

**Antropología Experimental**<http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/rae>

2025. nº 25. Texto 6: 69-87

Monográfico: Violencias etnográficas

Universidad de Jaén (España)

ISSN: 1578-4282 Depósito legal: J-154-200

DOI: <https://10.17561/rae.v25.10008>

Recibido: 01-03-2025 Admitido: 25-07-2025

**Encuerpando la violencia sexual en el metaverso. Nuevos desafíos para la investigación 3.0****Embodying sexual violence in metaverse. New challenges for 3.0 research****Claudia GONZÁLEZ BOLUDA**

Socióloga y politóloga por la Universitat de València

Máster de Metodología de la Investigación en Ciencias Sociales, UCM

clagon15@ucm.es

**Sandra FERNÁNDEZ CORBELLA**

Socióloga por la Universidad Carlos III de Madrid

Máster de Metodología de la Investigación en Ciencias Sociales, UCM

sanfer17@ucm.es

**Resumen**

A partir de una experiencia de investigación relatada en clave autoetnográfica y desde una perspectiva feminista, este artículo analiza el impacto de las violencias sexuales en entornos de Realidad Virtual (RV) y su afectación al trabajo de campo; reflexionando sobre cómo los cuerpos digitalizados también encarnan riesgo, afectación y agencia. Asimismo, se propone una tipología de violencias experimentadas en entornos inmersivos y se reflexiona sobre las estrategias de protección, anonimato táctico y cuidado colectivo como herramientas políticas y metodológicas. Esta propuesta se inscribe en una apuesta por una etnografía situada que reconozca la vulnerabilidad como una dimensión legítima del conocimiento, cuestionando las narrativas androcéntricas que han sostenido ideales de neutralidad, control y objetividad en la práctica científica.

**Abstract**

Based on an autoethnographic research experience and from a feminist perspective, this article analyses the impact of sexual violence in Virtual Reality (VR) environments and its impact on fieldwork, reflecting on how digitized bodies also embody risk, affect and agency. It also proposes a typology of violence experienced in immersive environments and reflects on strategies of protection, tactical anonymity and collective care as political and methodological tools. This proposal is part of a commitment to a situated ethnography that recognizes vulnerability as a legitimate dimension of knowledge, questioning the androcentric narratives that have sustained ideals of neutrality, control and objectivity in scientific practice.

**Palabras**

Etnografía situada. Violencia sexual digital. Realidad Virtual (RV). Cuerpo digital. Encuerpamiento

**Clave**

Situated ethnography. Digital sexual violence. Virtual Reality (VR). Digital body. Embodiment

## Introducción: De la etnografía a la autoetnografía encarnada en la Realidad Virtual<sup>1</sup>

Este artículo nace del eco de una conversación colectiva. En julio de 2024, bajo el lema *En la calle y en la academia. Imaginando presentes en común*, nos reunimos en Granada<sup>2</sup> un grupo de estudiantes e investigadoras vinculadas a la antropología para compartir experiencias, preguntas y preocupaciones sobre el rumbo de la disciplina, tanto dentro como fuera de las instituciones académicas. Lo hicimos desde un compromiso explícito con la igualdad, la justicia social y la perspectiva de género, asumiendo que la práctica antropológica no puede desligarse de las tensiones políticas y afectivas que la atraviesan. En particular, nuestra participación en el Simposio 7 –*Género, cuerpo y violencias sexuales en el trabajo de campo*– nos permitió sumergirnos en un intenso proceso de debate y reflexión en torno a las violencias sexuales que enfrentan las investigadoras en el trabajo de campo etnográfico. En ese contexto, nuestra contribución se centró en explorar una dimensión todavía poco abordada: las formas que adopta la violencia sexual cuando la práctica etnográfica se desarrolla en entornos de interacción digital, específicamente en plataformas<sup>3</sup> de Realidad Virtual como *RecRoom* y *VRChat*<sup>4</sup>.

