

RELACIONES ONLINE A TRAVÉS DE DISCORD: UNA CONVERGENCIA ENTRE EL GÉNERO Y LOS ESPACIOS DE INTERACCIÓN SOCIAL

PABLO SOTO CASÁS

Universidade de Santiago de Compostela

JUAN JOSÉ LABORA GONZÁLEZ

Universidade de Santiago de Compostela

1. INTRODUCCIÓN

Los espacios y tecnologías convergen mediante la conjunción de los aparatos electrónicos junto a la interactividad producida a través de los procesos sociales de estos instrumentos. Por ello, muchas de las características de estas aplicaciones tienden a copiar facetas típicamente asociadas a los videojuegos, ya sea a través del diseño de una interfaz que posibilita una interactividad social que está mediada a través de su diseño.

Además, muchos de los ámbitos se están llenando de “prácticas lúdicas en elementos no lúdicos” (Maffesoli, 2001, p. 20). Por ello, el proceso del *gameplay* se podría decir que se incrusta en la sociabilización de la sociedad a través las interacciones sociales en Internet mediados a través de las interfaces y aplicaciones. Debido a esto, las posibilidades sociales que estas ofrecen al ser humano y, además, por el hecho de ser un proceso interactivo, producen en consecuencia nuevas formas de performatividad identitaria (Butler, 2007) vinculadas estrechamente a la cultura de crear y consumir contenido cultural (*memes*). A través de esta perspectiva social, se pretende elaborar un estudio teniendo en cuenta teoría social Actor-Network Theory de Bruno Latour (a partir de ahora ANT).

Desde la ANT (Latour, 2011) se entiende al ser humano como varios entes encargados de la reproducción de estándares y de nuevas realidades. Además, se contempla que el actor depende del entramado de redes al que pertenece y viceversa, ya que las redes no son nada sin los actores que las crean. Esto contempla una red interactiva que termina por conformarse a través del proceso de interacción social entre los sujetos actantes.

Por ello, los actores de estas redes a través de la tecnología y la interacción social establecen nuevos términos y realidades que se les es proporcionada mediante las tecnologías y sus posibilidades. Por ejemplo, la acción de *twittear* sería un ejemplo paradigmático en la lengua castellana; por el hecho de que, a través de la interacción de las personas junto a la reproducción de los términos nuevos -neologismos-, estos cobran significado y, a su vez, son respaldados por un grupo social que los reconoce como válidos y los legitiman. Una vez se haya otorgado el significado al ente nuevo abstracto -la palabra- esta cobra forma y realidad con la producción de la autopoiesis de este término. El cual, congregaría las acciones globales del interaccionismo simbólico entre el conjunto red - actor/a/es, provocando nuevos fenómenos sociales para estudiar.

Teniendo en cuenta todo lo dicho anteriormente, el proceso de comunicación y construcción identitaria en las generaciones jóvenes presentan nuevas realidades para investigar, observar y teorizar sobre estas novedosas formas de relación a través de la mediación entre lo social y lo tecnológico (Haraway, 2014).

El campo de estudio observado en esta investigación se encontró entre la interacción continua de los procesos de sociabilización de una comunidad *gamer* online, además de la realidad offline mediatizada por las tecnologías. Se entiende por comunidad online un espacio que ofrece una amplia variedad demográfica en la muestra debido a la naturaleza del campo online, que, además, permite encontrar una amplia variabilidad de sujetos en rasgos demográficos. Este espacio haría de *Network* para los diferentes sujetos, por ello, la presencia de las comunidades online y la interacción social offline producen una interactividad renovada

mediante la presencia de los productos culturales en conjunción con los múltiples espacios públicos/privados offline en redes online.

Los videojuegos son un sitio paradigmático para producir, imaginar y observar las relaciones que se producen entre el cuerpo y las tecnologías en la cultura actual (Lahti, 2003, p. 158). Además, esta realidad no se debe entender sólo como la unión entre los cuerpos con las tecnologías, sino que se debe comprender como un proceso mediado a través de la convergencia de los espacios y las formas de construir relaciones hoy en día a través de las tecnologías (Thornham, 2011, p. 1).

Se entienden, entonces, los videojuegos como productos culturales llenos de valores capitalistas y globalizados. Además, debido a los procesos de sociabilización actuales, estos terminan por permear la sociedad en su conjunto debido a su gran influencia. De hecho, varios autores se plantean que incluso estos productos se han ido institucionalizando poco a poco hasta lograr permear el entramado sociocultural vigente (Crawford, 2012; Mäyrä, 2008; Muriel y Crawford, 2018), llegando así a lograr una visión «videoludificada» de la realidad.

Por ello, si se contempla el pensamiento del interaccionismo simbólico donde se afirma que “el ser humano es quién orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que éstas significan para él” (Blummer y Mugny 1992, p. 25), entonces, el significado de las interacciones sociales en este tipo de espacios calificará las realidades sociales de los habitantes de la red.

Por lo tanto, el estudio planteado se regula bajo la óptica de los servicios que proporciona la aplicación de Discord y cómo estos median la forma de percibir la realidad. Se ha seleccionado la aplicación Discord porque representa y posibilita la acción de *prosumir* (Zafra, 2013) en Internet a través de la creación de comunidades y a través de los procesos de consumir y producir contenido mediante el uso de las tecnologías. En consecuencia, muchos de los procesos de interacción social están regulados a través de los videojuegos sociales, creando entonces nuevas formas identitarias respecto al contenido que estos proporcionan.

El modo de acceder al estudio social de ellos fue a través de la plataforma donde estas personas se comunican, que en este caso fue Discord.

Esta aplicación se podría definir como una herramienta que facilita un servicio de chat de voz y de texto. Concretamente, esta aplicación se vincula a una subcultura *gamer*, aunque actualmente se intente diversificar su uso en otros medios (universidad, trabajo...). Incluso, esta aplicación se define a sí misma en su página web como “[...] una aplicación que permite crear un lugar, donde se pueda formar parte de un club escolar, un grupo de jugadores o una comunidad mundial de arte. En el que puedas pasar tiempo con unos cuantos amigos [...]” (Discord Inc., 10 de enero de 2022, párr. 1).

