Su pasión por el anime, los videojuegos y la cultura de los fandoms trascendió el simple consumo: no solo veían series animadas o jugaban videojuegos, sino que utilizaban la web para profundizar en sus intereses, interactuar con otros entusiastas y, sobre todo, contribuir activamente a estos espacios. Su participación iba desde el consumo de contenido hasta la creación de material propio, como ficción colaborativa, fansubbing, diseño de imágenes, edición de videos y la gestión de páginas dedicadas a sus pasatiempos. Este nivel de involucramiento reafirma su pertenencia a estas subculturas y evidencia cómo la tecnología les permitió expandir y enriquecer sus experiencias dentro de ellas.

Otro elemento clave de su identificación con estos términos era la sensación de pertenecer a comunidades de nicho. El acceso al anime, el manga y los videojuegos no era tan sencillo en su infancia, y aún menos común era encontrar niños con un nivel de dedicación tan profundo a estos hobbies. Esto los llevó a sentirse parte de un grupo distintivo.

Entre lo Mainstream y lo Alternativo: La línea que te distingue de los demás.

Como lo he expuesto hasta este punto, identificarse como Otaku, Gamer o fan a menudo implica un profundo compromiso con el consumo de entretenimiento más allá del promedio. Así mismo, acceder a estas formas de entretenimiento era relativamente desafiante, lo que ha llevado a comunidades relativamente pequeñas y dedicadas en todo el mundo a unirse y hacer esfuerzos significativos para disfrutar de sus intereses. Este compromiso había cultivado un sentido de distinción respecto al público general. Según el criterio de Juan, Cristian, Rafael y Camila, existía una distinción entre los miembros de estas subculturas y las personas externas. Esta distinción puede entenderse desde los conceptos de lo “mainstream”³ y lo “alternativo”, los cuales desarrollaré a continuación:

En el contexto de los estudios culturales, lo mainstream está estrechamente ligado a la cultura popular. De entrada, esto supone un desafío, puesto que como lo explica John Storey (2018), la cultura popular no puede definirse fácilmente de manera directa porque abarca una amplia gama de significados e interpretaciones. En primer lugar, cultura popular puede referirse a una “forma de vida” o un conjunto de prácticas y significados que son consideradas normales (Storey, 2018). Incluye rutinas diarias, tradiciones y prácticas sociales que conforman y reflejan la forma en que las personas viven sus vidas. En segundo lugar, la cultura popular puede ser entendida como un sistema de significados. Esta perspectiva considera la cultura como un marco a través del cual las personas dan sentido a su mundo y comunican sus experiencias (Storey, 2018).

En tercer lugar, Storey (2018) recuerda la diferencia entre “alta cultura” y “cultura popular”. La alta cultura se refiere a los productos y prácticas culturales que se asocian con una élite de personas, a menudo consideradas como más sofisticadas y refinadas. La cultura popular, en cambio, se asocia con las masas e incluye productos culturales más accesibles y de mayor consumo. Las definiciones anteriores permiten dilucidar un aspecto importante de la cultura popular: su relación con el concepto de hegemonía.

³ El Diccionario de Cambridge define “mainstream” como “Las ideas, actitudes o actividades que comparte la mayoría de la gente y que se consideran normales o convencionales” (s.f.). Obtenido de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/mainstream>

Para entender dicha relación entre conceptos, Dick Hebdige (1991), propone una definición de cultura como “lugar de lucha”, en el que diferentes grupos compiten por imponer sus significados y valores. En este orden de ideas, las subculturas surgen como formas de resistencia a las normas culturales dominantes. En esencia, las subculturas desafían la hegemonía creando estilos y prácticas alternativos que perturban la corriente dominante. Con todo esto, la subcultura representa una alternativa a lo mainstream.

En el contexto del entretenimiento, mainstream se refiere a aquellas piezas de consumo ampliamente conocidos y apreciados por el público en general. Como los programas de televisión que se emiten en horario de máxima audiencia o la música que suena en la radio. Por lo general, la mayoría de la gente conoce y puede acceder fácilmente a estos contenidos. En el caso de Juan, Cristian, Rafael y Camila, el entretenimiento mainstream representaba un mundo en el que se sentían extraños. Al principio, dicha división se hizo notoria a través de sus experiencias offline, en momentos en los que sus preferencias y gustos parecían no ser muy comunes o difundidos entre los otros niños y niñas de su entorno. Ya fuera porque se sentían fuera de lugar en medio de conversaciones sobre fútbol o porque se enfrentaban a las miradas perplejas de sus compañeros cuando expresaban entusiasmo por su anime o videojuego favoritos, la sensación de ser "diferente" se acentuó con el tiempo.

El fútbol en Latinoamérica ciertamente puede ser considerado parte de la cultura popular de la región. Según Pablo Alabarces (2018) desde mediados de la década de 1930, el fútbol se había consolidado como una parte integral de la cultura popular en Latinoamérica; puesto que, los eventos deportivos reunían a miles de fanáticos en los estadios, al igual que los medios de comunicación de masas —como el periódico, la televisión y la radio— hacían cobertura de dichos eventos. Además, el fútbol es tan popular en Latinoamérica que ha servido como un medio para promover el patriotismo: “La producción de narraciones democráticas en las que los héroes populares deportivos podían representar lo patriótico” (Alabarces, 2018, p. 189). Similarmente, dichos “héroes” eran plebeyos que alcanzaban la gloria internacional representando al “pueblo” (Alabarces, 2018). De tal manera, se puede observar asociación entre fútbol y la “clase popular”, mientras que las élites veían el fútbol como entretenimiento para las masas (Alabarces, 2018).

A diferencia del atractivo masivo del fútbol, la animación japonesa no gozaba de tanta popularidad. Desde la perspectiva de Juan, “Para esa época, digamos de 2009 a 2015, [...] era una

minoría los que gustaban del anime y de los videojuegos” (Entrevista a Juan, 2023). Él agrega que esto lo percibía de sus interacciones offline con sus compañeros de clase y sus otras amistades de edad similar; puesto que, según él, era muy común que los otros niños hablaran de equipos de fútbol. Debido a que Juan se sentía totalmente ajeno al mundo de los deportes, él solo interactuaba con otros niños con gustos similares a los suyos, y con ellos formó un pequeño grupo de amigos en su colegio.

A diferencia de los medios de comunicación tradicionales, que a menudo se enfocaban en diseminar formas de entretenimiento mainstream, la web global ha proporcionado un terreno fértil para que nichos culturales florezcan. La irrupción de Internet ha sido un catalizador fundamental en la difusión global de subculturas como la Otaku, Gamer y los Fandoms. Tal como señala Arjun Appadurai (1996), los flujos globales de información han facilitado la circulación de productos culturales a escala mundial, y el Internet se ha convertido en la principal vía para estos flujos. Gracias a la web, fans de todo el mundo pueden conectarse, compartir sus pasiones y construir comunidades virtuales que trascienden las fronteras geográficas.

Los flujos globales descritos por Appadurai (1996) son clasificados en: “ethnoscapes”, “mediscapes”, “financescapes” e “Ideoscapes”. El sufijo “*scape*” en este caso viene de “landscape”; a saber, paisajes. Esta caracterización de los flujos culturales globales como paisajes dan cuenta de su naturaleza compleja, fluida y sobre todo dependientes de la perspectiva de actores que se sitúan en contextos históricos, políticos y lingüísticos diversos (Appadurai, 1996). De esta manera, estos paisajes son algo así como mundos frecuentados por diferentes personas alrededor del mundo, quienes dan forma al pasaje; al igual que las fuerzas naturales modelan y remodelan los paisajes del mundo análogo.

Cada *scape* o paisaje representa un aspecto diferente de la globalización. En particular, con technoscapes Appadurai (1996) se refiere a: “la configuración global [...] de la tecnología y el hecho de que la tecnología [...] se mueve ahora a gran velocidad a través de diversos tipos de fronteras antes impermeables” (p. 34). El Internet y la Web son ejemplos primordiales de dichas tecnologías globales. Por un lado, el Internet es una red internacional que conecta otras redes de computadores y que permite la interconexión de millones de equipos (Bell et al., 2004). En otras palabras, Tim Berners-Lee y Mark Fischetti (2000) definen Internet como una infraestructura

general que enlaza computadoras y equipos. De tal modo, el Internet es todo un entramado de infraestructura física para la transmisión y comunicación de datos.

Esta circulación global de información posibilitada por tecnologías como el Internet permite una desterritorialización de objetos culturales, que ahora son libres de recorrer el mundo y alejarse de sus lugares de origen (Appadurai, 1996). Un caso bastante ilustrativo lo provee Jeremy Wallach (2014) cuando argumenta que el auge de la escena Punk en Indonesia es un ejemplo de cómo los procesos de circulación cultural permiten el surgimiento de “escenas” de subculturas en contextos geográficos distantes del lugar de origen de las mismas. Entonces, ya no es necesario ser de origen británico, estadounidense o siquiera angloparlante para poder adentrarse en la escena Punk (Wallach, 2014).

Wallach (2014) denomina “indieglobalización” a este fenómeno de exportación de escenas alternativas o subculturas alrededor del mundo mediante los grandes flujos culturales globales. Las escenas Otaku, Gamer y los Fandom de música K-Pop, son ejemplos de cómo ciertos productos culturales son desterritorializados y circulan por el mundo, gracias a las tecnologías globales de comunicación. Además, se forman redes de comunidades que no solo consumen el contenido, sino que lo transforman. Para ilustrar, están las prácticas creativas de los Punk, quienes crean sus propias piezas de vestir, siguiendo cierto criterio estético: subversivo ante códigos y normas sociales dominantes (Wallach, 2014). De manera similar, están los *fansub* producidos por miembros de la escena Otaku o la creación páginas de Facebook que integrantes un fandom dedican a su artista favorito.

El contexto actual de globalización y desterritorialización permite la creación de identidades basadas en el consumo, además de identidades ancladas a una nación, etnia o ciudadanía (Wallach, 2014). Los Punks de Indonesia sirven como ejemplo, pues, aunque existen en un contexto religioso y generalmente conservador debido a la predominancia del islam, su identificación con este género musical los lleva a transgredir ciertas normas sociales imperantes de su región (Wallach, 2014). En este caso, la identidad de los Punks obedece más a su consumo que a su contexto nacional.

Del mismo modo, los Otaku y Gamers que residen en el occidente —en este caso, Latinoamérica—, como Juan, Cristian, Rafael y Camila, exhiben una cierta discrepancia con su

contexto local. Su preferencia por el anime y los videojuegos sobre otras formas de entretenimiento, como el fútbol promovido por el patriotismo y los medios tradicionales, los hace particulares en el contexto regional en el que se encuentran. En otras palabras, los hace distintos a la mayoría. Esta distinción en cuanto a gustos y preferencias en ámbitos como el arte, la música y la comida puede ser entendida mediante el concepto de “espacio social” que propone Pierre Bourdieu (1998), que es descrito por él como un plano en la que los individuos y los grupos se sitúan en función de dos ejes principales: el capital económico y el capital cultural. Por un lado, el capital económico es: “directa e inmediatamente convertible en dinero, y resulta especialmente indicado para la institucionalización en forma de derechos de propiedad” (Bourdieu, 2000, p. 135). Por el otro lado, está el capital cultural requiere de la interiorización de conocimientos por medio del aprendizaje (Bourdieu, 2000).

El fútbol provee un caso ilustrativo del planteamiento de Bourdieu, pues al ser considerado un deporte de la clase popular, individuos de una élite burguesa pueden optar por no apropiárselo para conservar ciertos beneficios de distinción. En su lugar, prefieren deportes como el polo o el tenis, característicos de las clases altas y que les otorgan una distinción con respecto a las clases bajas (Bourdieu, 1998). También está el ejemplo de cómo la música clásica en la actualidad se considera apreciable para un público instruido, en contraste con otros géneros más populares, que pueden considerarse superficiales y fácilmente digeribles por la mayoría. Aquí se hace visible otro factor impórtate del espacio social: es un conjunto de asociaciones simbólicas distintas que coexisten, se relacionan entre sí de manera jerárquica u horizontal (Bourdieu, 1998).

En este orden de ideas, la distancia que ocupan unos de otros en el espacio social es la misma distinción que ubica a los individuos en diferentes posiciones sociales. Más específicamente, el espacio social distingue entre los gustos exquisitos y populares. Desde la perspectiva de Juan, Cristian, Rafael y Camila, disfrutar de estas formas de entretenimiento es algo que los distingue de los demás. Como señala Eng (2012), ser Otaku tenía que ver con un sentido de individualismo.

Este sentido de ser distinto a los demás también se relaciona con la acumulación de capital cultural. El compromiso y la inmersión más allá de lo casual en el consumo de entretenimiento— típico de los Otaku, Gamers y fanáticos en general— hicieron que estos jóvenes nativos digitales desarrollaran un amplio conocimiento sobre mundos y piezas de entretenimiento que eran

desconocidos para la mayoría de otros niños en su entorno. Además, su habilidad para acceder a este entretenimiento mediante el ingenio y la facilidad con la computadora también contribuyó a esta distinción.