Las intervenciones en aquella mesa pusieron de relieve una necesidad compartida: la urgencia de hablar desde nuestros cuerpos –incluso cuando estos se encuentran desplazados, duplicados o reconfigurados en el espacio digital–, de compartir nuestras experiencias como mujeres investigadoras y de cuestionar, en definitiva, el “dogma” heredado de autores como Geertz y Marcus (1986), según el cual la persona investigadora ocupa una posición de poder estable y superior frente a las personas investigadas. Esta visión, tras décadas de crítica feminista y antropología situada, se revela como una perspectiva androcéntrica –o *masculino-céntrica*, en palabras de Johansson (2015)– que ignora la interseccionalidad, la pluralidad de experiencias y la vulnerabilidad inherente a muchos cuerpos e identidades.

Contribuir a este debate, dentro y fuera de la academia, no es solo necesario: es urgente. Es una forma de saldar una deuda histórica con tantas mujeres antropólogas que, por el hecho de encarnar simultáneamente el rol de investigadoras y de sujetos sexuados, han sido violentadas –e incluso asesinadas– en el ejercicio de su labor. Nuestra aportación a la presente publicación surge, por tanto, del deseo de sostener esa conversación, de llevar más allá lo que en su momento apareció como intuición, incomodidad o desborde, y de asumir la escritura como una forma más de compartir saberes situados.

A medida que avanzábamos en la escritura de esta contribución, fuimos constatando cómo la frontera entre etnografía y autoetnografía se volvía cada vez más difusa. Nuestro propósito inicial era compartir una serie de reflexiones derivadas de una experiencia investigadora centrada en las violencias sexuales en entornos de Realidad Virtual (RV). Nos interesaba, especialmente, atender al modo en que la tecnología no solo reproduce y amplifica violencias ya conocidas, sino que también genera formas específicas y nativas de agresión. Sin embargo, al abordar esta reflexión, fueron emergiendo cuestiones profundamente imbricadas en nuestra práctica tales como el cuestionamiento del lugar que ocupamos como investigadoras en estos espacios virtuales o los riesgos emocionales, psíquicos y corporales que conllevan

<sup>1</sup> El concepto de "Investigación 3.0" alude a una forma de producción de conocimiento nativamente digital, enmarcada en la actual ola de transformaciones tecnológicas marcada por el desarrollo de entornos inmersivos, y el auge de la inteligencia artificial. Esta noción contrasta con los marcos de la *revolución digital 2.0*, centrada en la Web participativa y las redes sociales, al poner el foco en experiencias más sensoriales, corporales y tridimensionales. En este nuevo paradigma (3.0), la violencia sexual digital adquiere formas emergentes de expresión que se despliegan en contextos como los videojuegos multijugador, las plataformas de RV o los espacios del Metaverso. Este último puede definirse como un entorno virtual persistente, tridimensional e inmersivo, donde las personas interactúan entre sí y con el entorno mediante avatares, generando formas específicas de sociabilidad y corporalidad. Todo ello exige nuevos enfoques metodológicos y éticos para su análisis y comprensión.

<sup>2</sup> En el II Congreso Internacional de Antropología Feminista organizado por el grupo de investigación “Otras. Perspectivas Feministas en Investigación Social”.

<sup>3</sup> Una plataforma es una infraestructura digital que regula y condiciona la interacción entre usuarios, algoritmos y contenidos. Ejemplos de plataformas son *RecRoom*, *VRChat*, *Meta Horizon Worlds*, o redes sociales como *Instagram* y *TikTok*. Cada una impone reglas técnicas, económicas y sociales que influyen en cómo se configuran las relaciones, las identidades y las violencias en línea.

<sup>4</sup> *RecRoom* y *VRChat* son plataformas de Realidad Virtual basadas en extensos entornos virtuales sociales donde los jugadores pueden sumergirse en un mundo completamente virtual a escala real, que permite la interacción social y la creación de contenido. Ambas se posicionan entre las plataformas más populares de interacción social –desde su creación a mediados de la década de 2010 (2016 y 2014, respectivamente)– respecto a número de usuarios activos, presencia en comunidades o contenido generado por usuarios/as. Mientras que el tipo de usuario de *RecRoom* es más adolescente (entre 13 y 24 años); el usuario que predomina en *VRChat* es joven-adulto (entre 18 y 35 años).