Tal y como se puede observar en su definición, esta aplicación pretende establecer un espacio de interacción en red (Papacharissi, 2010), donde la persona usuaria pueda tener contacto con sus amistades a través de Discord como medio de interacción social. Esto termina por reflejar el concepto de convergencia, que se entiende como las prácticas y tendencias tecnológicas que definen como las personas conectan su día a día a través de su entorno, hábitos sociales, políticos y culturales (Papacharissi, 2010). Vinculándose así a servir intereses capitalistas mediante la unión de las formas de las tecnologías (Castells, 2000, p.13) en el ordenamiento diario de las realidades sociales.

Por lo tanto, las tecnologías han permeado los espacios sociales, tanto en la esfera pública como en la privada conformando la Sociedad en Red (Castells, 1996). Estos cambios en la concepción del espacio generan nuevos procesos de interacción social y, por lo tanto, nuevas identidades de género para estudiar.

En consecuencia, en este capítulo de libro se presentan los resultados de una investigación que tiene por objetivo analizar los procesos de interacción social en las comunidades *gaming online* a través de la aplicación Discord en contraste con realidades *offline* trabajadas en los grupos de discusión; para así, explicar las formas de interacción social online y offline y como se procede a elaborar el proceso de construcción identitaria de género en las personas jóvenes.

Se expondrá en las páginas siguientes un esquema teórico sobre la percepción y actuación de los habitantes de Internet en las diferentes esferas, y como esto termina, no sólo convergiendo espacios, sino,

conjuntándolos en una sola realidad espacial mediada a través de la tecnología. Para finalizar, se concluirá el estudio con un análisis de la realidad social a través de las categorías de análisis expuestas en la metodología con una exposición de los principales resultados y conclusiones de la investigación propuesta.

2. OBJETIVOS

Con el fin de observar el objeto de estudio se han elaborado a continuación los siguientes objetivos de investigación:

2.1. OBJETIVO GENERAL

- Conocer si las comunidades online crean nuevas identidades de género.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender si estas identidades disidentes rompen con las identidades hegemónicas.
- Observar las diferencias relacionales entre las personas que se conocen de manera online y aquellas que se conocen en vivo.
- Estudiar la relevancia de ellas en los procesos de construcción identitaria.

3. METODOLOGÍA

La metodología escogida para el estudio de esta realidad social es de índole cualitativa. Se ha procedido a elaborar el estudio del campo siguiendo un paradigma feminista y constructivista (Denzin y Lincoln, 2015)

La realidad social obtenida a través de la realización de las técnicas escogidas se ha basado a través del estudio de la interacción social de la muestra recogida.

3.1. TÉCNICA DE ETNOGRAFÍA DIGITAL.

Con el fin de estudiar la permeabilidad de los espacios online en el constructo identitario de las personas, se ha escogido realizar una etnografía en una comunidad de Discord durante seis meses, ya que es un campo relativamente desconocido en cuanto a los rituales, formas de interacción y la vida cotidiana que se produce en este medio.

3.1.1. Etnografía Online.

Por motivo de la pandemia del COVID-19 y el confinamiento de la población española se decidió optar por emplear una metodología online; donde, además, según la naturaleza del estudio y las facilidades de conexión que el medio permite, la necesidad de optar por una investigación online se presenta como una oportunidad para el equipo investigador.

Además, si se contemplan las dificultades de investigar la realidad propuesta, junto a todas las medidas sanitarias para prevenir contagios hicieron justificar la aplicación de esta técnica bajo esta óptica *online*. Incluso, si se considera que el perfil del investigador etnográfico se basa en adaptarse y hacer adaptaciones según las estrategias que el objeto de estudio presente, entonces, la investigación online queda justificada debido a las dificultades que la investigación social presenta a día de hoy (Hine, 2015, p. 3)

Por otro lado, el rol adoptado por el personal investigador es de observador completo en la comunidad (Gold, 1958). Se procedió a participar en los eventos que se elaboraron en la comunidad para poder percibir de primera mano y así poder entender todos los procesos sociales que aquí se entreveían. Tales como, los roles de los miembros de la comunidad, los rituales que se hacían, eventos y la participación en el día a día de la comunidad.

3.1.2. Temporalidad y dificultades de la aplicación de la técnica.

El tiempo total de estudio en la comunidad de Discord fue de seis meses en total, el periodo del estudio etnográfico se comprende desde marzo de 2020 a septiembre de 2020. Se observó la realidad social hasta que

el grupo de investigación decretó una saturación de datos. La temporalidad de la técnica se establecería de esta forma:

1ª Parte: Fueron los tres primeros meses (marzo/mayo de 2020) uno de los más complejos de realizar. Ya que, la inserción del personal investigador en la comunidad online fue un proceso muy complejo por el hecho de que el personal investigador tiene que ser aceptado por la comunidad como miembro.

Este proceso, además de presentar una dificultad extrema es lento, ya que la introducción a la comunidad se produce a través de una persona perteneciente a la comunidad. Esta persona actuaría como portero, que, en este caso, su rol estaría vinculado a introducir al personal investigador en la comunidad. No obstante, todos aquellos procesos de interacción social para poder ganarse la confianza de varios miembros de la comunidad son responsabilidad del equipo investigador. Por ello, las habilidades sociales del equipo tienen que ser acordes a las identidades presentes en el estudio y tener un mínimo criterio de afinidad para poder ser aceptado en ella.

El tiempo designado a adaptarse y entender la comunidad fue de tres meses. Esto se debe a que al principio del estudio el personal investigador no se encontró lo suficientemente cómodo como para establecer confianza con varios grupos de la comunidad. Ya que, tanto el lenguaje, como los rituales y la forma de interactuar socialmente resultaron ser muy divergentes entre varios miembros de la comunidad. Además, se consideró como un motivo de vital importancia conocer a varios miembros de la comunidad y para proceder así a establecer diferentes perfiles, grupos y subgrupos de la comunidad. Además, observar las distintas formas de interacción ocurren según la composición de grupos es absolutamente indispensable para poder cumplir los objetivos de investigación propuestos.

2ª parte: los tres últimos meses (julio/septiembre), en cambio, fueron meses donde se grabaron conversaciones de los integrantes del grupo mientras se hablaba en el grupo de investigación a temas relativos a Identidad, Cultura y Género. Una vez la confianza estaba asentada el proceso de investigación fue mucho más sencillo. Los miembros de la

comunidad online interactuaban con el equipo investigador y esto possibilitó el estudio y grabación de las conversaciones. Se dio por finalizada la etnografía online cuando se llegó a una saturación de datos.