Estas diferencias en el espacio social, resultantes de la acumulación desigual de capital cultural, se reflejan en el entorno social de las personas. Como explica Bourdieu (1998), “las distancias son predictivas de reencuentros, de afinidades, de simpatías [...]: concretamente, esto significa que las personas que se sitúan en lo alto del espacio tienen poca oportunidad de casarse con las personas que están situadas hacia abajo” (p. 16). De manera similar, la distancia experimentada por Juan, Cristian, Rafael y Camila con sus compañeros de clase y otros niños de su entorno dificultó el florecimiento de amistades o cercanía. Por lo tanto, recurrieron a la web para conectar con individuos con quienes compartían una mayor afinidad en el espacio social.

“Consíguese una Vida”: Estereotipos del mundo digital con consecuencias en el mundo análogo.

Aunque la percepción de distinción y diferencia en el espacio social, facilitada por el capital cultural acumulado, desempeñó un papel significativo en la forma en que Juan, Cristian, Rafael y Camila se vieron a sí mismos y a su relación con el entorno, estas experiencias de distinción también se vieron agudizadas por el bullying y la sensación de aislamiento que enfrentaron en su vida cotidiana. La brecha entre sus intereses y los de sus compañeros no solo subrayó su diferencia en el espacio social, sino que también contribuyó a una experiencia de exclusión y rechazo offline.

Juan recuerda que sus compañeros de clase expresaron opiniones negativas en cuanto a los gustos de él y su grupo de amigos. El término Otaku en sí, inició con cierta connotación negativa. Era utilizado en Japón para referirse a: un montón de sujetos obsesionados de manera anormal con mundos fantásticos (Tsuji, 2012). La exportación del término desde Japón al extranjero arrastró también algunos de los estereotipos negativos: Como dice Lawrence Eng (2013): “algunos describen a los otakus como una combinación de deficientes sociales, obsesivos enfermizos, preocupados por cosas infantiles y despreocupados por la higiene personal” (p. 92).

Estos estereotipos se estaban volviendo cada vez más comunes, gracias al Internet, y pronto las personas identificadas como Otaku podían convertirse en blancos de discriminación. La experiencia del sociólogo japonés Izumi Tsuji (2013) respalda esta percepción, pues como él lo describe, estas ideas y características asociadas a los Otaku influían en su vida social en su escuela. Por un lado, Tsuji (2013) afirma que, a lo largo de sus años de secundaria, se encontró relegado al “escalón más bajo de la jerarquía social” en su escuela de varones. Esto se debía a que, aquellos que demostraban una fuerte afinidad por personajes ficticios, como los otakus, se situaban en un nivel significativamente inferior. Por el otro lado, la “casta superior” en su escuela estaba reservada los chicos deportistas y que recibían atención femenina.

Juan reconoce que, durante sus años en el bachillerato, él era fácilmente identificable como otaku, pues solía utilizar mercancía alusiva a sus series de anime favoritas, además de ser muy vocal en cuanto a su admiración por la animación y fantasía japonesas. Uno de los comentarios que Juan recibió es que el anime era entretenimiento para niños y que él era infantil por no haber renunciado a dichas formas de entretenimiento cuando cumplió 10 años. Consecuentemente, los otros niños de su edad comenzaron a preocuparse por “madurar”. En sus propias palabras:

De pronto también en esa época había un afán de la mayoría de niños [...] de crecer, de ser grande. Aunque era como un juego también de niños en mi opinión, las niñas jugaban a ser grandes, a tener novios y tener rivalidades (Entrevista a Juan, 2023).

Así como Juan, Rafael también percibió cierta diferencia entre él y los demás niños de su edad, la cual también se basaba en los estereotipos negativos asociados hacia quienes gustan del anime y los videojuegos. Por ejemplo, Rafael recuerda haber escuchado de sus compañeros de clase que los otakus eran infantiles y con problemas para socializar “en la vida real”. Este rechazo experimentado por Juan y Rafael fue más allá de comentarios de desaprobación, pues escaló al acoso en varias instancias.

Una anécdota de matoneo que Juan recuerda, es cuando él y su grupo de amigos jugaban *Yu-Gi-Oh!*, un juego de cartas famoso por su manga y serie de animé homónimas. Juan relata que él y su grupo de amigos del colegio eran fanáticos de la serie, por lo que decidieron introducirse al juego de cartas. Así, de vez en cuando Juan les pedía a sus padres llevarlo a él y sus amigos a una de las pocas tiendas oficiales de la ciudad, para comprar estas cartas. Juan explica que en el juego hay una jerarquía de valor, pues hay cartas más útiles que otras, al igual que existen unas

menos comunes. De esta manera, el valor de cada carta depende de su rareza y su utilidad en el juego. No obstante, conseguir cartas valiosas era difícil, pues estas eran vendidas en paquetes que agrupaban ciertas cartas al azar.

La compra de sobres de *Yu-Gi-Oh!* era como una lotería para los jugadores, ya que cada paquete ofrecía la posibilidad de obtener cartas valiosas y poderosas. Juan recuerda que él y sus amigos solían adquirir múltiples sobres con la esperanza de completar sus mazos y obtener una ventaja competitiva en los torneos. Además de la emoción de la búsqueda, las cartas originales tenían un valor especial al ser las únicas permitidas en eventos oficiales. Esta autenticidad era crucial para participar en duelos y en el intercambio de cartas con otros coleccionistas.

El ejemplo de las cartas *Yu-Gi-Oh!* ilustra un rasgo característico de la comunidad Otaku: Su apego por objetos que no forman parte de la realidad mainstream (Tsuji, 2013). Los Otaku a menudo acumulan objetos alusivos a sus mundos ficticios favoritos, como figurines, afiches, accesorios, entre otros coleccionables. Esta conexión con lo fantástico e irreal mediante objetos es, generalmente, menospreciada (Tsuji, 2013). El arquetipo del “otaku que aún juega con juguetes” refuerza su asociación con lo infantil, lo que es particularmente perjudicial en un entorno donde los otros niños buscan ser vistos como maduros o más adultos.

Retomando, mientras Juan y sus amigos jugaban *Yu-Gi-Oh!* durante el recreo, otro niño les arrebató las cartas. Juan y sus amigos lo persiguieron por el patio del colegio mientras le pedían repetidamente devolver las cartas. Cuando el otro niño las devolvió, estas estaban estropeadas y algunas rotas. Juan afirma que su amigo lloró de la tristeza, pues como se mencionó anteriormente estas cartas tienen un valor económico y sentimental para cada coleccionista. Simpatizando con su amigo, Juan se llenó de ira y confrontó físicamente al otro niño. La pelea fue disuelta por los empleados del colegio y los padres de Juan fueron informados y le castigaron.

La reacción de Juan no sólo fue causada por esa instancia de matoneo en específico, sino por su frustración ante el señalamiento y el rechazo de los otros niños por motivo de su gusto por el anime. En sus propias palabras: «Yo sentía en un momento que había cierto rechazo de la sociedad, como que decían “ah ¿te gusta el anime? entonces eres raro”» (Entrevista a Juan, 2023).

Desafortunadamente, no sería la única vez que Juan fuera acosado por sus compañeros de clase mientras jugaba cartas. Como él lo recuerda, en otra ocasión en la que estaba jugando *Yu-Gi-*

Oh! con sus amigos en el salón de clase, cuando uno de sus compañeros, que recuerda por su apellido “Trujillo”, retiró abruptamente las cartas de la mesa. Trujillo se quedó parado en frente de Juan y sus amigos de manera desafiante. Debido a que Juan ya había sido castigado por sus padres y los directivos del colegio por una confrontación física, intentó pedirle de manera pacífica a Trujillo que le devolviera sus cartas:

Yo fui muy diplomático en ese momento [...], yo le dije: “por favor devuélvamelas, yo no me estoy metiendo con usted, ¿qué necesidad de meterse conmigo? [...]”. Al final me las dio, las tiró en la mesa, y se fue riendo, como para demostrar que era un “alfa”, o algo así. Yo solo recogí mis cartas y seguí (Entrevista a Juan, 2023).

Las experiencias de Juan ofrecen una visión de las duras realidades a las que se enfrentaban él y su grupo de amigos durante el fin de la primaria e inicios de la secundaria. Al igual que Juan, Cristian también fue testigo de los prejuicios y hostilidad. Según Cristian, él notó el matoneo y los señalamientos que otros compañeros de clase sufrían por ser identificados como otakus. Por esta razón, Cristian mantuvo su gusto en secreto por cierto tiempo. Aunque con el eventualmente terminó asociándose con otros compañeros de clase que se reconocían como otakus y gamers, y entabló una amistad con ellos.

En relación con lo anterior, Cristian también afirma que aquella división entre aquellos niños que disfrutaban de lo mainstream y los que preferían formas alternativas de entretenimiento ayudó a que él y su grupo de amigos fueran clasificados como “los otakus” y fueran asociados con todos los estereotipos negativos de dicha clasificación. En sus palabras:

Yo me acuerdo de que eso era una discriminación hacia el grupo Otaku [...] esa era una época oscura, ja ja. Uno era diferente, por ejemplo, se me ocurre el fútbol; o sea, todo el mundo estaba metido en temas de fútbol, pero uno no. Y era lo típico. Normalmente el líder del grupo de hombres era el que más supiera jugar fútbol y que supiera pelear, mientras uno era discriminado por no ser así (Entrevista a Cristian, 2023).

Similar a lo descrito por Juan, Cristian afirma que sus compañeros de clase comenzaron a interesarse por otro tipo de actividades: como asistir a fiestas o encontrarse después del colegio para practicar fútbol. Por su parte, Cristian prefería pasar las tardes en su casa, en la computadora, viendo su serie de anime favorita o jugando *League of Legends* con sus amigos virtuales. De acuerdo con Cristian, esto desafortunadamente alimentaba la creencia de que las personas gamer no socializaban tanto y pasaban la mayor parte de sus tiempos aislados del mundo, o en sus palabras:

“no tocaban pasto”, como se decía de manera jocosa en grupos de Facebook conformados por gamers, a los que Cristian pertenecía.

En efecto, varios estudios han concluido que existe una percepción difundida sobre los Gamer como personas poco populares, poco atractivas, y asociales (Paaßen et al., 2017). Según Cristian y Camila, algunas de estas creencias sobre los gamer pueden originarse en los juegos competitivos online que requieren una cantidad considerable de tiempo. Esto es respaldado por Paaßen et. al (2017), quienes concluyeron que aquellos considerados como gamers reales generalmente preferían juegos competitivos online, los cuales requieren de largas sesiones de juego ininterrumpidas.

Cristian menciona cómo solía pasar muchas tardes inmerso en el videojuego de mundo abierto online *Wakfu*. Como ya mencioné anteriormente, en es un vasto mundo virtual, en donde los jugadores comienzan con un avatar y un conjunto limitado de herramientas. El objetivo es explorar el mundo ficticio, recolectando recursos, luchando contra monstruos u otros jugadores.

Camila también recuerda sus largas sesiones de juego en *Elsword*, un juego competitivo online que requiere dedicación y tiempo. Como ella lo explica: “Empecé a jugar a los 12 años y era muy fan; conocí mucha gente, con algunos todavía me hablo hasta el día de hoy, y ahí se fueron tres años de mi vida” (Entrevista a Camila, 2023). Es observable entonces que videojuegos como *Wakfu* y *Elsword* pueden ofrecer horas de entretenimiento, lo cual puede llevar a sus jugadores a recluirse por periodos extensos de tiempo.

Aunado a lo anterior, Cristian señala que incluso dentro de la propia comunidad gamer, existe un reconocimiento y, hasta cierto punto, una aceptación del estereotipo mencionado. Según Cristian, esto se refleja en conversaciones humorísticas que tenían lugar en grupos de Facebook y otros espacios online dedicados a jugadores de *League of Legends*. En estos entornos, los jugadores hacían comentarios jocosos sobre figuras prominentes de la escena competitiva de este videojuego, como el jugador profesional surcoreano conocido como “Faker”. Se decía de manera humorística que “defecaba por tubos” y que “orinaba en una botella”, creando así una caricatura de alguien enclaustrado en su habitación, conectado a la computadora por horas y que no interrumpe su sesión de juego ni para ir al baño. Vale la pena destacar que estos comentarios, aunque humorísticos, llevan consigo un cierto grado de admiración, ya que implícitamente reconocen la habilidad y dedicación de algunos jugadores.

En cuanto a los estereotipos sobre los Otakus, Rafael está en fuerte desacuerdo con la caracterización del anime y el manga como infantiles, pues existen historias complejas y profundas narradas en estos formatos. Sin embargo, los orígenes de este estereotipo pueden entenderse a través de las observaciones realizadas por Rafael. Él reconoce haber presenciado comportamientos en convenciones de anime que podrían percibirse como penosos; a saber, inapropiados en contextos de interacción social offline, como individuos que imitan a personajes de anime o difuminan las líneas entre fantasía y realidad. Rafael insiste en que este comportamiento, no es representativo de toda la comunidad, pero contribuye a la percepción de algunos entusiastas del anime como faltos de habilidades sociales offline.