nuestras inmersiones etnográficas, intensificados por las arquitecturas y dispositivos tecnológicos que median este tipo de interacciones. Es decir, en el ejercicio autorreflexivo sobre nuestra práctica etnográfica –una práctica especialmente atravesada por la dimensión corporal y emocional, dadas las características del trabajo de campo– el cuerpo se nos reveló como un lugar desde el cual no solo se produce conocimiento, sino también se experimenta la violencia. De esa manera, el cuerpo dejó así de ocupar una posición meramente observadora para afirmarse como una entidad o materia con agencia propia<sup>5</sup>. Esta constatación se vincula, como se desarrollará a lo largo del artículo, con la necesidad de reformular la labor activista desde una mirada comprometida con el cuerpo y las emociones, tal como propone Mari Luz Esteban (2004). Fue precisamente esta torsión en la escritura -que emergió desde el cuerpo y las emociones- la que imprimió a nuestro relato un giro autoetnográfico inevitable.

En esta línea, el presente artículo no parte de una distancia analítica neutral, sino que se construye desde un cuerpo (múltiple) que ha habitado espacios digitales, ha sido interpelado sexualmente, ha sentido miedo, rabia, culpa, y también ha encontrado formas de sostén y resistencia. Negar esta dimensión en la divulgación de los principales resultados y reflexiones derivadas de nuestra experiencia de investigación sería negar el papel del cuerpo y de las emociones como fuente de conocimiento antropológico. Por tanto, ya no se trata sólo de observar al otro, sino de mirar(se) en la escena del trabajo de campo, incluso cuando esa escena es digital.

La digitalidad, como escenario en el que se desarrolla nuestro trabajo de campo, imprime un carácter distintivo a la experiencia etnográfica al transformar la concepción clásica de la corporalidad. Lejos de disolverse en la virtualidad, el cuerpo adquiere nuevas formas, tensiones y significados. Como hemos podido constatar mediante la propia experiencia, en este entorno la sociabilidad digital –y más especialmente en la RV– no suprime el cuerpo, sino que lo reconfigura, dando lugar a otras maneras de experimentar la proximidad, el deseo, el consentimiento, el riesgo y la violencia. Como afirma Vella (2015:219) el avatar se concibe como el punto de origen de todas las líneas de acción que el jugador o jugadora dirige hacia los componentes del sistema de juego; en este sentido, la evolución de los dispositivos de RV, incorpora a la experiencia de encuerpamiento de un avatar un fuerte sentido de agencia y posesión del cuerpo virtual (Kilteni et al., 2012). Así, en un medio de homosociabilidad masculina y misógina, encuerpar avatares femeninos de RV supone reconfigurar la propia noción de corporalidad y agencia al constituirse el cuerpo no sólo como un blanco potencial de agresiones sexuales y machistas -redefinición del cuerpo como lugar de discriminación- sino, también, como espacio de posibilidad debido a la emergencia de *affordances* (Cirucci, 2017) que permiten la (inter)acción en la interfaz (Lupton, 2017; Munster, 2006), de forma que se puedan llevar a cabo acciones de resistencia y contestación frente a estas agresiones como las denuncias o advertencias a otras usuarias -redefinición del cuerpo como espacio de agencia, resistencia y contestación-.

Frente a las narrativas que conciben el mundo virtual como un espacio “menos real” o “menos peligroso”, este trabajo sostiene que lo que ocurre en la Realidad Virtual tiene consecuencias concretas para quienes la habitan. Las experiencias de violencia sexual sufridas en *RecRoom* y *VRChat* no pueden ser desestimadas por producirse en entornos simulados: se experimentan con cuerpos, aunque sean cuerpos mediados, y activan mecanismos de malestar, desprotección y daño similares a los que se viven en contextos presenciales. Esta constatación obliga a repensar nuestras herramientas analíticas, éticas y metodológicas desde la perspectiva de una antropología feminista que reconozca la vulnerabilidad como condición situada del trabajo de campo.