3.1.3. Muestra y roles de la comunidad.

La muestra obtenida del estudio etnográfico se comprendió entre una edad entre dieciséis y veinticinco años y fue un total de unas cincuenta y tres personas. A pesar de que el tamaño de la comunidad sea mucho mayor que el número presentando anteriormente, esto no representa un número real de integrantes, por el simple motivo de que una nueva persona integrante de la comunidad no posee ni roles, ni identidad reconocida por el grupo. Sólo será reconocida y presentada a la comunidad por aquella persona que ha invitado a este nuevo habitante. Asumiendo así la función de *portero* en la etnografía offline.

Incluso, se podría entrever que es a través de la designación de los diferentes roles cuando realmente se establece el reconocimiento de un miembro integrante de la comunidad en ella. También, se podría considerar habitante dentro de la comunidad, ya que se asumen de manera inconsciente muchas funciones a través de la asignación de roles.

Estos roles hacen que la participación comunitaria se desarrolle a través del ejercicio de poder perteneciente al orden jerárquico de la comunidad. Por lo tanto, aclarado este punto, en este estudio sólo se tuvieron en cuenta a aquellas personas que habitaron este servidor más de una única vez y tuvieron un rol asignado por los líderes y gobernantes de la comunidad.

Además, esto presentó dificultades a la investigación elaborada. Para poder estudiar la realidad social el contacto con el equipo investigador con las personas integrantes es vital para poder desarrollar el estudio. Entonces, para poder observar la realidad social inevitablemente el personal investigador tiene que estar presente, ya que es la única forma de validar y grabar la interacción social.

Como se ha visto, dentro de los roles asignados, estos tienen una serie de privilegios dependiendo según que arriba estén en el orden jerárquico de la comunidad. Pues, a un nivel más alto, más cercanía hay

hacia al dueño de la comunidad y, por lo tanto, más importancia y poder se tendrá dentro de la gobernanza comunitaria.

El rol de cada integrante de la comunidad dependió de la distribución de roles a través dueño o de las personas de confianza de él. En concreto, en el caso específico de esta comunidad se establecieron los siguientes roles:

- Estrella: (2 integrantes): es el máximo rango de la comunidad y tienen el poder de echar gente, prohibir la entrada temporal, eliminar y crear canales de voz y texto.
- Corona: (1 integrante) se asume que el rol de esta persona es especial respecto al resto, incluso por como interactuaba el dueño de la comunidad frente a esta integrante se podría considerar su relación como amorosa y, por eso, el rol especial designado para ella es distinto al resto de roles.
- Ro-Bot: (3 bots) siendo este el rol establecido a los bots de música, todos los diferentes participantes de la comunidad pueden mover el bot sin restricción por rol, el objetivo de la existencia de estos bots es que los miembros de una sala puedan escuchar la misma música, programas de radio, podcast... a la vez mediante la programación de ellos.
- Panas: (15 integrantes): es el rol más cercano al líder. Pueden interactuar, moverse por canales, pero no modificarlos, se podría decir que en cuestión de poder tienen el mismo rol que aquellas personas que se encuentran en el rol de general.
- Llama (35 integrantes): es el rol que asume una posición menos próxima al dueño de la comunidad, en cuanto a la parte de poder las acciones que este rol puede hacer son las mismas que una persona que pertenece al rol de general y de pana.
- Por último, los roles predeterminados en Discord para diferenciar a los miembros de una comunidad sería entre estar Online y Offline. No obstante, en esta comunidad la gente Online se designa por el rol de General. Por ello, el rol de General sería:

- General (500 integrantes): es el rol asignado automáticamente a aquellos integrantes que no poseen uno en específico, pueden moverse con libertad entre canales de voz y escribir en los chats de texto) offline.

3.2. TÉCNICA DE GRUPOS DE DISCUSIÓN DIGITAL

Por otro lado, se han realizado grupos de discusión online para contrastar la información observada a través del estudio etnográfico.

Entendemos un grupo de discusión como un grupo ficticio, diseñado y construido por el equipo investigador donde se sitúa como un espacio físico, virtual donde se producen discursos de manera circular (Ibáñez, 1979, p. 135) del cual el equipo investigador, a través del discurso producido, hará un análisis de la realidad social del mismo.

La muestra obtenida de esta técnica tenía entre 18 y 30 años. El muestreo se caracterizó por ser un muestreo no probabilístico de bola de nieve (Atkinson y Flint, 2001), El fin de seleccionar este tipo de muestreo es de minimizar las diferencias entre los participantes para sacar a la luz las categorías de análisis planteadas a través de los resultados obtenidos de la etnografía. Por motivos de semejanza y la temática trabajada en los grupos, se priorizó también mantener una relación de confianza entre los participantes para establecer un ambiente de grupo cercano, con el fin de obtener menos problemas para observar un discurso natural dentro del grupo de discusión construido.

Como inconvenientes también comprendemos que se tiene la posibilidad de obtener una muestra mucho más restringida debido a la reducida red de contactos que el muestreo por avalancha presenta. Además, la calidad de los nuevos participantes puede estar influida por el hecho de que los sujetos que invitaron confiaran en el investigador y realmente desearan cooperar.

El total de grupos de discusión trabajados para contrastar los datos de la etnografía son tres. El criterio para poder segregar los grupos ha sido según el género del participante, ya que se entiende que la cultura heteropatriarcal sesga la manera de interactuar socialmente según el género de las personas. Al igual que las formas de interactuar, el proceso

relativo a la construcción identitaria es completamente distinto entre hombres y mujeres. A partir de esta lectura feminista, esta subdivisión se puede entender desde una óptica de poder y estructura social.

Los grupos de discusión tuvieron a las siguientes características:

- Grupo 1: grupo mixto de hombres y mujeres cis, con dos mujeres bisexuales y el resto heterosexuales, de clase baja/media y de ideología de izquierdas.
- Grupo 2: grupo homogéneo de hombres cis, seis heterosexuales y un bisexual, de clase baja/media y de ideología de izquierdas.
- El grupo 3: fue un grupo homogéneo de mujeres cis, cinco bisexuales y dos heterosexuales, de clase baja/media y de ideología de izquierdas.