La opinión de Rafael refleja cierta disociación, ya que toma cierta distancia del arquetipo del otaku que actúa de manera “ridícula” en espacios offline. De hecho, algunos miembros de esta subcultura utilizan la palabra para referirse a lo peor del fandom (Eng, 2012). Es decir, aquellas personas que: "Ruidosos, molestos y descaradamente extrovertidos con respecto a sus pasatiempos, intereses y fetiches, tanto que son vistos como una invasión a la zona de confort y al espacio personal de los demás" (Eng, 2012, p. 92). Debido a esta percepción sobre los Otaku, Rafael al igual que Cristian decidió no reclamar dicha etiqueta públicamente. De acuerdo con Eng (2012), esto es una actitud común entre los otakus, pues han tenido que protegerse de la marginación en contextos offline.

De manera similar a los otakus y los gamers, los fanáticos del K-Pop también eran blanco del estigma social debido a una serie de estereotipos negativos asociados a la cultura del Fandom. Como expliqué, las percepciones negativas hacia ciertos intereses pueden llevar a que las personas oculten su participación por temor a ser juzgadas o estigmatizadas en su entorno social offline. Tal era el caso de Camila, quien optó por mantener en secreto su pertenencia al fandom de la agrupación coreana *BTS*, debido a la percepción generalizada de que los fanáticos de boybands o cantantes juveniles son personas obsesionadas de manera poco saludable con sus ídolos.

La creencia de que las personas miembros de un fandom se han obsesionado tanto con una pieza de entretenimiento o celebridad, al punto de que han descuidado otros tipos de experiencia social, es de hecho una representación generalizada del fan (Duffett, 2013). “Consíguelte una vida” es una frase con la que muchos integrantes de los fandom están familiarizados (Duffett, 2013). En el caso de los fandom de ídolos del K-Pop, Ysabel Gerrard (2022) provee una descripción de la

idea de la chica fan o “la fangirl”, quien es la principal protagonista en este escenario. Una fangirl es normalmente ridiculizada debido a sus comportamientos, que son generalmente desaprobados por los medios de comunicación y descritos con adjetivos negativos femeninos como “fiebre”, “histeria” u “obsesión” (Gerrard, 2022). Esta obsesión es típicamente dirigida hacia una figura popular masculina (Gerrard, 2022).

En la experiencia particular de Camila, ella menciona que los miembros de BTS solían realizar frecuentes transmisiones en vivo desde sus hogares. Según Camila, el ambiente íntimo y el tono personal de estas transmisiones generaban una sensación de cercanía; como si ella estuviera interactuando con amigos cercanos. Con el tiempo, después de ver varias horas de estas transmisiones, Camila comenzó a sentir que realmente conocía a los miembros de BTS, dado que aprendió detalles sobre sus personalidades, su sentido del humor y otros aspectos de sus vidas. Sin embargo, sus largas sesiones de interacción en el mundo online tuvieron un impacto en su vida offline. Camila confiesa que a menudo prefería quedarse en su habitación viendo las transmisiones en vivo o interactuando online con otros miembros del fandom en lugar de socializar offline. Para ella, la Web se convirtió en un refugio donde podía sentirse más cómoda y conectada, mientras que su realidad offline se volvía menos atractiva. Camila lo recuerda de esta manera:

La gente que dedica tanto tiempo en Internet a un artista es porque no tienen vida, y suena horrible, pero es así. Pues al menos desde mi experiencia, creo que fue así; o sea, cuando yo estaba super, super, super enfocada en BTS tenía como muchos problemas interiores conmigo misma y en general no me gustaba como mi realidad, mi vida. Entonces me sumergía en Internet, me sumergía en Twitter [...] Y me gustaba, o sea me sentía mejor conmigo, me sentía mejor en general, se me pasaba el tiempo (Entrevista a Camila, 2023).

A pesar de que durante su época como participante activa de los fandom Camila se oponía a los estereotipos que generalizaban a toda la comunidad, desde su perspectiva actual como adulta reconoce que ese estereotipo sí describe, al menos en cierta medida, una experiencia de vida particular de algunas integrantes del fandom. Además, Camila admite que, para ella, la Web representaba un lugar seguro; algo así como un refugio donde podía olvidarse de su vida offline por un momento e interactuar con otras personas que tenían intereses afines.

Este sentimiento de seguridad fue compartido por Juan, Cristian y Rafael, quienes también hallaron en las comunidades virtuales un espacio donde no solo podían ser ellos mismos, sino

también encontrarse con otros que atravesaban experiencias similares de *bullying* y rechazo en el mundo análogo. Es en estos espacios virtuales donde los jóvenes encontraron un espacio seguro.

Refugios virtuales: creando espacios seguros online.

El concepto de espacio seguro, de acuerdo con Andrew McCartan y Catherine Nash (2022), hace referencia a lugares reclamados que ofrecen seguridad a personas quienes experimentan opresión o violencia fuera de dichos entornos (p. 2). Los espacios dedicados a la comunidad LGBTIQ+ representan un buen ejemplo de espacios seguros, en medida que “los bares y barrios gay, son espacios seguros para las personas LGBT contra el acoso y los ataques en espacios públicos, a menudo violentamente vigilados para mantener el dominio de la heterosexualidad (McCartan & Nash, 2022, p. 4).

Aunque la experiencia de la comunidad LGBTIQ+ es distinta, existen ciertas similitudes con la de los jóvenes otakus, gamers y fangirls. Para ellos, las comunidades online han funcionado como espacios seguros donde pueden involucrarse plenamente en sus pasiones sin temor a ser juzgados o acosados. Adicionalmente, los espacios seguros posibilitan el empoderamiento y el apoyo mutuo (McCartan & Nash, 2022, p. 4). En este sentido, los espacios LGBTIQ+ una vez más sirven de ejemplo. Danah Boyd (2014) explica cómo de los adolescentes homosexuales usualmente tienen que mantener su orientación sexual en secreto. Más específicamente, Boyd (2014) cuenta la historia de una joven que estaba teniendo dudas sobre su sexualidad y que encontró apoyo en o salas de chat anónimas online. Así pues, las plataformas sociales online facilitan el apoyo mutuo entre individuos, que contrarresta la exclusión y el rechazo que enfrentan en sus vidas offline.

Ahora bien, al retomar el concepto de subcultura, en relación con los espacios seguros, es posible dilucidar un rasgo importante las subculturas: estas se forman como una forma de crear identidad en oposición a la cultura dominante, y esta oposición es una forma de resistencia a la hegemonía (Hebdige, 1991). Esta resistencia puede describirse como una interferencia o disrupción de un orden (Hebdige, 1991). Retomando el ejemplo de los Punk, en este caso los de Gran Bretaña, Hebdige (1991) afirma que bandas musicales Punk juveniles como los Sex Pistols solían atraer críticas de los tabloides por su uso de “lenguaje profano”. De hecho, los tabloides

ingleses solían describir a los jóvenes Punk como “locos” o “animales”, todo debido a su quebrantamiento de normas imperantes en la sociedad británica, como el hablar “inglés propiamente” (Hebdige, 1991).

Se hace evidente que, si bien los espacios seguros ofrecen refugio y apoyo, también funcionan como plataformas para la acción y la resistencia. Al igual que los espacios seguros LGBTIQ+ desafían la heteronormatividad a través de actos simbólicos y políticos, o la escena punk británica rompió con las normas de la sociedad conservadora mediante su estética y actitud confrontativa, las comunidades virtuales de otakus, gamers y fandoms también sirvieron como espacios de resistencia. Sin embargo, esta resistencia no siempre se manifestó de manera pacífica; en muchos casos, tomó formas agresivas y conflictivas.

Lo anterior, revela una dualidad: estos entornos funcionan tanto como refugios frente a la exclusión como espacios donde se producen y reproducen violencias. La pertenencia a estas comunidades no solo ofrecía protección frente al rechazo offline, sino que también generaba dinámicas de confrontación con el exterior.

Del mismo modo, los cuatro jóvenes nativos digitales entrevistados experimentaron formas de condena y exclusión por parte del público general, reflejando un patrón similar al de otras subculturas históricas. Considerar a los otakus, gamers y fandoms bajo esta misma lente nos permite entender cómo operan como subculturas del internet. Pero ¿de qué manera ejercen esta resistencia en la virtualidad? En el siguiente capítulo, profundizaré en las dinámicas internas de estas comunidades y en sus estrategias disruptivas, que incluyen el “trolling”, el ciberacoso dirigido a los externos y la construcción de un lenguaje propio para delimitar su identidad frente al mundo mainstream.

Capítulo 2. Ser Parte para Ser Uno: La Búsqueda de un Lugar al Cual Pertenecer en la Web.

“Sin dios ni ley”: Bienvenidos a La Grasa.

En este apartado, profundizaré en las comunidades online que marcaron la preadolescencia de nuestros entrevistados, entre 2009 y 2012. Los participantes coinciden en que la web de ese entonces de ese entonces tenía pocas regulaciones sobre el contenido. Juan lo describe como un “lugar sin dios ni ley” En este contexto, surgieron comunidades como “La Grasa”, una comunidad tan extendida en Latinoamérica que resulta sorprendente que nuestros tres entrevistados masculinos hayan sido parte de ella. Cristian recuerda bien los orígenes y el impacto de este grupo.

Según Cristian, la comunidad de “La Grasa” inició en 2009 en Facebook. Originalmente, era una página que tenía el nombre de “Seguidores de la Grasa del Gordo Friki” y su creador era conocido por la comunidad como “Mr. Graso”. Según Cristian, este apodo se originó debido a que el administrador cumplía con el estereotipo del “Gordo friki”, una imagen asociada a personas que desarrollan sobrepeso debido a un estilo de vida sedentario. Esto por su dedicación al mundo digital, pasando horas navegando la Web, consumiendo series animadas, jugando videojuegos y descuidando la actividad física. El estereotipo que inspiró el nombre del grupo es indicativo el tipo de personas que formaban esa la comunidad: principalmente gamers, otakus y frikis, quienes abrazaban de manera jocosa el estereotipo por el que habían sido estigmatizados en el mundo offline.

El uso deliberado del estereotipo que se había utilizado para caracterizar negativamente a los otakus y gamers puede considerarse como una reclamación de insultos o discursos de odio. Esto es una práctica que se ha observado en otros contextos, por ejemplo: las comunidades marginadas por su raza u orientación sexual han adoptado el uso de los insultos históricamente utilizados para denigrarlos (Cepollaro & López de Sa, 2023). Al emplear los insultos, los miembros del grupo oprimido pueden expresar orgullo, alentar la camaradería y subvertir la connotación negativa. Esta reclamación también puede interpretarse como una forma de orgullo.

La reclamación por orgullo es cuando toma lugar la recuperación de una representación peyorativa y es acompañada por expresiones de orgullo de pertenecer al grupo (Jeshion, 2020).

Mr. Graso era visto como la máxima representación del compromiso a los hobbies y el ocio, que altamente valorado y característico de las culturas otaku y gamer. Tan comprometido estaba que supuestamente no había dejado la computadora en días. La reclamación del estereotipo representado en la imagen de por Mr. Graso también tiene matices irónicos. Esta apropiación captura la esencia de la comunidad, ya que sus miembros se centraban en crear y compartir contenido humorístico en forma de memes⁴.

La forma imperante de humor en La Grasa era aquel que utiliza temas sensibles para la comedia, como: atentados terroristas, tiroteos escolares en Estados Unidos y, notablemente, el atentado a las Torres Gemelas. Cristian sostiene que las bromas sobre este último evento fueron, con gran probabilidad, la causa principal del cierre de la página por parte de Facebook. A pesar de esto, la comunidad liderada por Mr. Graso ya había establecido una base sólida de seguidores, lo que llevó a la creación de un nuevo grupo de Facebook, en donde continuaron compartiendo el mismo tipo de contenido. Adicionalmente, Cristian recuerda que los chistes sobre las Torres Gemelas se convirtieron en una especie de broma interna recurrente para recordar de manera jocosa el cierre de la página original. Además, se cambió el nombre del grupo a "Seguidores de La Grasa", como una estrategia para evadir el sistema de censura de Facebook.