De acuerdo con este planteamiento, a lo largo del artículo proponemos una reflexión en cuatro partes. En primer lugar, revisamos los debates en torno a la violencia sexual en el trabajo de campo etnográfico, poniendo el foco en la crítica feminista a las narrativas que externalizan el peligro y proponiendo, en cambio, pensar el riesgo como fenómeno relacional y co-construido, también en la virtualidad. En segundo lugar, nos detenemos en el análisis del cuerpo digital como espacio de experiencia: introduciendo

<sup>5</sup> La expresión materia con agencia remite a los planteamientos del nuevo materialismo feminista, que cuestiona la división cartesiana entre materia pasiva y sujeto activo. Desde esta perspectiva, la materia, y en particular el cuerpo, no es simplemente un soporte de experiencia o un objeto sobre el que se actúa, sino una entidad activa que participa en la configuración de lo social. Autoras como Karen Barad (2003, 2007) han propuesto el concepto de *intra-acción* para describir cómo los cuerpos y los entornos tecnológicos se constituyen mutuamente en procesos relacionales. En esta línea, el cuerpo encarnado, también en contextos digitales, se reconoce como agente en la producción de conocimiento, afectos y relaciones de poder.

los conceptos de encuerpamiento, agencia y espacialidad digital para mostrar cómo se reproduce -y, a veces, se intensifica- la vulnerabilidad de los cuerpos generizados en entornos virtuales. En la tercera parte, presentamos las experiencias propias de violencia sexual sufridas durante la investigación, así como algunas estrategias puntuales que sirvieron como formas de contención, sin pretender ofrecer soluciones universales. El texto se cierra con una crítica a la tradición androcéntrica que ha negado la vulnerabilidad en la práctica etnográfica, defendiendo la centralidad del cuerpo y su posicionamiento en la producción de conocimiento; en línea con la orientación epistemológica y política del activismo feminista que plantea la necesidad de reformular nuestras miradas desde el cuerpo y las emociones.

Además del enfoque feminista situado, cabe considerar el carácter original de la investigación por dos motivos fundamentales. Por un lado, por el objeto de estudio –violencias sexuales en la Realidad Virtual– y, por otro lado, por el diseño metodológico escogido. Pese al crecimiento de la popularidad de los entornos virtuales, aún existen pocas investigaciones que analicen estas violencias *virtualizadas* desde una perspectiva feminista y éticamente situada. Asimismo, el carácter encubierto de la investigación supone otro elemento distintivo. Durante las inmersiones no nos presentamos inicialmente como investigadoras para no alterar el normal desarrollo de las dinámicas sociales en la virtualidad. Dicha decisión metodológica –que retoma debates antropológicos clásicos sobre la presencia de la persona observadora– responde a la búsqueda de información fidedigna<sup>6</sup>. No obstante, decidimos que, si nuestra identidad era cuestionada explícitamente, revelaríamos nuestra condición de investigadoras, ya que la transparencia ética debía prevalecer al carácter encubierto de la etnografía. Esta decisión metodológica, por tanto, conlleva implicaciones epistemológicas éticas, desde un ejercicio continuo de autorreflexividad –que evalúe beneficios analíticos y riesgos éticos– hasta un compromiso firme con la confidencialidad, la protección de identidades y el tratamiento de los materiales recogidos.

Este artículo es, en definitiva, una invitación a (re)pensar las prácticas etnográficas en entornos virtuales como prácticas profundamente encarnadas. Una apuesta por politizar lo que sentimos, por no silenciar aquello que nos violenta y nos duele, y por reivindicar una antropología que reconozca en la fragilidad una fuente legítima de conocimiento. Al mismo tiempo, es un llamado a cuidar y proteger todos los cuerpos e identidades, entendiendo su vulnerabilidad no como una condición universal, sino como una posición relacional, situada dentro de un campo social (Bourdieu, 1997) que distribuye de forma desigual los riesgos, los silenciamientos y las posibilidades de agencia.

### **Co-construcción del riesgo y de la violencia sexual en la etnografía digital**

#### ***La invisibilización histórica de la violencia hacia las mujeres etnógrafas***

La violencia sexual ha sido históricamente silenciada en el ámbito del trabajo de campo antropológico, como han documentado autoras como Mingwei Huang (2016), Alix Johnson (2016), Megan Steffen (2017) y Sarah Shulist y Sameena Mulla (2022). Estas últimas denuncian que “la antropología se ha negado obstinadamente a asumir una amplia conversación sobre la violencia sexual, el trabajo de campo y la universidad como un espacio de coerción sexual y abuso de poder”, y sostienen que el “secreto público” de la violación forma parte constitutiva de la historia de la disciplina.