La temporalidad de los grupos de discusión se remonta a desde septiembre de 2021 a octubre de 2021. Las temáticas trabajadas en los grupos de discusión fueron para conocer las relaciones que tienen las personas de un rango de edad entre 18-30 años y que medio se utiliza para interactuar socialmente. Una vez establecido el clima de confianza dentro del grupo de discusión, se preguntó acerca del tipo de relaciones que el grupo tuvo a lo largo de su vida.

3.3. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.

A continuación, procederemos a presentar las categorías de análisis de la realidad social observada. Se han secuenciado dos categorías de análisis: identidad y cultura heteropatriarcal. A través del análisis del discurso del grupo se ha codificado todo el resto de las categorías. Se ha utilizado el software científico ATLAS.ti 9 como apoyo para ayudar a codificar las categorías relativas a Identidad (tabla 1) y cultura heteropatriarcal (figura 1) dentro de las transcripciones de las conversaciones fruto de la realización de la técnica de la etnografía y los grupos de discusión.

Entendemos que la macro categoría de identidad (tabla 1) configura un eje vertebral que condiciona el desarrollo de las categorías que designan

formas únicas de percibir, pensar y entender la realidad social dentro de un grupo que tiene marcadores social-demográficos diferentes a otro grueso poblacional.

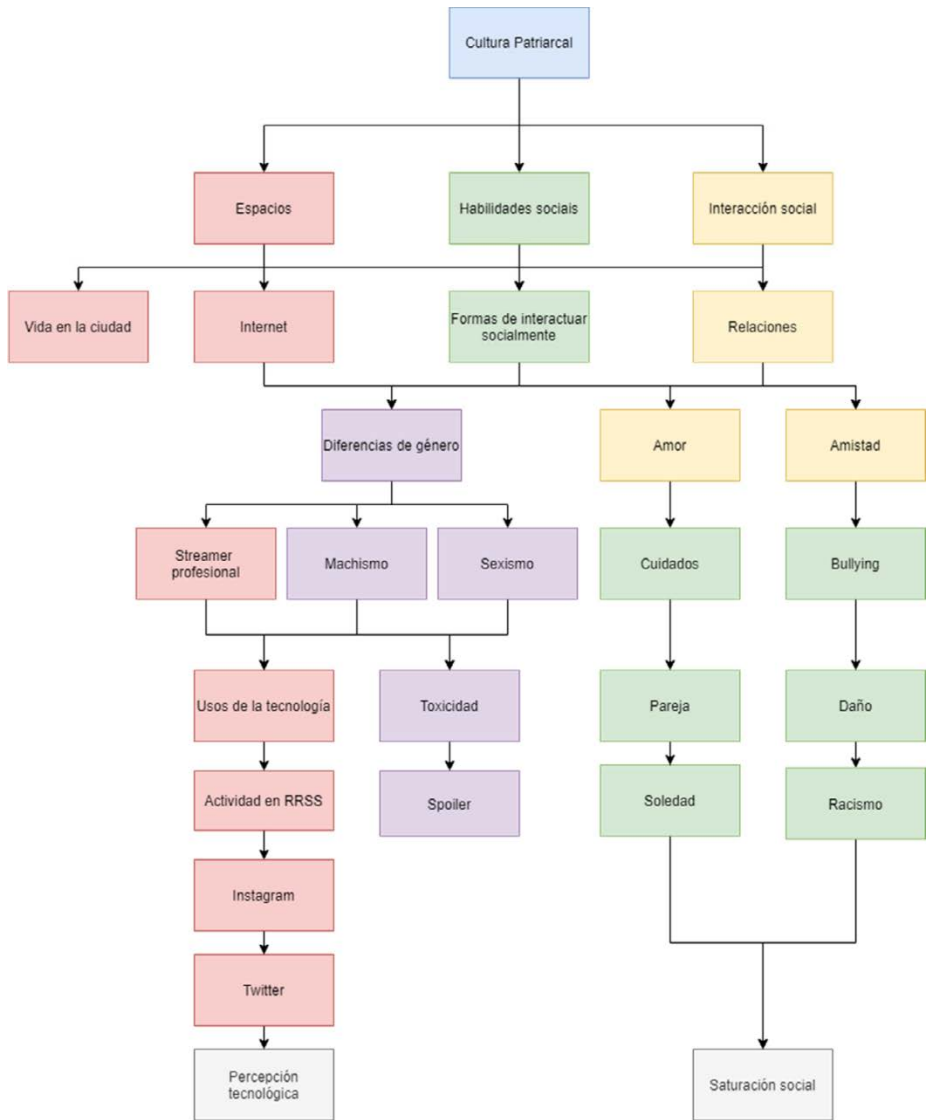
TABLA 1. *Categoría de análisis Identidad.*

Categoría		Identidad			
Metacategorías					
Sexualidad	Homosexualidad		Furry		
Clase Social	Percepción		Autoestima		
Personalidad	Sentimiento	Miedo	Confianza	Desconfianza	Culpa
Imaginario Sociales	Deseo		Tabú		
Edad		Diferencia generacional			
Productos culturales globalizados	Videojuegos	Gameplay	Ranking	AmateurLOL	
	Anime	Gén. de anime	Naruto	Pokemon	SAO
	Tierlist				

Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, la segunda macro categoría de análisis se sitúa en la cultura heteropatriarcal (figura 1), ya que entendemos por la cultura heteropatriarcal como las formas que tiene la sociedad de permear los espacios de interacción social mediante la construcción de estructuras de poder basadas en como las diferencias de género modifican las formas de interactuar, relacionarse, y, por ello, qué relaciones se establecen en este marco.

FIGURA 1. Categoría de análisis Cultura heteropatriarcal.



Fuente: Elaboración propia.

4. RESULTADOS

4.1. REALIDADES TECNOLÓGICAS

Se observó un cambio en la construcción de identidades masculinas y femeninas cisgénero respecto a la formación de nuevas identidades de género ligadas a la vinculación del género con tecnologías. Tal y como se puede observar en Cry:

A lo mejor, pues imagínate que te pones a hablar con una chica cara a cara... y dices: jajaja, una chica. Jajaja, mírala ¡Qué mona! Y detrás de la pantalla es: Hola ¿qué tal? Yo bien, y ¿tú? ¿Sabes? (Grupo de discusión homogéneo de hombres) Este ejemplo presenta las diferentes posibilidades que las tecnologías proporcionan al grupo hegemónico masculino frente al grupo de las mujeres cis-género.