Esta estrategia resultó efectiva, ya que el grupo "Seguidores de la Grasa" funcionó durante poco más de dos años, acumulando una gran cantidad de seguidores. Cristian estima que había al menos 400 mil miembros en el grupo principal, y, además del grupo principal, los integrantes de La Grasa crearon varios subgrupos, como "La Grasa Anime", "La Grasa Videojuegos", "La Grasa Colombia", "La Grasa México", entre otros. Esto reflejaba la diversidad y alcance de la comunidad que, según Cristian, se extendía por casi toda Latinoamérica. Sin embargo, el grupo principal fue cerrado nuevamente en varias ocasiones, pasando de llamarse "Seguidores de la Grasa" a simplemente "La Grasa" y luego a la abreviación "SDLG". Ante estos cierres, los miembros del grupo se adaptaron y expandieron la comunidad a otras plataformas sociales, como Reddit y 4CHAN, esta última conocida por su falta de regulación (Phillips, 2019). De aquí surgió el chiste

⁴ Un meme de Internet es un elemento cultural que se propaga por Internet, principalmente a través de las plataformas de las redes sociales. Los memes de Internet se manifiestan en diversos formatos, como imágenes, vídeos, GIF y otros contenidos virales (Shifman, 2013).

interno, "La Grasa no se destruye, solo se transforma", en referencia a todas las veces que el grupo fue cerrado por Facebook y reabierto por sus miembros.

Según Cristian, el hecho de que el grupo fuera cerrado y reabierto tantas veces reforzó el sentimiento de comunidad entre los miembros. La frase popular entre los miembros "Heil Grasa", que hace referencia a "Heil Hitler", era una demostración irónica de lealtad hacia la comunidad. Cristian enfatiza que esto era humor y no una declaración de afinidad ideológica o de simpatizar con el nazismo. Esto demuestra que los integrantes no eran tímidos en utilizar temas sensibles para hacer humor.

El humor oscuro es una manifestación de la relación adversarial de estas subculturas con lo mainstream. Como lo explica David Gurney (2011), las personas que participan en humor oscuro, provocador y ofensivo creen que están desafiando los estándares morales dominantes. Al hacer humor con lo que se considera fuera de límites, están cuestionando y resistiendo las normas sociales establecidas. Este tipo de humor permite a los miembros de estas subculturas expresar su rechazo a las convenciones y expectativas tradicionales, utilizando la ironía y la sátira para subvertir el estatus quo y desafiar la moral predominante (Gurney, 2011).

Si bien el humor negro puede parecer inofensivo, Whitney Phillips (2019) explica que puede llegar a ser bastante problemático por dos razones en particular. En primer lugar, el humor ofensivo puede disociar la empatía hacia quienes son objeto de la burla. Participar en el humor negro implica una desconexión de las consecuencias; a saber, una incapacidad de pensar en el daño que este tipo de bromas pueden causar a aquellos cuyas identidades se vuelven el centro de la mofa (Phillips, 2019). En segundo lugar, aquel potencial daño puede ser infravalorado debido a la apariencia inofensiva del humor, y, sin embargo, puede dar paso a la diseminación de discursos de odio.

En cuanto a lo anterior, Phillips (2019) afirma que utilizar símbolos y discursos de odio a manera de chiste puede hacer que estos sean exportados desde los "confines recónditos" de la Web, hacia la esfera mainstream. Phillips (2019) recuerda como el tiroteo en una mezquita en Christchurch, Nueva Zelanda, fue producto del supremacismo blanco inscrito en memes y humor negro que los jóvenes consumían y circulaban. De tal manera, lo que parecían bromas pasadas de tono, dieron paso a acciones violentas en entornos análogos.

Lo expuesto por Phillips (2011) revela un tipo de comportamiento de un grupo de personas online: ofender, molestar y causar caos simplemente para el entretenimiento. Phillips se refiere a este comportamiento como *trolling*, conocido como “troleo” en la web hispanohablante. El término “troll”, originado en el ámbito digital, hace alusión a una criatura de la mitología nórdica que se oculta en las sombras y causa problemas (Phillips, 2015). Al igual que el humor oscuro, el troleo es una forma de subversión ante un orden dominante en el mundo del Internet, y, en línea de lo argumentado, esto haría de los trolls una subcultura en sí (Phillips, 2015). Explicaré sus formas de desafiar el orden imperante de la Web mediante la siguiente anécdota de Cristian:

En el año 2013, un usuario de Facebook hizo una publicación deliberadamente engañosa. Dicha publicación consistía en una imagen de Mia Khalifa, actriz de cine para adultos, vestida con un uniforme escolar, probablemente perteneciente a alguna escena sexual explícita con dicha temática. La imagen contaba con un pie de foto con información falsa, afirmando que la mujer en la imagen era una estudiante colombiana que había conseguido una beca para estudiar en una prestigiosa universidad europea. En cuestión de horas, cientos de miles de seguidores de La Grasa llenaron los comentarios con falso apoyo, además de dar me gusta y compartir la publicación, lo que la volvió viral dentro de la plataforma.

Los seguidores de La Grasa recordaron este incidente como un “troleo épico”; es decir, una artimaña diseñada para que otros usuarios de Facebook —principalmente aquellos que eran ajenos a estas comunidades de Internet— cayeran en una trampa y compartieran ingenuamente información falsa. Lo anterior resultó en un alcance masivo de la publicación, lo que justificó el uso del adjetivo “épico”. El éxito de esta broma fue tan grande que fue replicada por los mismos seguidores de La Grasa varias veces en diferentes países de Latinoamérica. Incluso, tan recientemente como en 2018, estos grupos volvieron a utilizar a Mia Khalifa, esta vez haciéndola pasar por “la hija negada” del entonces candidato a la presidencia Gustavo Petro (Matiz, 2020). En esa ocasión, un usuario de Facebook replicó la estrategia original: una foto de la actriz con un pie de foto ofreciendo un falso contexto, en el cual se decía que Petro había tenido una hija de la que jamás se hizo responsable (Matiz, 2020).

Los seguidores de La Grasa aprovecharon el momento de tensión electoral, y, una vez más, dieron “me gusta” y compartieron masivamente la publicación, dándole notoriedad. Así mismo, llenaron la sección de comentarios expresando su falsa indignación por la supuesta

irresponsabilidad del candidato presidencial. Esto provocó que miles de usuarios de Facebook compartieran la información de manera masiva. Luego, la noticia llegó a la atención de Petro, quien tuvo que desmentir la noticia en varias entrevistas y en su cuenta de Twitter. Cristian dejó en claro que esta dinámica tuvo el único objetivo de entretener a los seguidores de La Grasa. Nunca tuvo un objetivo político; de hecho, Cristian afirma literalmente: "La Grasa no era lugar para ningún tema serio".

La creación de caos y sabotaje online es una forma de desafiar el orden dominante, no solo por del humor basado en temas sensibles, sino también debido el uso deliberadamente indebido de los mecanismos de Internet. Los trolls buscan irrumpir conversaciones serias por diversión. Este tipo de entretenimiento puede no ser comprendido por quienes están fuera de estas comunidades, pero el objetivo del troll es crear momentos memorables y risibles para ellos. Según Phillips (2015), dichos momentos reciben el nombre de "Lulz" por parte de la subcultura troll. Es un tipo particular de risa poco compasiva, la cual surge al mofarse de la desgracia de alguien que no te agrada (Phillips, 2015).

Engañar a otros usuarios de Internet, especialmente a los medios de comunicación, es una muestra del comportamiento disruptivo de los trolls. Su humor particular les otorga un sentido de identidad y los diferencia de demás. En otras palabras: "El troleo, en el sentido subcultural, es algo que alguien que se identifica como troll se propone hacer, como una expresión de su identidad online" (Phillips, 2015, p. 24). Ahora, otro modo en el que los trolls desafían principios morales imperantes la participación humor ofensivo (Phillips, 2015). Juan relata un caso que encapsula la esencia del troleo: el humor a expensa de alguien más y sin límites o consideraciones éticas.

En el año 2016, un usuario mexicano de YouTube conocido como "Chuy Marlboro" subió un video a la plataforma solicitando ayuda para costear la terapia del habla su hijo, quien estaba en el espectro autista y tenía dificultades para comunicarse. El padre se refería cariñosamente a su hijo como "Toro Max", haciendo referencia a un boxeador de origen puertorriqueño. El video llamó la atención de uno de los seguidores de La Grasa, quien lo compartió en el grupo y generó un sinfín de burlas. En poco tiempo, el video se volvió viral, acumulando cientos de miles de reproducciones, y los comentarios se llenaron de mofas. Ante la inesperada y repentina popularidad de su canal de YouTube, el padre continuó publicando más videos.

Los integrantes del La Grasa tomaban capturas de pantalla de esos videos, añadiendo texto y anotaciones graciosas; haciendo de Toro Max un meme. Estas imágenes, que circulaban entre los miembros, se convirtieron en un chiste interno: una especie de lenguaje humorístico que solo era comprendido y/o apreciado por los seguidores de La Grasa. Aquellos ajenos al grupo a menudo se encontraban confundidos u ofendidos por el contenido. Juan, en particular, desaprobó rotundamente al ciberacoso dirigido a Toro Max.

Con relación a lo anterior, Phillips (2015) anota que, dentro de los espacios troll, los memes componen un sistema de significado holístico, ya que solo tienen sentido en relación con otros memes. Además, los memes permiten a los miembros de la comunidad comunicarse entre sí, mientras desconciertan a quienes no forman parte de la subcultura troll. La habilidad de un troll para reconocer memes existentes y crear otros nuevos, siguiendo una temática particular, refuerza su sentido básico de identidad dentro de este espacio. Este lenguaje interno de la subcultura troll al que se refiere Phillips también se observa en La Grasa cuando usan el término "NPC" para referirse a las personas ajenas al grupo.

NPC es el acrónimo de "Non-Playable Character" —Personaje No Jugable— que en los videojuegos describe a un personaje controlado por la computadora, sin individualidad, y con un comportamiento predecible. Al utilizar este término para describir a una persona, los miembros de La Grasa insinuaban que dicha persona carecía de una personalidad distintiva y simplemente seguía las tendencias de la mayoría, es decir, el mainstream. De esta manera, NPC no solo establecía una distinción clara entre los miembros de la comunidad y "los de afuera", sino que también llevaba una connotación negativa. Juan confirma que los seguidores de La Grasa empleaban este término para burlarse de aquellos que no pertenecían a su círculo, reforzando así un sentido distinción dentro del grupo.

Si bien los seguidores de La Grasa eran bastante unidos, solo eran un grupo dentro de la subcultura del troleo en Internet. Estas diferentes comunidades dentro de la subcultura troll también bromeaban y sabotaban entre sí. Un ejemplo de esto es el que ofrece Phillips (2015), quien recapitula que los trolls de Facebook despreciaban a los trolls de 4CHAN, y de 2010 a 2011, se atacaban unos a los otros. Parecían disfrutar troleo a otros trolls casi tanto como a los usuarios del Internet ajenos a la subcultura del troleo. Los trolls que Phillips entrevistó se referían a estas escaramuzas continuas como las "Guerras Troll".

De manera similar, Rafael recuerda la rivalidad entre La Grasa y otro grupo de Facebook llamado "Legión Holk". Según él, "Legión Holk" fue creado por exmiembros de "La Grasa" y compartía un contenido muy similar. No obstante, la creación de este nuevo grupo fue vista como una traición, ya que los seguidores de La Grasa eran sumamente leales a su comunidad. Cristian menciona que los administradores de ambos grupos solían “declararse la guerra”, involucrando a sus seguidores en sabotajes y ataques mutuos. Un ejemplo de esto era la organización de reportes masivos contra los perfiles de los administradores o miembros de "Legión Holk", utilizando de manera indebida esta herramienta para lograr la suspensión de cuentas o incluso el cierre del grupo por parte de Facebook.

Hasta este punto sobra decir que el troleo es una práctica éticamente cuestionable. Como lo explica Phillips (2015), el mantra de "nada debería ser tomado en serio" solo funciona como una justificación post hoc al troleo, eludiendo cualquier reflexión seria sobre sus posibles consecuencias. Las políticas de uso y normas comunitarias de Facebook representan la antítesis de aquel mantra, al intentar establecer límites sobre el tipo de contenido que puede circular y las temáticas que se pueden discutir. Para los miembros de "La Grasa", la censura o moderación de contenido se percibe como algo que debe ser combatido o resistido. Un claro ejemplo de esto es el hecho de que Facebook cerrara el grupo de "La Grasa" en repetidas ocasiones, solo para que sus miembros persistieran en reabrirlo, desafiando constantemente las restricciones impuestas por la plataforma. Precisamente, desdibujar los límites en cuanto al tipo de contenido que se podía difundir, hizo de La Grasa un espacio en el que estos jóvenes nativos digitales estuvieron expuestos a contenido inapropiado para su edad en ese momento.

Algo que quisiera no haber visto: explorando lo prohibido en internet sin supervisión.

Cristian afirma que: “Navegar el internet así de libre como niño está mal, ¿Cuántas cosas de las que de las que vi no debí haber visto?”. Cristian recuerda cuando navegó la “Deep Web” luego de que el concepto se popularizara entre usuarios de La Grasa. La Deep Web, o red profunda, se refiere a una parte oculta de difícil acceso de la Web, debido a que los motores de búsqueda convencionales, como Google, no tienen acceso estos espacios (Finklea, 2017). Debido a esto, acceder a esta área de la web requiere de un software especializado (Finklea, 2017). Cristian

menciona la existencia de buscadores especiales como “Tor” que, mediante una serie de tácticas en su código, evaden las restricciones y censura puestas sobre ciertas páginas, haciéndolas accesibles. La Deep Web comprende una variedad de contenido, que va desde información privada, hasta material ilegal o perturbador. La “Dark Web”, o Web Oscura, es aquel contenido virtual que ha sido intencionalmente censurado por ser calificado como criminal y/o malicioso (Finklea, 2017).