Un ejemplo paradigmático de esta negación lo ofrece el caso de Henrietta Schmerler, antropóloga y alumna de Ruth Benedict en la Universidad de Columbia, que fue violada y asesinada en 1931 durante su trabajo de campo etnográfico en Arizona por un miembro de la tribu apache de las Montañas Blancas con quien colaboraba en su investigación. En aquel momento, colegas y figuras institucionales minimizaron lo ocurrido, atribuyéndolo a que Schmerler había “desconocido los códigos de la moralidad local” (Steffen, 2017). Megan Steffen ha revisado críticamente este episodio, señalando cómo fue desplazado del debate disciplinar durante décadas, mientras sus colegas responsabilizaban a Schmerler de lo ocurrido. Tal y como recoge un informe especial de la American Anthropological Association, se llegó a argumentar públicamente que la investigadora “invitó a la desgracia sobre sí misma”, mostrando cómo la violencia fue percibida como una consecuencia de su imprudencia y no como un problema estructural.

<sup>6</sup> En aquellos entornos donde las personas modifican su comportamiento si son observadas, el uso de métodos encubiertos –como el expuesto– puede estar justificado, siempre que sea acompañado de reflexión crítica y ética sobre la decisión y sus consecuencias.

Aunque cabría esperar que la disciplina hubiese evolucionado hacia formas más éticas y conscientes –especialmente tras los avances del feminismo y el giro reflexivo de los años ochenta–, persiste una resistencia estructural a abordar críticamente la violencia sexual. Huang (2016) vincula esta persistencia con los fundamentos masculinistas de la epistemología antropológica, que han configurado un imaginario disciplinar centrado en el etnógrafo heroico, autónomo y desprovisto de vulnerabilidad. Este modelo se reafirma a través de discursos académicos que mitifican al “genio solitario” y reproducen el mito de la benevolencia antropológica, posicionando al investigador como un observador neutral y respetuoso. Como advierte Huang, este relato configura una “cultura del silencio” que invisibiliza las agresiones sexuales sufridas en el campo, marginando las experiencias de quienes investigan desde cuerpos marcados por el género, la racialización o la disidencia sexual. Reconocer la dimensión vulnerable del trabajo de campo no debilita el rigor antropológico; por el contrario, permite construir una práctica más justa, situada y epistemológicamente crítica.

### ***Desvelando la vulnerabilidad del trabajo de campo***

Si bien autores como Geertz y Marcus (1986) promovieron una antropología más reflexiva y relacional, su enfoque no llegó a transformar de manera sustancial la conciencia sobre las desigualdades estructurales ni sobre la vulnerabilidad de los cuerpos en el campo. Tal como advierte Leane Johansson (2015), este giro se institucionalizó como una doctrina despolitizada que mantuvo intacta la posición del investigador dominante. En palabras de la propia autora, su experiencia en el trabajo de campo “resultó ser muy poco empoderadora”. Hoy, abrir debates sobre violencia sexual en la investigación antropológica continúa siendo percibido, en algunos sectores académicos, como una amenaza al valor formativo del trabajo de campo, especialmente cuando quienes denuncian son mujeres jóvenes o identidades subalternizadas. Esta resistencia se manifiesta incluso entre investigadoras que, pese a sus aportes teóricos sobre emociones y vulnerabilidad, se muestran reticentes a hablar públicamente de sus propias experiencias de violencia. Así, los obstáculos no son solo institucionales, sino también afectivos, biográficos y profundamente estructurales.

No obstante, el escenario no es del todo desalentador. En los últimos años, cada vez más investigadoras han insistido en la necesidad de repensar las condiciones en que se produce conocimiento en el trabajo de campo desde marcos situados, relationales y comprometidos. Propuestas como la *teoría de la mutualidad* de Elizabeth Velásquez Estrada (Maya J. Berry et al, 2017) –coautora de este monográfico– o el concepto de *co-construcción del riesgo* desarrollado por Johansson (2015) abren vías para una transformación epistemológica de la antropología, centrada en el reconocimiento de la vulnerabilidad como fuente legítima de conocimiento y en la construcción colectiva de entornos más seguros para investigar. Es, precisamente, desde estas corrientes que reflexionamos y escribimos sobre lo experimentado en nuestra investigación en Realidad Virtual; siendo conscientes de la necesidad de integrar una epistemología situada que replantea la objetividad no como neutralidad, sino como compromiso con lo situado, lo sentido y lo vivido.