En cambio, aunque en el caso de los hombres no se ha encontrado en los grupos de discusión y en la etnografía una diferencia de poder en el uso de las tecnologías, en las mujeres cis, en cambio, sí que se han encontrado diferencias en la percepción de las tecnologías como herramienta potencial de situaciones sociales. Por ejemplo, en el caso siguiente seguimos encontrando como las redes sociales sirven como una forma de poder más para poder expresar las desigualdades que la sociedad heteropatriarcal presenta a los géneros:

Atenea: No sé si era una persona no sé si manipuladora... pero que tenía... que te sabía comer la oreja... ¿sabes? Entonces, al final, no es que me hiciera sentir culpable o no a mí. Pero yo decía: Jolín igual soy un poco exagerada, estoy exagerando... y mira que soy una persona super fuerte y que a mí no me toreas... Pero, no sé, hay que verse en el caso y también si eres... No sé... Es lo que dice... no sé quién lo dijo. Pero no es que sea todos los días malo... Es como que te va dando una puñalada, así pequeña, un pinchazo, un pinchazo, un pinchazo.

Este sentimiento de culpa de Atenea refleja las posibilidades que las diferentes tecnologías ofrecen según el género. Atenea en este caso se encuentra ante una situación desagradable porque las aplicaciones permiten un contacto instantáneo y las posibilidades que estas ofrecen provocan un malestar en su relación social.

En cambio, la experiencia que argumenta Noe es distinta a la dicha anteriormente.

Noe: Así como vosotras veis una desventaja, porque es verdad, que al final es mucho más superficial. Pues no, porque tú tampoco vas por la calle y no te va gustando todo el mundo, y no todo el mundo te entra por los ojos y yo he tenido la oportunidad de conocer a gente muy guay... en la vida real nunca nos habríamos cruzado... porque no compartíamos círculos... no somos de la misma clase social... o porque... mmm, oye, la vida no nos hubiera llevado y... yo he tenido la oportunidad de conocer a gente muy guay si no lo hubiera hecho a través de Tinder, Bumble, o whatever... Pues no las hubiera conocido, por ejemplo. O han acabado en un polvo, en nada, o en relaciones, porque, de hecho, yo no sé si vosotros tenéis, pero yo tengo muchos conocidos que a día de hoy llevan muchos años de relación y se conocieron a través de Tinder o de aplicaciones de ligar. Obviamente, no es para todo el mundo, eso cien por cien de acuerdo y obviamente hay gente que según su momento vital la utiliza para una cosa u otra. Pero mucha gente está dispuesta ahí para conocer a gente y lo que surja, no sólo para follar y yo he estado en los dos mundos ¡no sólo para follar! Jajaja.

Por ello, las posibilidades que ofrecen estas aplicaciones difieren mucho según el usuario que las utilice. A pesar de que las mujeres dentro de la realidad social estudiada, en general, hayan reconocido a lo largo de la etnografía y los grupos de discusión que han tenido relaciones tóxicas y que estas han provocado experiencias respecto a la violencia digital. El caso de Noe a través de la frase de “yo he tenido la oportunidad de conocer a gente muy guay si no lo hubiera hecho a través de Tinder, Bumble, o whatever... Pues no las hubiera conocido, por ejemplo”, implica que las aplicaciones no son tóxicas de por sí, sino que son las personas que dependiendo del uso que le den dan lugar a acciones violentas o no. Ya que, Internet y todo lo relativo a él termina por reflejar los imaginarios de la vida cotidiana (Pintos, 2014), puede modificarlos, exagerarlos o incluso inventar nuevos (Penny, 2014).

Tanto los datos obtenidos de la etnografía, como de los grupos de discusión se observaron grandes diferencias en la percepción de los espacios según el género de la persona. Como se ha visto, estos cambios en la percepción provocan sesgos en la interacción entre géneros según las posibilidades que, tanto los espacios públicos, como los privados, como online, ofrecen al individuo. A los hombres cis les permite una ampliación de las posibilidades de actuar y *performar* su identidad sin limitaciones dentro de las redes sociales.

Mientras que, en cambio, las mujeres cis encuentran estos espacios como una forma más de interactuar, pero se topan con más limitaciones en las posibilidades de interactuar socialmente, ya que la óptica y las formas de *performar* en los espacios offline y online se encuentran limitadas tanto por su identidad como por los roles estereotipados de los imaginarios sociales (Pintos, 2014) de la cultura global heteropatriarcal.

La cultura heteropatriarcal marca el devenir de las relaciones personales y termina por modificar los imaginarios sociales de las personas a través de la interacción social, que a su vez están mediados de una manera muy influyente a través de los productos culturales globalizados.

4.2. IDENTIDADES HEGEMÓNICAS Y DISIDENTES.

Estos productos culturales globalizados tienden a asumir unos valores basados en una cultura heteropatriarcal en el que la otredad (Irigaray, 1989) respecto a la identidad hegemónica masculina, se ve infrarrepresentada en estos productos y, por ello, los patrones imaginarios construidos socialmente por las identidades hegemónicas provocan que, a través del habla y la interacción social, se construyan estos imaginarios relativos al género.

En el verbatim extraído de la etnografía online se pone en cuestión la identidad de género de una chica trans en proceso de transición:

L: Pues ha jugado Qiyana, y se ha hecho la partida el soooooooooooooooooooooooooo?

O: ¿Soloa? ¿Cómo que soloa?

Ha: ¿Soloa?

L: Soloa... Es chicaaa... ¿no?

M: Eh, no, es chico.

O: Ehh, no, es una fusión.

L: ¿Es chica o es chico?

O: Es afrodita ¡yo que sé!

Las nuevas formas de identidad de género vienen argumentadas a través de la performatividad identitaria, no obstante, queda entredicho esta identidad debido a que el grupo no reconoce a esta persona porque no cumple los mandatos sociales de los imaginarios reflejados en la interacción social:

O: ¿Es chica biológicamente?