El interés por esta área de la web se hizo común entre los seguidores de La Grasa, quienes a menudo circulaban leyendas sobre lo que allí ocurría. De igual manera, era común que integrantes de La Grasa compartieran enlaces de descarga a navegadores que permitían acceder a la Deep Web, como Tor. Cristian recuerda que en el año 2012 se adentró en la Deep Web, pues sintió curiosidad y adrenalina por explorar este oscuro rincón de la web. Allí, Cristian observó imágenes y videos de violencia extrema.

Así como Cristian, Rafael también se vio expuesto a contenido perturbador y violento a una edad temprana. Él afirma que en los grupos de La Grasa y Legión Holk se compartían enlaces de acceso a grupos de WhatsApp dedicados difundir contenido “Gore”; es decir, contenido multimedia que exhibe escenas explícitas de violencia, sangre, mutilaciones y otros elementos gráficos que pueden resultar perturbadores o impactantes para el espectador (Merriam Webster, s.f.). Rafael reconoce que, a pesar de ser consciente de que este tipo de contenido era inapropiado, sentía una curiosidad por explorarlo.

Meg Lonergan (2020) explica esta curiosidad desde una comparación entre el turismo y el turismo digital. El turismo es cuando podemos observar algo que es inusual o ajeno a nuestra cotidianidad desde una distancia relativamente segura. El gore es, en efecto, tabú. Pues a menudo es censurado por los medios tradicionales de comunicación por ser extremo u obsceno. En el Internet, en donde este tipo de imágenes violentas circulan, muchos “turistas digitales” son atraídos hacia este espectáculo de violencia.

La difusión de material violento y sádico en La Grasa no solo respondía a una búsqueda de impacto o provocación, sino que también evidenciaba un rasgo distintivo de sus integrantes: el rechazo a la censura y a cualquier intento de imponer límites en internet. Esta práctica, lejos de ser meramente transgresora, constituía una forma de resistencia frente a la creciente regulación de las

plataformas digitales. Mientras que las redes sociales implementaban filtros y normativas para restringir el acceso a ciertos contenidos, los miembros de La Grasa, alineados con la filosofía del troleo, desafiaban activamente estas restricciones.

“En el Internet Todos Son Hombres Hasta que se Demuestre lo Contrario”: Identidad masculina en las subculturas Otaku y Gamer.

Al igual que la filosofía del troleo, otro rasgo distintivo de la escena Gamer y Otaku —y, por extensión, de La Grasa— es el predominio de un ambiente marcadamente masculino. Esta masculinidad no solo se reflejaba en la demografía de sus integrantes, sino que estaba profundamente inscrita en sus formas de comunicación, en el lenguaje y humor internos del grupo, así como en la dinámica de interacción entre sus miembros. Las bromas, los códigos de conducta y las jerarquías informales dentro de estos espacios reproducían y reforzaban una identidad masculina que, en muchos casos, se articulaba en oposición a lo femenino, estableciendo límites implícitos sobre quiénes podían participar plenamente en estas comunidades y bajo qué términos.

Las experiencias de Juan, Cristian, Rafael y Camila describen estos grupos de humor negro y cultura troll como espacios dominados principalmente por hombres de edades similares. Esta dominación masculina puede atribuirse a varios factores. Por un lado, los intereses en anime, manga y videojuegos eran considerados tradicionalmente "masculinos". Por otro lado, había comportamientos hostiles hacia las mujeres, como el hostigamiento, que contribuían a mantener estos espacios como predominantemente masculinos.

En primer lugar, Juan, Cristian y Rafael concuerdan en que La Grasa y Legión Holk reunían a personas que disfrutaban de anime, manga y videojuegos quienes, según ellos, en su mayoría son hombres. Ellos consideran que, debido a las diferentes formas en que hombres y mujeres son criados, desarrollan gustos e intereses diferentes; en palabras de Juan: “Mientras a las niñas les daban Barbies, a uno le daban videojuegos”. Si bien las normas de género producidas por la cultura son llevadas al mundo online, las mujeres pueden ser excluidas por otros factores de las subculturas de Internet (Fichman & Sanfilippo, 2015).

En el caso de los videojuegos, numerosas encuestas indican que al menos un 40% de jugadores son mujeres (Paaßen et al., 2017). Sin embargo, las mujeres tienden a preferir los juegos móviles o casuales, los cuales son frecuentemente considerados “inferiores” en comparación con los juegos de computadora o videoconsola dentro de la comunidad gamer (Paaßen et al., 2017). Además, la dedicación es otro factor clave, ya que muchos jugadores que se autodenominan “gamers” suelen participar en la escena competitiva de sus videojuegos favoritos, buscando recompensas monetarias. Por su parte, las mujeres prefieren juegos no competitivos, como los de rompecabezas o simulación, tales como *Candy Crush Saga* y *Farmville* (Paaßen et al., 2017).

De esta manera, se puede observar cómo esta comunidad ha creado una clasificación entre los videojuegos "para gamers de verdad" y los videojuegos "para personas que solo juegan casualmente". Es decir, han creado una suerte de canon de videojuegos para “auténticos gamer” que les permite mantener la distinción entre ellos y los demás. Megan Condis (2018), considera que esto explica la prevalencia del estereotipo del gamer como un “nerd” hombre, adolescente, heterosexual y blanco, que se burla de cualquier forma de entretenimiento digital que no sea lo suficientemente “hardcore” (Condis, 2018).

Carina Assunção (2016) añade que los juegos violentos, de combate y competitivos son espacios virtuales dominados por la masculinidad. Los juegos FPS (Videojuegos de disparos en primera persona) son un ejemplo ilustrativo, dado que se ambientan en zonas de guerra en donde el jugador toma control de un soldado. Incluso la presencia femenina en estos mundos virtuales está diseñada para un público masculino, pues como explica Assunção (2015), personajes como Lara Croft de Tomb Raider son una fantasía masculina, en este caso de una mujer hiperfeminizada que esta lista para el combate. De esta manera, estos juegos han sido diseñados para ofrecer a los jugadores experiencias que refuerzan ideas de masculinidad. Con todo esto, es plausible que los espacios Online que reúnen a personas con gusto por el anime y los videojuegos estén compuestos mayoritariamente por hombres

Según Juan, los miembros de "La Grasa" y otros grupos similares afirmaban irónicamente que “en internet todos son hombres hasta que se demuestre lo contrario”. Juan aclara que esta frase no describía literalmente la realidad, sino que, de forma irónica, hacía alusión a que la mayoría de los usuarios en estos espacios dedicados a los memes, la cultura del troleo, la cultura gamer y otaku

eran hombres. Además, Juan explica que la frase también hacía referencia a la práctica común de algunos hombres que se hacían pasar por mujeres en estos entornos para obtener ciertos beneficios, como atención o regalos virtuales.

Ahora bien, Juan, Cristian y Rafael también atribuyen la dominación masculina en los espacios Gamer, a las constantes actitudes hostiles hacia las mujeres. Sobre esto, Condis (2018) señala que los espacios virtuales dedicados a la cultura gamer están impregnados de códigos subculturales de conducta diseñados para regular las expresiones de masculinidad. Según la autora, algunos jugadores convierten esta vigilancia de la masculinidad en una especie de competencia, donde mejoran su estatus mediante demostraciones de dominio y autocontrol—atributos asociados con la masculinidad—, en respuesta a provocaciones e insultos.

Esto constituye, en esencia, una forma troleo, ya que los trolls buscan provocar reacciones en sus víctimas. En este caso utilizando insultos basados en el género, como "puta" o "maricón", así como haciendo alusiones a la violación y la violencia doméstica como metáforas de su dominio en el juego (Condis, 2018). De esta manera, violar a alguien, en el contexto gamer, significa haberle derrotado y, además, humillado en un videojuego. De esta manera, el juego del troleo clasifica a las personas en dos grupos, dependiendo de su reacción ante el troleo: Por un lado, están aquellos que se niegan a caer en la provocación y demuestran racionalidad serena y un autocontrol que tradicionalmente se asocian con la masculinidad. Por otro lado, se encuentra el grupo que muerde el anzuelo y alimenta al troll, siendo percibido como demasiado emocional, lo que se asocia con la feminidad (Condis, 2018).

Los insultos basados en el género son comunes en los espacios online de la comunidad gamer. Cabe aclarar que, según Condis (2018), el destinatario de dichos insultos no es necesariamente una mujer en todas las ocasiones, ya que los hombres también dirigen estos ataques entre ellos para reafirmar su propia masculinidad. Esto se debe a que, como ella explica: “no basta con sentirse lo suficientemente hombre o identificarse con ejemplos positivos de masculinidad. Uno debe continuamente reafirmar la propia masculinidad frente a otros, mediante el rechazo de aquello considerado poco masculino” (Condis, 2018, p. 20). Sin embargo, la misoginia inscrita en el lenguaje del troleo solo provoca que las mujeres que revelan su identidad de género en estos espacios se conviertan en blancos fáciles de ataques. Si bien no todos los gamers son trolls o

participan en estas dinámicas, la normalización de este comportamiento dentro de la comunidad gamer desincentiva la participación femenina.

En este sentido, las experiencias de Camila parecen confirmar lo expuesto por Condis. En un principio, Camila ha preferido los juegos competitivos online, como *Elsword* y *League of Legends*. Estos videojuegos son altamente competitivos y requieren una inversión considerable de tiempo para alcanzar un alto nivel de desempeño. Además, demandan trabajo en equipo y cierto grado de comunicación, por lo que ella utiliza frecuentemente el chat de voz para interactuar con sus compañeros de equipo. Igualmente, Camila ha notado que en estos videojuegos la mayoría de los jugadores son hombres, lo que, según ella, la ha convertido en blanco de hostilidad por motivo de su género.

Camila ha identificado dos tipos de hostilidad online que ha experimentado. Por un lado, están los jugadores que hacen comentarios misóginos o, como ella los describe: «Es el tipo de hombre que te insulta porque eres mujer jugando un “videojuego de hombres”, según ellos». Un ejemplo común de esto es: “vete a la cocina”. Este, según Camila, es el tipo de comentario más frecuente que recibe por parte de otros jugadores hombres. El comentario implica que los videojuegos competitivos son exclusivamente para hombres y que las mujeres no pueden alcanzar el mismo nivel competitivo. Bajo esta lógica, las mujeres no tienen lugar dentro de la comunidad gamer y deberían retirarse a "su lugar", que es “la cocina”. Respecto a esto, Camila afirma lo siguiente: “Siento que quieren sacarme de ese espacio solo porque soy una mujer”.

Camila aclara que ha alcanzado altos niveles en los sistemas de clasificación de estos videojuegos y, por tanto, no se considera una mala jugadora. Sin embargo, expresa que ser blanco de estos comentarios puede afectar su desempeño, ya que estos juegos requieren mucha concentración y estrategia. Esta presión adicional es algo que los jugadores hombres no experimentan. Con el tiempo, Camila ha desarrollado una mayor resistencia a estos comentarios, ya que ha jugado tanto y los ha escuchado tan a menudo que ya no la afectan como antes.

El caso de Camila se asemeja al de Miranda Pakozdi, una jugadora profesional de videojuegos de pelea como *Tekken* o *Street Fighter*. Como lo relata Condis (2018), en el año 2012, Pakozdi participó en el torneo “*Cross Assault*”, en el que dos equipos competían por un premio de \$25,000 USD. El evento fue transmitido en vivo en la plataforma Twitch, que tiene una sección de

comentarios en tiempo real conocida como "el chat". Desde el primer día de transmisión, el chat se llenó de comentarios que presionaban a Pakozdi para presentarse de manera sexual ante la audiencia masculina heterosexual, por ejemplo: “sácate la camisa”, “déjanos verte por atrás”, “tienes mucha ropa”, entre otros. Estos comentarios eran leídos en voz alta por Aris Bakhtanians, uno de los anfitriones del evento, quien también participó en el acoso. Los mensajes sugerían que Pakozdi se quitara la camisa o que hablara sobre su ropa interior, entre otros comentarios de naturaleza similar.

Según Condis (2018), inicialmente Pakozdi intenta reírse de los comentarios incómodos, aunque se le veía algo nerviosa. No obstante, a medida que el acoso persiste, su frustración se hace evidente. Sus respuestas se vuelven cada vez más cortas y tensas, llegando incluso a confrontar directamente las insistencias de Bakhtanians, quien alegaba simplemente leer los comentarios del chat. Ante esta reacción, Bakhtanians procede a presionar a Pakozdi, insinuando que su incapacidad para tolerar el acoso afecta negativamente su desempeño competitivo. Según él, un verdadero competidor sería capaz de ignorar las burlas y concentrarse exclusivamente en el juego. Al mismo tiempo, Bakhtanians afirma que, al sentirse ofendida, Pakozdi no estaría conformándose con las normas tácitas de la comunidad Gamer.