Como señala Donna Haraway (1988), no se trata de renunciar al conocimiento riguroso, sino de reconocer que todo conocimiento está anclado en una experiencia corporal e histórica. En nuestro caso, el ejercicio de reflexividad fue inseparable de las vivencias encarnadas en la Realidad Virtual. El cuerpo, aun cuando digitalizado o representado por un avatar, siguió operando como un lugar de exposición, afectación y agencia. Desde esta óptica, comprendemos que el riesgo y la violencia no son elementos periféricos a la práctica investigadora, sino condiciones estructurales de la misma cuando se encarna desde posiciones corporales vulnerables, como fue nuestro caso. La propia experiencia vivida nos permitió visibilizar el modo en que las tecnologías –lejos de lo que se pudiera pensar– no neutralizan el género, ni eliminan el cuerpo, sino que lo reconfiguran y lo hacen reaparecer como blanco de agresiones, deseos y exclusiones.

### **Etnografía y Realidad Virtual**

La etnografía digital ha emergido como un campo metodológico específico dentro de la antropología y las ciencias sociales, orientado al estudio de las prácticas culturales, relationales y simbólicas que se desarrollan en entornos mediados por tecnologías digitales. En su formulación más técnica, Richard Rogers (2013) plantea que el objetivo de una etnografía digital no debería limitarse a la mera traslación de

métodos analógicos al entorno *online*, sino que debe partir de la especificidad del medio digital como espacio nativo, con sus propias dinámicas y arquitecturas. Así, el autor propone una investigación fundamentada en *métodos nativamente digitales*, es decir, herramientas y estrategias diseñadas para comprender las formas de sociabilidad que emergen en plataformas, redes y mundos virtuales desde sus propias lógicas de funcionamiento.

No obstante, una parte sustancial de la literatura antropológica ha enfatizado la necesidad de ampliar este enfoque, de carácter más técnico, hacia una comprensión más relacional, holística y situada de lo digital. Christine Hine (2000), pionera en el concepto de *virtual ethnography*, advierte que internet no es simplemente un lugar donde “suceden cosas que se pueden estudiar”, sino un entorno complejo que reconfigura identidades, vínculos y modos de habitar el mundo. Lo digital, para Hine, produce formas específicas de contextualización, encarnación y sociabilidad, lo que obliga a repensar no solo el “campo” sino también el lugar desde el cual se investiga. Por su parte, Tom Boellstorff (2008) subraya que los mundos virtuales, lejos de ser representaciones de lo real, constituyen realidades con dinámicas sociales, afectivas y normativas propias.

En esta línea, Sarah Pink (2016) aporta una dimensión clave al introducir un enfoque sensorial y fenomenológico de lo digital, en el que cuerpo, afecto y percepción son elementos centrales del trabajo de campo. Su propuesta refuerza la idea de que los espacios virtuales no neutralizan el género, la corporalidad o las relaciones de poder, sino que los reconfiguran, generando nuevas formas de presencia, exposición y vulnerabilidad. Desde una perspectiva feminista, estas aportaciones convergen en la necesidad de una *etnografía digital situada*, que reconozca que el cuerpo de la investigadora –incluso cuando se media a través de un avatar y/o una interfaz<sup>7</sup>– sigue siendo un lugar de inscripción de género y violencias. Así, lo digital se convierte no solo en un espacio de observación, sino también en un entorno afectivo y político desde el cual se produce conocimiento.

En coherencia con estos marcos, y motivadas por la voluntad de explorar, desde una perspectiva feminista y sociocrítica, la violencia sexual perpetrada en entornos de Realidad Virtual, en octubre de 2023 iniciamos una investigación sobre el acoso sexual en plataformas de RV. Para ello, llevamos a cabo una etnografía virtual encubierta en las plataformas *RecRoom* y *VRChat*, seleccionadas por su relevancia dentro del ecosistema de la RV. En el planteamiento metodológico de esta investigación resultó clave el principio de *repurposing*, desarrollado por investigadores como Esther Weltevrede (2014) o Alessandro Caliandro (2021), y que hace referencia a la reinterpretación de las tecnologías y herramientas digitales existentes de forma que su uso se adapte a las necesidades concretas de la investigación, facilitando la recolección de datos digitales<sup>8</sup>.