Liz: Yo te juro, que lo escuché y dije: ¡tiene más polla que mi brazo!

Ha: Es chica... es chica... Hostia... tu brazo tiene polla, ¿Liz? Hostia...

Liz: Hostia, tú. Te lo digo, eh, le escuché y dije: no, no, no.

Este debate social del grupo está justificado a través de imaginarios biologicistas que argumentan que el género humano es dicotómico. No obstante, esta argumentación dista mucho de la realidad, ya que el sexo biológico no refleja los patrones identitarios del género. Actualmente los patrones identitarios masculinos y femeninos en la realidad social son muy variados y, por lo tanto, asociar aquellos patrones identitarios de género al sexo de la persona crea un malestar al grupo que no identifica nuevas realidades identitarias a través de la performatividad de género (Butler, 2007). Por ello, las identidades hegemónicas de género vinculadas a constructo dicotómico de género terminan por minusvalorar las identidades disidentes, en este caso el de una mujer trans e invisibilizan la realidad y cambio social a través de la perpetuación de los imaginarios sociales enseñados por la cultura heteropatriarcal.

Una de las posibles causas de esta invisibilización y discriminación del colectivo LGTBIQ+ suceden a través de las distintas formas de representar los valores de la sociedad en diversos productos culturales, medios de comunicación, educación, las familias. Estas figuras esenciales para la sociedad terminan por configurar un entramado de instituciones que tiende a conformar y construir las formas de interactuar socialmente a través de la construcción de imaginarios.

4.3. RELACIONES SOCIALES

Las interacciones sociales respecto a la cultura heteropatriarcal vienen sesgadas según sean de amistad o de amor. Dependiendo del tipo de relación que se establezca se elaboraran interacciones de un tipo u otro, en este caso, tanto en la etnografía como en los grupos de discusión se ha encontrado que las relaciones sociales se construyen de una manera bastante tóxica y las interacciones y resultados de ella terminan por provocar sentimientos negativos a las construcciones identitarias.

Atenea: No, no es que no se fie, es que yo creo que te ata de tal manera. Literalmente, te tiene una CORREA IMAGINARIA...

Sopa: Sí, sí, sí...

Atenea: Porque a mí me tiene pasado que... conocer a sobre todo a un... tipo... que recuerdo que yo siempre decía: ay, dios mío, parece que me quiere secuestrar mañana y llevar al altar

Sopa: Ye...

Atenea: Sentía que me estaba acelerando la cosa el solo, era como...: ay dios mío, me pide matrimonio, y te juro que decía yo me sentía agobiada...

Sopa: Mmm, jajajaja.

Atenea: Y yo cogí, y, y... eh, opté por decirle: mira, es que no buscamos lo mismo, chao. ¿Sabes?...

Sopa: Es que eso me ha pasado...

En esta conversación entre diferentes miembros del grupo de discusión mixto se presenta las diferentes emociones que reflejan la interacciones entre personas con una relación de ámbito amoroso. Se comprende entonces que esta cultura se enlaza y se reproduce a través de los valores heteropatriarcales que todavía se encuentran en la sociedad. El hecho de que Atenea y Sopa simpaticen implica que la permeabilidad de la sociedad heteropatriarcal en el proceso de interacción social hace que las relaciones que se construyen bajo esta sociabilización se hagan de manera tóxica y esto limite las posibilidades de interacción de las mujeres en medios online.

5. DISCUSIÓN

Gracias a la ruptura de las barreras físicas en los procesos de comunicación han surgido nuevas formas de interacción social a través de las redes sociales (Papacharissi, 2010). Además, el poder de estas formas de comunicación está influyendo en los procesos de construcción identitaria a través de este tipo de aplicaciones, debido a que muchos de los servicios que ofrecen están vinculados a crear una comunidad y un espacio propio conectado (Zafra, 2010) entre varias personas.

Para entender este proceso de interacción social hay que reformular el concepto de espacio. Sin lugar a duda, la evolución de este ha variado a lo largo de los años según las distintas necesidades sociales. Tradicionalmente, desde la concepción de Hannah Arendt (1958) sobre la esfera

pública y privada, ella define el espacio público como el espacio de interacción económica, siendo este el ámbito donde se sitúa la economía y el ámbito privado donde se sitúa la familia (Benhabib, 1999). Siguiendo a Arendt, esta conceptualización de espacio es la versión más centrada en el espacio como un sitio donde interactuar socialmente.

Por otro lado, a través de la concepción de Habermas (1962/1989), se comprenden a ambas esferas de una forma política mediada a través de los medios de comunicación. Esta versión de esfera la esfera pública determina que los intereses sociales en lo público han dejado de servir los intereses de la gente y se limitan a servir los intereses de las empresas y, por ello, la comercialización masiva de la esfera pública.

No obstante, ¿cómo puede repercutir esta concepción de espacio en la realidad observada? Pues, a través de la mediación de Internet esta convergencia entre espacios y tecnología dio lugar al replanteamiento del concepto de espacio social. Ya que, no se puede entender la forma de *prosumir* identidades a través de un espacio situado entre lo público y lo privado. Un espacio que está en todos lados y a la vez en ninguno es una paradoja y, por ello, ontológicamente no tendría sentido.

Si este espacio está mediado a través de la convergencia y la forma de interactuar socialmente es online, se podría asumir que el espacio virtual es una duplicación de la esfera pública (Papacharissi, 2002) debido a que también hay una mercantilización masiva de la esfera virtual, siendo esta mediada a través de la mercantilización de Internet.

Sin embargo, debido a la ruptura de la concepción de Internet como espacio público, donde sólo se realizaban transiciones económicas y servía para espacio comercial, con la llegada de la interactividad en plataformas como *MySpace*, *Facebook*, *Twitter* o *YouTube* se produjo la inserción de la *Web 2.0* (Papacharissi, 2008) con toda la interactividad del usuario en el proceso de *prosumir* (Zafra, 2013) en Internet.

A día de hoy, con toda la realidad social vincula a la inclusión de las Cryptomonedas, Blockchain, NFT (*Non-Fungible Items*) en el debate de la opinión pública, se puede asegurar con certeza de la llegada de la *Web 5.0*. Esta nueva evolución de la web se entiende que Internet y el proceso de interacción a través de las redes, no son simplemente algo

relativo a lo público, sino que es un proceso de interacción social está latente en todos los ámbitos sociales, los cuales están mediados a través del hipercapitalismo digital dentro de la Sociedad 5.0 (Guerra González, 2021).