Con esto último, Bakhtanians se refiere a la normalización del troleo en la subcultura gamer. Condis (2018) retoma las palabras del propio Bakhtanians en una conversación con Jared Rea, gerente de la comunidad de Twitch. En esta charla, Bakhtanians expresó su indignación ante la idea de que la comunidad de juegos de pelea debiera esforzarse por ser más inclusiva con las jugadoras y espectadoras. Argumentó que el acoso sexual —y el troleo en general— es parte integral de la cultura de los juegos de pelea, afirmando que, si se eliminara, la comunidad dejaría de ser lo que es. Además, Bakhtanians agregó que estos comportamientos han estado establecidos durante años, y que consideraba incorrecto pedirle a la comunidad que cambiara sus dinámicas de troleo para atraer a un grupo más diverso de participantes. Por último, Bakhtanians sostiene que el troleo, así como el acoso sexual y racial en particular, son algo así como una “iniciación” que los jugadores competitivos deben enfrentar para ganarse un lugar en la comunidad.

Las afirmaciones de Bakhtanians parecen estar respaldadas por datos, ya que varios estudios han concluido que las mujeres son tres veces más propensas a ser el objetivo de

comportamientos tóxicos durante el juego (Assunção, 2016). Además, existen proyectos comunitarios dedicados a compilar las experiencias de acoso que enfrentan las jugadoras. Por ejemplo, *Fat, Ugly, or Slutty* y *Not in the Kitchen Anymore* catalogan los intentos deliberados de acosar y dirigir ataques hacia las mujeres gamers que revelan su identidad de género en la web (Condis, 2018).

Por el otro lado, el segundo tipo de hostigamiento que Camila ha experimentado es el de la atención excesiva e indeseada. Como ella lo describe: “Es el tipo de hombre que te agrega como amiga, te escribe constantemente, quiere jugar contigo a cada rato, quiere hablarte todo el tiempo, quiere conocerte, te mandan regalos y demás, sólo porque eres mujer”. Camila afirma que esto le ha pasado muy a menudo, por lo que ha tenido que tomar medidas para limitar estas interacciones. Según ella, prefiere bloquear a los otros jugadores que le envían mensajes y regalos constantemente. Este tipo de acoso se puede explicar desde un arquetipo de la mujer que juega videojuegos que existen en la comunidad gamer: "compañera sexy".

De entrada, Condis (2018) explica que este arquetipo se construye de manera comunitaria a través de memes; el lenguaje interno de la subcultura gamer. La compañera sexy es la fantasía de lo que supuestamente una chica gamer debería ser. Ella es, por lo general, el interés romántico del hombre gamer heterosexual, siendo considerada su pareja romántica perfecta. Así, existe una noción generalizada de que la mujer gamer está más interesada en buscar pareja, que en dedicarse de manera seria a un videojuego.

En su caso, Camila afirma que para evitar el hostigamiento tiende a esconder su género en el mundo virtual, mediante un nombre de usuario y una foto de perfil neutros, que le permiten mantener su identidad anónima. Esta práctica es bastante común de acuerdo con Condis (2018), quien menciona que algunas jugadoras eligen avatares masculinos, afirman que son hombres en el mundo análogo o simplemente se niegan a responder preguntas sobre su género, lo que les permite evitar el acoso verbal, el coqueteo y la vigilancia.

Ahora, además de la compañera sexi, existe otro arquetipo de la mujer gamer: la chica geek falsa, que según Condis (2018) se define como aquella que, supuestamente, no está realmente interesada en los videojuegos, sino que finge interés para obtener algo a cambio, ya sea dinero, tiempo o atención. La chica geek falsa se presenta como una villana que busca utilizar su atractivo

femenino para manipular a los hombres gamer. Si bien Camila tiene un interés genuino por jugar, confiesa que se ha aprovechado de jugadores en el pasado. En algunas ocasiones, ella ha aceptado sus regalos a cambio de unas cuantas sesiones de juego, para luego bloquearlos y terminar definitivamente la interacción.

Aunque este arquetipo refleja un cierto desprecio de la comunidad gamer hacia las mujeres, este desprecio también se extiende a los hombres que "caen en la trampa". Juan explica que el acto de otorgar una atención excesiva e indeseada a otra persona de manera virtual se denomina "simpeo". Aquel que se comporta de esta manera es considerado un "simp". Juan sostiene que este término describe principalmente una dinámica de relación entre un hombre y una mujer en la web. Según él, un Simp es un hombre que demuestra una necesidad desesperada de atención femenina, adoptando una actitud servil y aduladora. La mujer, por su parte, puede no retribuir esta atención o incluso aprovecharse de la situación. La etiqueta de simp se suma a la larga lista de insultos emasculadores que los gamers intercambian a modo de troleo: una práctica que, como ya se ha explicado, está arraigada en la subcultura gamer.

La noción de "masculinidad geek" que plantea T. L. Taylor (2012) ofrece un marco valioso para entender la intersección entre troleo y misoginia en estos espacios online. Según Taylor, la tecnología y los videojuegos ofrecen una vía alternativa para que los hombres jóvenes construyan su identidad masculina, en oposición a los medios tradicionales como el deporte o la fuerza física, que históricamente han sido los marcadores predominantes de la masculinidad hegemónica. Debido a su falta de interés por la actividad física o la competencia deportiva, estos jóvenes habrían sido expropiados de algunos de sus privilegios como hombres, pues personifican versiones fallidas de masculinidad. De este modo, surge el estereotipo del chico geek, quien es aquel que demuestra gran interés en la tecnología y los videojuegos, para el detrimento de ciertos atributos considerados masculinos, como la competencia deportiva y la proeza física.

En este orden de ideas, Taylor (2012) argumenta que la masculinidad geek se opone a la masculinidad tradicional. La imagen del joven geek es la de un hombre joven frágil, torpe e introvertido; es decir, una masculinidad fallida que era un ejemplo que evitar. Sin embargo, el dominio de lo digital y la destreza en los videojuegos permitieron redefinir la masculinidad, desplazando el énfasis del dominio físico hacia el dominio tecnológico. De esta manera, en los

círculos Geek, la inteligencia y la proeza tecnológica se convirtieron en las nuevas métricas para medir la masculinidad, en lugar de la fuerza bruta. En este contexto, el troleo surgió en entre los jóvenes geek y gamer como una forma de reclamar una nueva forma de hombría. Una que permite demostrar la propia masculinidad mediante un lenguaje jocoso que expresa desdén por lo considerado como femenino.

Ahora bien, las experiencias de Juan, Cristian, Rafael y Camila han descrito espacios dominados por hombres, pero ahora me dedicaré a describir otro espacio del internet y las dinámicas que allí ocurrían: la cultura de los fandom de K-Pop. De entrada, es importante aclarar que Camila formó parte del fandom de la agrupación masculina juvenil surcoreana *BTS*, conocido como "Army". Esta comunidad existía tanto en Facebook como en Twitter, aunque gran parte de sus dinámicas se llevaban a cabo en Twitter.

“Stan Twitter”: los fandoms de K-Pop.

Como se mencionó anteriormente, desde sus 11 a sus 12 años, Camila formó parte de grupos en Facebook alusivos a sus cantantes favoritos. Gracias a esto, Camila pasó de ser una oyente casual a una “fánatica”. Entre sus grupos favoritos para ese entonces, destaca a la agrupación masculina juvenil británica *One Direction* y el cantante juvenil canadiense Justin Bieber. Ella recuerda que creó numerosas páginas de Facebook alusivas a estos artistas que admiraba. Así mismo, su descubrimiento de *BTS* a sus 13 años la motivó a crear su cuenta de Twitter, puesto que sabía que la mayoría de los admiradores de la banda se encontraban en dicha red social.

De este modo, Camila comenzó a adentrarse en "Stan Twitter", una comunidad de Twitter conocida por sus usuarios como un espacio de fanáticos altamente comprometidos con una celebridad o artista (Malik & Haidar, 2023). El término “Stan” es una referencia a la canción del rapero estadounidense Eminem que lleva el mismo nombre. Tanto la canción como el video musical relatan la historia de un seguidor obsesivo llamado Stan (Savolainen, 2024). En este sentido, es observable que la utilización de Stan es una reclamación del estereotipo negativo.

Como se explicó anteriormente, la cultura del fandom es asociada con comportamientos negativos como la obsesión fuera de límites. Sin embargo, los miembros de Stan Twitter han subvertido este significado, apropiándose del término para describirse a sí mismos. En Stan Twitter, “Stan” se utiliza de manera intercambiable con “fan” y los miembros de la comunidad se sienten cómodos con ambos términos (Savolainen, 2024). De esta manera, abrazan el estereotipo y desestiman las connotaciones negativas asociadas a la cultura del Fandom.

Stan Twitter es, entonces, un espacio en Twitter que reúne a fanáticos y aficionados que participan en discusiones sobre su tema de interés. Dentro de este espacio, existen subcomunidades dedicadas a formas específicas de entretenimiento. K-Pop Stan Twitter sería uno de esos subespacios, que agrupa específicamente a los amantes del pop coreano (Malik & Haidar, 2023).

Camila explica que participaba en Stan Twitter a través de una "Stan Account"; es decir, una cuenta dedicada exclusivamente a generar discusiones sobre sus artistas favoritos, en este caso, BTS. Es importante destacar que las integrantes del Army se reconocen entre sí en Twitter mediante elementos distintivos en sus perfiles, como avatares con fotos de los miembros de la banda, símbolos o imágenes alusivas a ellos, o biografías que hacen referencia a BTS (Malik & Haidar, 2023). Mediante esta cuenta, Camila interactuaba con otros integrantes del Army, siguiéndose entre sí e intercambiando “Likes”, “Retweets” y “Quote Tweets”.

Según Zunera Malik y Sham Haidar (2023) la comunidad de K-Pop Stan Twitter, además de unirse por un gusto compartido, también trabajan por un logro en común: apoyar a sus artistas favoritos. Para esto, trabajan de manera colaborativa para apoyar a sus artistas favoritos, creando una red de apoyo mutuo. Gracias a la gran diversidad de trasfondos y nacionalidades de los integrantes del Army, cada miembro tiene talentos particulares con los que contribuyen a la comunidad. De igual modo, las habilidades de cada fan pueden llevarles a asumir un rol específico dentro del fandom. Por ejemplo, los "fanartists" crean y editan “fan art”, desde dibujos y pinturas hasta ediciones digitales; los "updaters" se encargan de compartir las últimas noticias y actualizaciones sobre sus ídolos; los "event guides" organizan y coordinan eventos tanto oficiales como de fans; y los "archivadores" se dedican a recopilar y organizar todo tipo de contenido relacionado con sus artistas favoritos, desde fotos y videos, hasta noticias y entrevistas.

En el caso de Camila, ella identificó una oportunidad única para contribuir al Army: la traducción de contenido de BTS al español. Al notar que gran parte del contenido relativo a BTS se publicaba primero en coreano y luego en inglés, Camila decidió utilizar su dominio de esta última lengua para beneficiar al Army hispanohablante. Mediante las traducciones, las noticias y actualizaciones, se convirtió en una fuente confiable de información para miles de fans. Su proactividad y compromiso la ayudaron a construir una sólida reputación y a consolidar su posición como una figura influyente dentro del Army.

Aunque es habitual que cada integrante del fandom adopte un rol específico dentro de la comunidad, esto no los excluye de participar en otras actividades y dinámicas que allí tienen lugar (Malik & Haidar, 2023). Algunas de estas actividades incluyen las "fiestas de streaming", en las que el fandom se organiza para reproducir las canciones y videos musicales de sus ídolos, aumentando el conteo de vistas y reproducciones; y el "hashtag trending", en el que estratégicamente el fandom publica tweets con ciertas palabras o frases para hacerlas populares (Malik & Haidar, 2023). Camila relata que, aparte de realizar traducciones, otra de las actividades que llevaba a cabo con su cuenta era apoyar los lanzamientos de nueva música de BTS.

Hasta ahora, es evidente que la participación y dedicación al fandom son altamente valoradas en Stan Twitter. De hecho, el estatus de cada miembro dentro de la comunidad depende de sus contribuciones, antigüedad y dedicación (Malik & Haidar, 2023). En este sentido, para ganar notoriedad en Stan Twitter no basta con participar ocasionalmente; es necesario estar involucrado a tiempo completo. Camila se dio cuenta de esta exigencia para ser considerada una "fan real" y decidió dedicar gran parte de su tiempo a Stan Twitter. Sus aportes y constante interacción le permitieron acumular miles de seguidores en su Stan Account, haciéndola una personalidad prominente en esta comunidad.