La inmersión como jugadoras-usuarias posibilitó una aproximación exploratoria en línea con la noción de “*simetría*” propuesta por Hine (2000), según la cual la investigadora debe emplear los mismos medios que los sujetos observados para comprender desde dentro las dinámicas del entorno. Esta simetría, sin embargo, no se limita a la técnica, sino que exige una implicación sensorial y emocional que reconoce el cuerpo como lugar desde el cual también se investiga, se vive y se es vulnerable. Gracias a la aplicación de este método de investigación, pudimos constatar cómo el “cuerpo digital” no es inmune a la violencia, precisamente, porque representa y expresa identidades que siguen siendo leídas y agredidas.

En este punto, y para una mayor comprensión de este argumento, es necesario explicitar nuestra mirada a la Realidad Virtual (RV) como investigadoras. La RV es una tecnología que permite la sumersión en un entorno digital que simula la realidad física o imaginaria. Los dispositivos que acompañan a esta tecnología, como las gafas, los cascos (HMD o *Head-Mounted Display*<sup>9</sup>), las entradas acústicas y los estímuladores hapticos para el tacto permiten a las personas usuarias la interacción con este entorno virtual de manera inmersiva, generando una sensación de presencia activa. Es, precisamente, este rasgo de la

<sup>7</sup> Interfaz hace referencia al conjunto de elementos técnicos y sensoriales que permiten la interacción entre usuarios y sistemas digitales. En la Realidad Virtual, las interfaces median la experiencia de encuerpamiento, agencia y percepción del entorno, condicionando tanto las posibilidades de acción como las formas de afectación. No son neutras: configuran modos de presencia y relación (Lupton, 2017; Munster, 2006).

<sup>8</sup> Así, los métodos de *repurposing* se convierten en una respuesta innovadora frente a las limitaciones impuestas por las plataformas.

<sup>9</sup> Se trata de un casco u otra clase de dispositivo similar que se coloca en la cabeza para mostrar contenido visual directamente frente a los ojos del usuario (LaValle, 2023).

corporalidad de la RV el que provoca que las personas usuarias puedan experimentar una sensación de encuerpamiento –*embodiment* (Kilteni, 2012)– mediante la cual el cuerpo virtual o avatar se percibe como el cuerpo físico.

La percepción del cuerpo en entornos virtuales es un fenómeno cada vez más relevante, ya que el avatar comienza a experimentarse como una extensión del cuerpo físico. Esta vivencia ha sido conceptualizada desde la noción de encuerpamiento, y específicamente a través del concepto de *sense of embodiment* (SoE), que hace referencia al sentido que se genera cuando las propiedades de un cuerpo virtual –en este caso, el avatar elegido– son experimentadas como si pertenecieran al propio cuerpo biológico. Según Kilteni et al. (2012), para que esto ocurra, deben conjugarse tres aspectos fundamentales.

En primer lugar, la experiencia espacial, que implica una disociación entre el espacio físico en el que realmente nos encontramos y el espacio virtual que habitamos, generando una sensación de localización en el entorno digital: estamos en nuestras casas, pero sentimos que estamos “allí”, dentro del metaverso. En segundo lugar, el sentido de agencia, entendido como la percepción de control sobre el cuerpo digital, a pesar de la discrepancia entre los movimientos reales y los que se reproducen en la interfaz de la realidad virtual, lo que puede generar tensiones o dislocaciones perceptivas. Y en tercer lugar, el sentido de posesión del cuerpo, es decir, la vivencia del avatar no solo como una representación, sino como “mi cuerpo”, con implicaciones directas en la forma en que se recibe, interpreta o sufre la violencia en estos espacios.