Por lo tanto, las posibilidades que ofrece la conjunción entre lo social y lo tecnológico determina los procesos de interacción en masa a través de Internet y por ello produce la aparición de nuevas formas de socializar con la erradicación de las barreras físicas entre lo público y lo privado a través de la esfera virtual.

En consecuencia, entendemos necesario mudar el concepto de convergencia por conjunción, ya que entendemos que los espacios, a pesar de que tengan su nomenclatura y existan por sí mismos sin depender de la situación del resto, terminan por convertirse en uno único a través de los procesos de interacción entre ellos. No obstante, el canal de interacción que termina por reproducir y configurar el esquema (Figura 2) está mediado a través de Internet y los componentes esenciales que lo configuran.

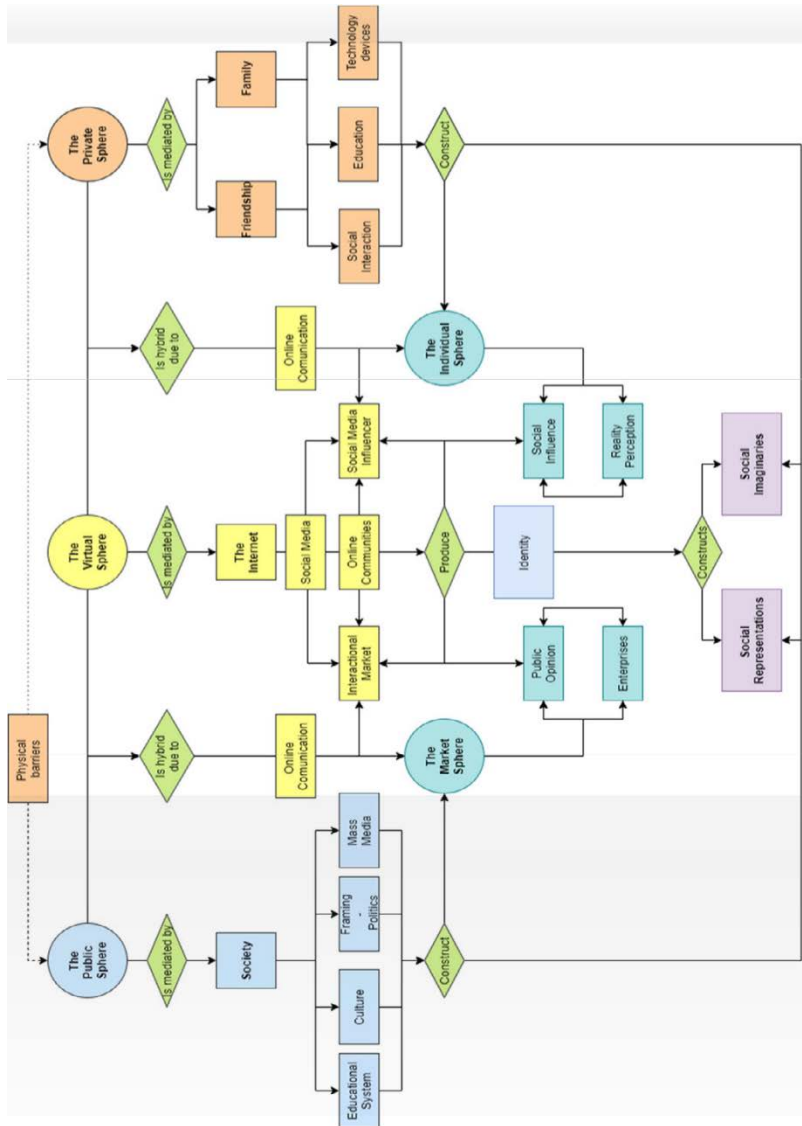
En concreto, se ha elaborado un esquema teórico que conceptualiza la conjunción de las esferas en una sola realidad. Con el fin de resituar las actividades espaciales híbridas en los espacios de interacción social, se propone una estructuración teórica esquemática que pretende secuenciar los procesos de interacción actual en la Sociedad 5.0 a través de Internet.

Por ello, argumentamos que la esfera pública, privada y online terminan por ser un conjunto grupal de espacios interactivos y que interactúan entre sí a través de la creación de redes mediante la mediación de los actores del medio. Esto provoca una reubicación y reconfiguración de los espacios de interactividad a través de las acciones elaboradas por varios entes mediadores debido a la conjunción de las acciones que se ubican entre espacios privados, públicos y virtuales.

Según la naturaleza del objeto que se observa, este se situará en un ámbito mediado por lo virtual de alguna forma u otra. Provocando así, la creación de nuevas esferas híbridas entre lo público/virtual, lo

privado/virtual, conjuntando todavía más la interacción social entre los diferentes agentes (Latour, 2011).

FIGURA 2. Esquema de conjunción de las esferas.



Fuente: Elaboración propia.

Además, si se tiene en cuenta la situación de la pandemia global, este fenómeno cobra todavía más sentido. Por ejemplo, el trabajo remunerado fue un fenómeno asociado desde siempre al ámbito público y con la inserción del teletrabajo como medida preventiva para frenar la situación pandémica en los últimos años ha facilitado la expansión de esta situación en la conjunción de estos espacios.

Por ello, en el esquema que se expone a continuación se propone la esfera virtual como el espacio social utilizado por los elementos pertenecientes a la esfera pública y privada, logrando así eliminar las barreras físicas en la sociedad 5.0 y por ello, la conjunción de las esferas en la nueva realidad social (figura 2).

Teniendo en cuenta el esquema presentado, la investigación se propuso obtener la realidad social obtenida a través de la interacción de la Esfera Pública y Privada mediante la conjunción de ellas con lo virtual. A través del Esquema de la Conjunción de las Esferas se expone como Internet a través de la creación de nuevos espacios online y nuevas posibilidades de actuar para los individuos, termina por crear identidades y la elaboración de imaginarios y representaciones sociales.