Esta valoración por el aprecio y dedicación a un grupo musical, que va más allá de lo común, se refleja en el lenguaje interno que Stan Twitter creó para designar a aquellos ajenos a la cultura de los fandoms online: "locales". Este término, originario de la esfera angloparlante, se utiliza como una metáfora para describir a una persona que vive en los suburbios de un pequeño pueblo estadounidense (Farokhmanesh, 2018). Según esta representación, los locales llevan una "vida simple" y no están tan involucrados en las tendencias de internet (Farokhmanesh, 2018).

Camila describe a los locales como "la gente normal" que utiliza Twitter principalmente para compartir aspectos cotidianos de su vida, como actualizaciones de estado de ánimo o fotos de sus comidas. Al igual que el término NPC, local se emplea de manera despectiva, ya que describe a una persona considerada "básica". Es decir, alguien que carece de originalidad debido a su gusto por el entretenimiento mainstream. Hasta este punto es observable que han creado un lenguaje interno que les permite establecer una distinción entre ellos y los demás. De igual manera, la métrica que mide la pertenencia a la subcultura es la dedicación, pues no basta con disfrutar de la música de BTS para ser considerado un Army. Se ha de estar presente en Stan Twitter, estar familiarizado con sus dinámicas y participar en ellas.

Entre muchas de las actividades de fandom en las que Camila participaba, estaban las "Stan Wars" o guerras de Stans. Debido a que existen cientos de agrupaciones de K-Pop, cada una con su propia comunidad dedicada de fans, la competencia es inevitable (Maros & Abdul Basek, 2022). En esta competencia, es común que integrantes de distintos fandoms se ataquen entre sí para defender a sus ídolos y posicionarlos por encima de otros (Maros & Abdul Basek, 2022). Camila sostiene que estas rivalidades a veces creaban un ambiente tóxico, en el cual se empleaban estrategias cuestionables para competir entre fandoms.

De entrada, Camila relata que su Stan Account principal logró acumular más de 12.000 seguidores. Sus publicaciones recibían miles de "likes" y "retweets" en cuestión de horas, lo que indicaba un nivel de compromiso excepcional por parte de sus seguidores. Esta alta interacción la posicionó como una líder de opinión dentro del fandom. Según Malik y Haidar (2023), las Stan Account que logran acumular una cantidad significativa de seguidores tienen una gran influencia sobre las cuentas más pequeñas. Usualmente, son las Stan Account grandes las que inician tendencias, auspician eventos y organizan las actividades del fandom. Además, las Stan Account más pequeñas interactúan de manera constante con las grandes, buscando ser notadas. A veces, se convierten en una especie de ejército, listas para defender a sus ídolos y a las cuentas grandes de los ataques de otros fandoms.

Una de las dinámicas en las que Camila recuerda haber participado fue la "cultura de la cancelación", que ocurre cuando una figura pública enfrenta la desaprobación del público y, como consecuencia, recibe sabotajes y fuertes críticas (Zembylas, 2024). Generalmente, una figura

pública es boicoteada después de haber cometido un acto o expresado una idea considerada ofensiva, poco ética o políticamente incorrecta (Zembylas, 2024). El objetivo del sabotaje suele ser la justicia social, buscando que la figura pública se disculpe y repare el daño causado por sus actos o declaraciones (Zembylas, 2024). Sin embargo, en el contexto de Stan Twitter, Camila afirma que el objetivo de justicia social se desvirtúa, ya que la verdadera motivación es dañar o afectar la reputación del artista percibido como competencia del favorito del fandom.

Como ejemplo, Camila recuerda haber organizado y participado en un boicot contra la banda femenina de K-Pop "Blackpink". Según ella, esta agrupación competía directamente con BTS, ya que era común ver a ambas bandas disputarse los primeros puestos en listas de tendencias musicales, como el *Billboard Hot 100* o el *Spotify Global Top 50*. De manera similar, Blackpink era percibida como una agrupación rival, y la estrategia de para sabotear la competencia consistía, según Camila, en organizar entre todo el fandom una oleada de tweets difundiendo rumores que dañaran la reputación e imagen pública de la banda.

Las Stan Accounts que acumulaban un gran número de seguidores —como la de Camila— dictaban las reglas que las cuentas más pequeñas dentro del fandom seguían. En primer lugar, las Stan Accounts grandes elegían una razón para justificar los ataques contra la banda rival. Según Camila, esto podía ir desde alegatos de racismo o apropiación cultural, hasta ataques triviales, como críticas a la apariencia física. En segundo lugar, las Stan Accounts que lideraban el sabotaje se coordinaban en el uso de ciertas palabras clave o "hashtags" para asegurarse de que la discusión se volviera tendencia en Twitter, lo cual, según Camila, casi siempre se lograba. En tercer y último lugar, cada Stan Account del Army, desde las más grandes hasta las más pequeñas, intercambiaba likes y retweets. Este flujo de interacciones aportaba aún más visibilidad al tema de discusión, resultando en campañas de desprestigio masivas.

Camila también recuerda que las campañas de desprestigio eran una constante en Stan Twitter, o en sus palabras: “Si tú como Fandom tenías la oportunidad de cancelar a un artista que está compitiendo contra tu favorito, la tomabas de inmediato. Daba igual si realmente es algo cancelable o no, eso no importa; o sea, desde que des la oportunidad te van a cancelar”. Por esto mismo, Camila también dedicó bastante de su tiempo a combatir las campañas de desprestigio dirigidas en contra de *BTS*, provenientes de Fandoms rivales.

Por ejemplo, Camila recuerda una ocasión en la que *BTS* fue blanco de acusaciones de apropiación cultural debido a los atuendos y estilos de cabello utilizados en uno de sus videos musicales, que eran asociados con la cultura afroamericana. Camila defendió a sus ídolos de estas acusaciones, lo que desencadenó una oleada de comentarios negativos y ataques dirigidos hacia ella. Con el tiempo, su involucramiento en estas "guerras de fandoms" la convirtió en un blanco frecuente de ataques. Los insultos en sus mensajes privados se hicieron cada vez más comunes, y su otra red social, "Curious Cat", asociada a su cuenta principal, se convirtió en otra vía para el ciberacoso.

Camila afirma que también dedicó gran parte de su tiempo a contestar estos insultos que recibía por sus redes sociales. Por esto mismo, Camila afirma que empezó a replicar esta toxicidad que recibía. Esto también la llevaba a emitir opiniones bastante controversiales de las cuales se arrepiente en la actualidad. Por ejemplo, volviendo al caso de apropiación cultural, Camila hizo una serie de Tweets calificando el concepto de apropiación cultural como algo irrelevante. Ella considera que su opinión estaba, principalmente, encaminada a defender a sus ídolos, por lo que afirma que no reconoció las implicaciones de la apropiación cultural y desestimo lo problemático que puede llegar a ser. Camila admite que expresaba sus opiniones de manera agresiva e insensible, lo cual generaba respuestas similares por parte de sus detractores.

El gran volumen de insultos que recibía a diario se volvió abrumador. Ella lo relata de la siguiente manera: “Yo me volví una persona muy tóxica y de hecho esa toxicidad me empezó regresar, porque cuando tú eres tóxico atraes toxicidad, fue por eso que me fui. Que cerré mi cuenta a la que dediqué tanto tiempo de mi vida, porque ya no aguanté más”. De esta manera, luego de tres años de constancia y dedicación, Camila decidió eliminar su Stan Account.

En un principio, Stan Twitter fue un espacio seguro para Camila, un lugar donde podía entregarse plenamente a su pasión por el K-pop e interactuar con otras fans que compartían su entusiasmo. Sin embargo, con el tiempo, este entorno se tornó tóxico y violento. Stan Twitter no era un lugar exclusivamente para convivencia entre admiradores, en dicho espacio la competencia feroz entre fandoms por la supremacía de sus grupos favoritos era una constante. En esta guerra virtual no existían límites ni reglas: los insultos, las calumnias y el ciberacoso dirigido a miembros de fandoms rivales eran tácticas aceptadas e incluso incentivadas. Además, se normalizó la

utilización de temas serios, como el racismo y la apropiación cultural, utilizándolos como armas en conflictos triviales entre comunidades online. Lo que alguna vez fue un refugio para Camila se convirtió en una batalla constante, una dinámica abrumadora que terminó por agotarla y llevarla a abandonar el espacio.

Conclusiones

Mediante la recapitulación de las experiencias offline y las trayectorias digitales de Juan, Cristian, Rafael y Camila, pude observar su actuar online y las formas en las que interactuaban con las comunidades virtuales. Sus historias personales revelan cómo el interés por el entretenimiento digital y la búsqueda de un lugar al cual pertenecer los llevaron a explorar la web en busca de alternativas. Así, llegaron a comunidades virtuales en las cuales se involucraron profundamente durante su infancia y adolescencia. En estos espacios, los participantes desarrollaron prácticas y significados compartidos. Al igual que estas comunidades les servían para expresar su individualidad.

Las comunidades virtuales en las que se involucraron nuestros participantes se convirtieron en espacios clave para el consumo de productos culturales como el anime, los videojuegos y el K-pop. Las fuentes consultadas evidencian el carácter global de dichos productos. Gracias a los flujos globales de información, facilitados por las TIC, estos productos culturales han trascendido sus fronteras originales para conquistar audiencias a nivel mundial. Si bien no son exclusivos de la generación Z, las nuevas tecnologías han revolucionado su consumo. Los jóvenes nativos digitales, en particular, han aprovechado las posibilidades que brinda Internet para crear comunidades virtuales, generar contenidos y disfrutar de estas formas de entretenimiento de manera más interactiva y personalizada.

Dichos flujos globales, entonces, han posibilitado el desarrollo de las subculturas Otaku, Gamer y Fandoms. Quienes se identifican con estas comunidades consideran que sus intereses por formas de entretenimiento “poco convencionales” son una oportunidad para diferenciarse de la mayoría. Siguiendo lo explicado por Bourdieu, la apropiación de este capital cultural específico les otorga un sentido de distinción. Ejemplos de esto son los profundos conocimientos que poseen los otakus sobre sus series de anime favoritas, la destreza en videojuegos que demuestran los gamers o el nivel de conocimiento que exhiben los miembros de Stan Twitter sobre sus artistas musicales preferidos. Dentro de estas comunidades, esta acumulación de conocimiento es altamente valorada, ya que es común que para participar en conversaciones con otros miembros se deba demostrar familiaridad con el tema.

La acumulación de cierto tipo de capital material también es altamente valorada y confiere estatus dentro de sus respectivas comunidades. Por ejemplo, los otakus coleccionistas de cartas de Yu-Gi-Oh! invierten considerablemente en ampliar sus colecciones, valorando cada carta como una pieza única. Procuran mantenerlas en perfectas condiciones, ya que esto incrementa su valor y les brinda una ventaja en el mercado de intercambio y venta. Este es solo un ejemplo de los numerosos objetos que los otakus coleccionan, como posters, figuras y accesorios, cada uno con un sistema de valoración específico y entendido únicamente por miembros de la comunidad.

En Stan Twitter, el capital social es un bien que otorga estatus dentro de la comunidad. Las cuentas que logran acumular miles de seguidores se posicionan como líderes y adquieren una influencia significativa dentro del fandom. Esta plataforma se transforma en una especie de carrera por la popularidad, donde las cuentas más pequeñas deben esforzarse por interactuar con las cuentas más grandes para ganar visibilidad y, potencialmente, forjar alianzas. De esta manera, buscan beneficiarse de la notoriedad y el alcance de figuras más influyentes. Esta relación es mutuamente beneficiosa, ya que las cuentas grandes reciben un flujo constante de interacciones, fortaleciendo su presencia en la plataforma. A su vez, estas cuentas obtienen un "ejército" de seguidores leales que las defienden y siguen sus ordenes

Otras formas de capital cultural más tradicionales, como el dominio de una segunda lengua, eran altamente valoradas en estas comunidades. Esta habilidad permitía a los miembros aportar valiosos contenidos, como fandubs en el ámbito del anime o traducciones de material relacionado con ídolos del K-pop en plataformas como Stan Twitter.

Ahora bien, los datos recopilados para este proyecto, así como las referencias consultadas, evidencian que la conformación de los otakus, gamers y fandoms como subculturas digitales se fundamenta en una dinámica de oposición al mainstream. Siguiendo a Hebdige, esta división se establece tanto desde una perspectiva externa como interna. Por un lado, la sociedad en general tiende a estereotipar y estigmatizar a estos grupos, lo que genera exclusión y, en ocasiones, acoso. Por otro lado, los propios miembros de estas subculturas refuerzan dicha división de manera interna, mediante la construcción de un lenguaje propio y la creación de límites claros con respecto a quienes consideran foráneos. Términos como NPC y local son utilizados peyorativamente para referirse a aquellos que no comparten sus intereses y valores, acentuando así la distancia entre la subcultura y la cultura dominante.