6. CONCLUSIONES

Considerando entonces las categorías de análisis de esta investigación, la cultura heteropatriarcal tiende a limitar los espacios de expresión de la otredad, tanto en la red, como en los espacios offline. Actualmente se está hablando de la creación y participación de grupos hegemónicos de la Manosfera. Este término se definiría como los espacios de interacción social que están poblados por hombres y donde este grupo expresa sus necesidades, frustraciones y deseos. Podría parecer algo positivo, no obstante, aunque las relaciones entre iguales ocurran y se basen en la empatía, estas terminan por expresar sus realidades a través del menosprecio y la tergiversación de movimientos sociales como el feminismo (Farrel et al., 2019). Por ello, estos cambios identitarios conllevan a una resistencia centrada en la posición de poder entre los grupos hegemónicos y los disidentes.

Aunque esta realidad descrita en la investigación no termine por situarse totalmente dentro del campo de la Manosfera, que suele habitar en espacios globalizados como foros en internet (*Reddit, 4Chan, Forocoches*) (Ging, 2019). Sí que se aprecian campos de resistencia vinculadas a este término y faltaría investigar más en profundidad, no sólo las masculinidades hegemónicas en red, sino también diversas identidades vinculadas a la elaboración de discursos de odio frente a la otredad.

Por lo tanto, para concluir este capítulo, se han comprendido varias realidades sociales a tener en cuenta para el estudio de la sociedad digital:

Los cambios de la concepción de espacios generan nuevas formas de interacción social que marcan la identidad de las personas participantes. Debido a esto, surgen nuevas formas de comunicarse y también se crean formas identitarias vinculadas a estas tecnologías. Además, las características que estas aplicaciones proporcionan junto al surgimiento de nuevas identidades de género crean nuevas realidades performativas.

El grupo social hegemónico tiende a resistir el cambio social y niega la existencia de la formación de nuevas identidades a través del dialogo entre iguales, negando así la nueva realidad identitaria.

Estas identidades sociales mediadas a través de espacios de interactividad en red y offline comprenden que existe una diferencia espacial entre tener relaciones sociales online y offline, pero no las tienen en cuenta a la hora de establecer relaciones sociales. Por ello, la interactividad social al estar mediada a través de pantallas beneficia a las identidades sociales vinculadas a imaginarios sociales dentro de la cultura heteropatriarcal, menospreciando, entonces a todos los individuos situados en la otredad del patrón de hombre cis-género a través de la interactividad social dentro de la Manosfera.

Para finalizar, esta realidad social es inmensa y, en consecuencia, surgen nuevas líneas de investigación en el estudio de la influencia de la hibridación de las esferas en el proceso de construcción identitario de las personas usuarias de estas aplicaciones.

7. REFERENCIAS

- Arendt, H. (1958). *The human Condition*. University of Chicago Press.
- Atkinson, R. y Flint, J. (2001). Accessing hidden and hard-to-reach populations: snowball research strategies. *Social Research Update*, 33, 1-5.
- Benhabib, S. (1997). The Embattled Public Sphere: Hannah Arendt, Juergen Habermas and Beyond. *Theoria: A Journal of Social and Political Theory*, 90, 1-24.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa*. Paidós.
- Castells, M. (1996). *La Era de la Información: economía, sociedad y cultura. Vol. I: La Sociedad Red*. Alianza.
- Castells, M. (2000). *The Rise of the Network Society*. Blackwell.
- Crawford, G. (2012). *Video Gamers*. Routledge.
- Denzin, N., y Lincoln, Y. (2015). *Manual de Investigación Cualitativa. Volumen I: El campo de la investigación cualitativa*. Gedisa.
- Discord Inc. (10 de enero de 2022). Imagina un lugar... <https://n9.cl/qav35>.
- Ging, D. (2019). Alphas, betas, and incels: Theorizing the masculinities of the manosphere. *Men and Masculinities*, 22(4), 638-657.
- Gold, R. L. (1958). Roles in sociological field observation. *Social Forces*, 36, 217-223.
- Guerra González, J. T. (2021). Hipercapitalismo digital y sociedad 5.0: dos enfoques teórico-metodológicos para el estudio de los servicios de información web. En G. I. Torres Vargas (Coord.) *Brecha entre investigación y práctica bibliotecológica: cómo reducir la distancia*. Universidad Nacional Autónoma de México / Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la información.
- Haraway, D (2014). *Manifiesto para Cyborgs*. Puente Aéreo Ediciones.
- Habermas, J. (1989). *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*. Polity Press (publicado originalmente en 1962).
- Hine, C (2015). *Ethnographic Strategies for the Embedded, Embodied, Everyday Internet*. Routledge.
- Ibáñez, J. (1979). *Más allá de la sociología. El grupo de discusión: Técnica y crítica*. Siglo Veintiuno.
- Irigaray, L. (1989). *Speculum of the Other Woman*. Cornell University Press.

- Lahti, M. (2003). As we Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games. En M. J. P. Wolf y B. Perron (Eds.). *The Video Game Theory Reader* (pp. 157–70). Routledge.
- Maffesoli, M. (2001). *El instante eterno*. Paidós.
- Mäyra, F. (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. Routledge.
- Muriel, D., y Crawford, G (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge.
- Latour, B. (2011). Networks, Societies, Spheres: Reflections of an Actor-network Theorist. *International Journal of Communication*, 5, 796-810.
- Papacharissi, Z. (2002). The virtual sphere: The internet as a public sphere. *New Media & Society*, 4(1), 9–27. <https://doi.org/10.1177/1461444022226244>.
- Papacharissi, Z. (2008). The virtual sphere 2.0. En A. Chadwick y N. P. Howard (Eds.). *Routledge Handbook of Internet Politics* (246-261). Routledge.
- Papacharissi, Z. (2010). *A private sphere: Democracy in a digital age*. Polity Press.
- Penny, L. (2014). *Unspeakable Things: Sex, lies and revolution*. Bloomsbury
- Pintos, J. L. (2014). Algunas precisiones sobre el concepto de imaginarios sociales. *Revista Latina de Sociología*, 4, 1-11.
- Thornham, H. (2011). *Etnographies of the Videogame*. Abingdon, Oxfordshire. Routledge.
- Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado: (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Forcola.
- Zafra, R. (2013). *(H)adas. Mujeres que crean, programan, prosumen, teclean*. Páginas de Espuma.