Otro ejemplo del lenguaje interno propio de la comunidad gamer es el uso de memes y el troleo. Estas prácticas sirven como mecanismos de identificación, diferenciando a los jugadores veteranos de los novatos o los externos a la comunidad. Reaccionar de manera ofendida a una provocación en los espacios de juego suele ser interpretado como una señal de inexperiencia, indicando que la persona aún no se ha adaptado a la cultura del troleo que es la norma en la comunidad gamer (Condis, 2018). De igual modo, una reacción de molestia puede revelar una falta de familiaridad con este tipo de humor, convirtiendo a la persona en un blanco fácil de troleo.

La apropiación del estereotipo negativo es otra manera en que los otakus, gamers y miembros de fandoms se solidifican como una subcultura. Al adoptar y redefinir estas imágenes, los otakus, gamers y miembros de fandoms subvierten las connotaciones negativas asociadas a ellas. Un ejemplo claro es la figura del "Gordo Friki", comúnmente utilizada para denigrar a los aficionados al anime y los videojuegos. La reutilización de este arquetipo como emblema, le resignifica a un símbolo de orgullo y pertenencia. De manera similar, el término "stan", originalmente empleado para describir a un fan obsesivo de manera peyorativa, ha sido adoptado por los seguidores de artistas musicales para formar comunidades como Stan Twitter.

Finalmente, una característica distintiva de las subculturas es su capacidad para desafiar las normas sociales convencionales. En el caso de los seguidores de La Grasa, el uso del humor negro y el troleo se erige como una forma de resistencia a los estándares morales y éticos dominantes. La persistencia de esta comunidad, a pesar de las repetidas censuras y restricciones impuestas por plataformas como Facebook, demuestra un compromiso inquebrantable con este tipo de humor. El hecho de que hayan tenido que recrear el grupo múltiples veces evidencia su determinación por defender un espacio donde este tipo de expresión, considerado transgresor por muchos, pueda existir sin censura. Esta resistencia se inscribe en una lucha más amplia contra la cultura de la corrección política, cada vez más presente en las plataformas digitales.

De hecho, Condis (2018) destaca cómo los trolls suelen invadir espacios digitales que perciben como una amenaza a su *ethos*. Un caso memorable de Anita Sarkeesian, crítica feminista de videojuegos, quien fue objeto de un acoso cibernético masivo y prolongado. Sarkeesian abogaba por una representación más equitativa y diversa de las mujeres en los videojuegos, criticando la predominancia de estereotipos femeninos diseñados para un público masculino heterosexual. Además, señalaba la necesidad de una mayor sensibilidad en el tratamiento de temas como la

violencia gráfica y las representaciones racializadas en los videojuegos. Estas opiniones, que desafiaban las normas establecidas dentro de la comunidad gamer, provocaron una reacción virulenta, convirtiendo a Sarkeesian en un blanco constante de ataques en línea.

La práctica del troleo también pone de relieve la dualidad de estos espacios. Aunque en un principio estos jóvenes nativos digitales llegaron a estos lugares para escudarse del rechazo y acoso que recibían en el mundo análogo. Estos espacios también replicaban muchas violencias y eran lugares bastante hostiles. La rutinaria participación de los seguidores de la grasa en ciberacoso a otros usuarios de internet, como Toro Max. Los chistes internos sobre tragedias como la del 9/11 o tiroteos escolares en estados unidos. La arraigada practica de acosar a mujeres en estos espacios, mediante insultos o atención indeseada. Todos estos son ejemplos de cómo estos espacios replicaban violencias.

En el caso de Stan Twitter, pese a que era un espacio que incentivaba la cooperación entre fans y la formación de relaciones de amistad entre los miembros de un mismo fandom, la competencia entre distintos fandoms generaba un ambiente hostil. La “guerra” de fandoms en donde todo se valía sacaba a relucir los aspectos negativos de Stan Twitter. Después de todo, todos están ahí para apoyar a su artista favorito a dominar las listas de tendencias, y su gran lealtad hace esperable que empleen medios poco éticos como el acoso masivo, ataques personales y campañas de desprestigio y desinformación.

Con todo esto, concluyo que los cuatro jóvenes nativos digitales formaron parte de subculturas posibilitadas por el internet, durante su infancia y adolescencia. En estos espacios, Juan, Cristian, Rafael y Camila participaron en la creación de un lenguaje interno y sistemas de significados característicos de estas subculturas—como el troleo, los memes y un estilo particular de humor. Su pertenencia a dichas subculturas estuvo condicionada por su estatus de nativos digitales, ya que fue gracias a su fácil acceso y familiaridad con las TIC que pudieron participar activamente en estas comunidades. Esto arroja luz sobre las novedosas maneras en que los jóvenes buscan un lugar al cual pertenecer y construyen sus propias identidades, en un mundo donde las TIC están incrustadas en la cotidianidad. Además, ofrece un vistazo al lenguaje y a los símbolos propios de estas subculturas, permitiéndonos entender mejor cómo los jóvenes perciben el mundo.

Bibliografía:

- Alabarces, P. (2018). Historia mínima del fútbol en América Latina.
<https://www.digitaliapublishing.com/a/110307/>
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. University of Minnesota Press.
- Assunção, C. (2016). No girls on the internet: The experience of female gamers in the masculine space of violent gaming. *Press Start*, 3(1). <http://press-start.gla.ac.uk>
- Azuma, H. (2012). Otaku: Japan's database animals. In M. Itō, D. Okabe, & I. Tsuji (Eds.), *Fandom unbound: Otaku culture in a connected world* (pp. 3-16). Yale University Press.
- Bell, D. J. (2004). *Cyberculture: The key concepts*.
<http://www.loc.gov/catdir/toc/ecip047/2003017827.html>
- Berners-Lee, T., & Fischetti, M. (1999). *Weaving the web: The original design and ultimate destiny of the World Wide Web by its inventor*.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edshlc&AN=edshlc.008152200.2&site=eds-live>
- Bourdieu, P. (1998). Espacio social y espacio simbólico. Introducción a una lectura japonesa de la distinción. En P. Bourdieu, *Capital cultural, escuela y espacio social* (pp. 10-18). México D.F.: Siglo XXI editores.
- Bourdieu, P. (2000). Las formas del capital: Capital económico, capital cultural y capital social. En P. Bourdieu, *Poder, derecho y clases sociales* (pp. 131-164). Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Cade, R., & Gates, J. (2017). Gamers and video game culture: An introduction for counselors. *Family Journal*, 25(1), 70–75. <https://doi.org/10.1177/1066480716679809>

- Cepollaro, B., & López de Sa, D. (2023). The successes of reclamation. *Synthese: An International Journal for Epistemology, Methodology and Philosophy of Science*, 202(6). <https://doi.org/10.1007/s11229-023-04393-y>
- Chang, K.-K., & Lee, T.-T. (2010). International news determinants in U.S. news media in the post-Cold War era. In G. Golan, T. Johnson, & W. Wanta (Eds.), *International media communication in a global age* (pp. 71-88). Peter Lang.
- Condis, M. (2018). *Gaming masculinity: Trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture*. University of Iowa Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctv3dnq9f>
- Díaz Cintas, J., & Muñoz Sánchez, P. (2006). Fansubs: Audiovisual translation in an amateur environment. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 37-52.
- Duffett, M. (2013). *Understanding fandom: An introduction to the study of media fan culture*. Bloomsbury Academic.
- Eng, L. (2012). Strategies of engagement: Discovering, defining, and describing otaku culture in the United States. In M. Itō, D. Okabe, & I. Tsuji (Eds.), *Fandom unbound: Otaku culture in a connected world* (pp. 85-104). Yale University Press.
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a Cyberia. *Notas para una antropología de la cibercultura*. *Revista de Estudios Sociales*, 22, 15-35.
- Farokhmanesh, M. (2018). 'Local Twitter' finally gives a name to being performatively basic online. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2018/6/30/17519126/local-twitter-basic-great-gatsby-2020>
- Fichman, P., & Sanfilippo, M. R. (2015). The bad boys and girls of cyberspace: How gender and context impact perception of and reaction to trolling. *Social Science Computer Review*, 33(2), 163-180. <https://doi.org/10.1177/0894439314533169>
- Finklea, K. (2017). *Dark web*. Congressional Research Service.
- Gerrard, Y. (2022). Groupies, fangirls and shippers: The endurance of a gender stereotype. *American Behavioral Scientist*, 66(8), 1044-1059. <https://doi.org/10.1177/00027642211042284>

- Gupta, A., & Ferguson, J. (2008). Más allá de la “cultura”: Espacio, identidad, y la política de la diferencia. *Antípoda*, 7, 233-256.
- Gurney, D. (2011). Everything changes forever (temporarily): Late-night television comedy after 9/11. In V. Greene & T. Gournelos (Eds.), *A decade of dark humor: How comedy, irony, and satire shaped post-9/11 America* (pp. 3-19). Palgrave Macmillan.
- Hebdige, D. (1991). *Subculture: The meaning of style*.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=504005&site=eds-live>
- Henriksen, L. (2013). Here be monsters: A choreomaniac's companion to the danse macabre. *Women & Performance: A Journal of Feminist Theory*, 23(3), 414-423.
- Hine, C. (2015). From virtual ethnography to the embedded, embodied, everyday internet. In *The Routledge companion to digital ethnography* (pp. 10-18). Routledge.
- Infobae. (2024, 12 de marzo). Adiós a Taringa: La primera red social de Argentina que fue un boom en los años 2000. Infobae. <https://www.infobae.com/tecno/2024/03/12/adios-a-taringa-la-primera-red-social-de-argentina-que-fue-un-boom-en-los-anos-2000/>
- Itō, M., Okabe, D., & Tsuji, I. (2012). *Fandom unbound: Otaku culture in a connected world*. Yale University Press.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edshlc&AN=edshlc.013101289.4&site=eds-live>
- Jeshion, R. (2020). Pride and prejudiced: On the reclamation of slurs. *Grazer Philosophische Studien*, 97(1), 106-137. <https://doi.org/10.1163/18756735-09701007>
- Lonergan, M. D. (2020). Hard-on of darkness: Gore and shock websites as the dark tourism of digital space. *Porn Studies*, 7(4), 454-458.
<https://doi.org/10.1080/23268743.2020.1720524>
- Malik, Z., & Haidar, S. (2023). Online community development through social interaction -- K-Pop Stan Twitter as a community of practice. *Interactive Learning Environments*, 31(2), 733-751. <https://doi.org/10.1080/104948>

- Maros, M., & Abdul Basek, F. N. (2022). Building online social identity and fandom activities of K-pop fans on Twitter. *The Southeast Asian Journal of English Language Studies*, 28(3), 291-305. <https://doi.org/10.17576/3L-2022-2803-18>
- Matiz, L. S. (2020, enero 9). Detector a falsa publicación sobre supuesta hija de Petro. *La Silla Vacía*. <https://www.lasillavacia.com/detector-de-mentiras/detector-a-falsa-publicacion-sobre-supuesta-hija-de-petro/#:~:text=Una%20de%20ellas%20es%20que%20Mia%20Khalifa%20no%20es%201a>
- McCartan, A., & Nash, C. J. (2022). Creating queer safe space: Relational space-making at a grassroots LGBT pride event in Scotland. *Gender, Place & Culture*. <https://doi.org/10.1080/0966369X.2022.2052019>
- Merriam-Webster. (s.f.). Gore. *Merriam-Webster.com Dictionary*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gore>
- Ortner, S. (1993). Teoría antropológica desde los años sesenta. *Antropología y Simbolismo*. http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/uami/ana/AntropSimb_Ortner.pdf
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles: A Journal of Research*, 76(7-8), 421–435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Phillips, W. (2015). This is why we can't have nice things: Mapping the relationship between online trolling and mainstream culture. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=966130&site=eds-live>
- Phillips, W. (2019). It wasn't just the trolls: Early internet culture, "fun," and the fires of exclusionary laughter. *Social Media Society*, 5. <https://doi.org/10.1177/2056305119849493>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

- Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8-18 year olds*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation. Retrieved from <http://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/2013/01/8010.pdf>
- Savolainen, P. (2024). Stan Twitter as a community of practice: Agreement and disagreement in memetic discourse. University of Helsinki. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/376689>
- Shifman, L. (2013). Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 362–377. <https://doi.org/10.xxxx>
- Storey, J. (2018). *Cultural theory and popular culture: An introduction* (8th ed.). Routledge.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Tsuji, I. (2012). Why study train otaku? In M. Itō, D. Okabe, & I. Tsuji (Eds.), *Fandom unbound: Otaku culture in a connected world* (pp. 3-33). Yale University Press.
- Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and social interest. *Journal of Individual Psychology*, 71(2), 103-113. <https://doi.org/10.1353/jip.2015.0021>
- Wallach, J. (2014). Indieglobalization and the triumph of punk in Indonesia. In B. Lashua, K. Spracklen, & S. Wagg (Eds.), *Sounds and the city: Leisure studies in a global era*. Palgrave Macmillan.
- Zembylas, M. (2024). The phenomenon of cancel culture through the social media: Pedagogical implications for teacher education. *Pedagogy, Culture and Society*, 32(5), 1495-1512. <https://doi.org/10.1080/14681366.2023.2202192>