En relación con esto, la especialista en tecnología y derechos humanos, Brittan Heller, presentó en junio de 2022 un informe ante la Oficina del Alto Comisionado para los Derechos Humanos sobre privacidad y Metaverso, en el que advertía que, más allá de las visiones entusiastas que destacan el potencial empático de estas tecnologías, sus aplicaciones en medicina o su utilidad en contextos educativos y empresariales, la Realidad Virtual abre también la puerta a formas específicas de abuso y uso indebido. Entre ellas, se incluyen el acoso sexual y las vulneraciones de la intimidad de las personas usuarias. Según Heller, los daños sociales ya conocidos en otros espacios digitales, como el acoso o las amenazas, adquieren nuevas dimensiones y mayor intensidad en los entornos inmersivos (Heller, 2022).

De hecho, al tiempo que la RV se desarrolla aceleradamente, también asistimos a una proliferación de experiencias perjudiciales asociadas a su uso. Así lo evidencian las denuncias crecientes por acoso y violencia sexual en plataformas como *Meta* (*Facebook*) o *QuiVr* en el sistema *HTC Vive*, entre otras. Estos hechos deberían interpelar a la comunidad científica a dirigir su atención hacia la realidad virtual no solo como una tecnología emergente, sino como un medio sociotécnico que reproduce estructuras de dominación preexistentes y, a la vez, da lugar a formas nativas de interacción. En este sentido, la RV no solo reactualiza violencias conocidas, sino que introduce nuevas formas de afectividad, intimidad y agresión. Desde una perspectiva crítica que evita tanto el determinismo tecnológico como el fetichismo digital, se hace urgente considerar el Metaverso y otros entornos virtuales como objetos legítimos y necesarios de estudio, fundamentales para comprender las nuevas formas de sociabilidad, agencia y conflicto que configuran nuestra contemporaneidad. Esta fue la motivación que orientó nuestra aproximación al campo de estudio, cuya delimitación previa resultó especialmente compleja debido a la amplitud, apertura y fluidez propias de los entornos de Realidad Virtual<sup>10</sup>. No obstante, en retrospectiva, reconocemos que en las fases iniciales del trabajo de campo no reflexionamos en profundidad sobre las implicaciones que las especificidades del medio –sus arquitecturas y *affordances* (Cirucci, 2017) (*posibilidades de interacción facilitadas por la tecnología*)– tendrían sobre nuestros propios cuerpos. Nos adentramos en el campo con la intención de identificar episodios de acoso y violencia sexual, sin ser plenamente conscientes de los riesgos que estos entornos virtuales podían suponer también para nosotras como investigadoras.

Durante la planificación metodológica, dedicamos amplios esfuerzos a pensar nuestra responsabilidad ética hacia los usuarios y las usuarias de las plataformas *RecRoom* y *VRChat*, guiadas por una toma de conciencia de nuestra posición de poder como investigadoras. Sin embargo, esa conciencia sobre el

<sup>10</sup> Como otros autores que trabajaron realizando etnografía digital en campos abiertos advirtieron, una dificultad adicional de este tipo de participación es que es fácil saber dónde empieza el campo (la sala privada), pero no dónde termina (las múltiples salas y mundos creadas en ambos juegos). A su vez, uno no puede delimitar el espacio de participación de los usuarios, quienes ingresan y salen de las salas y se manejan entre mundos con un dinamismo que difícilmente pueda ser percibido por nosotras. No existe entonces un campo preexistente al que nosotras como investigadoras llegamos, sino una variedad de formas de conexión no anticipadas que tenemos que explorar (Tomasena, 2022).

poder no fue acompañada, en un primer momento, por una reflexión equivalente sobre nuestra propia vulnerabilidad. Tal como plantea Johnson (2016), en contextos donde las relaciones interpersonales –aunque mediadas tecnológicamente– ocupan un lugar central, y especialmente en aquellos en los que predomina una lógica de homosociabilidad masculina, el trabajo de campo realizado por cuerpos femeninos y feminizados se ve profundamente condicionado por este riesgo co-construido. Un tipo de riesgo que emerge de la interacción entre distintas identidades y que, por tanto, se configura de manera singular en función de cada persona investigadora, su identidad y el contexto específico en el que se inserta.

### Violencia sexual y de género sobre el cuerpo digital

En este punto, el lector o lectora podría preguntarse: ¿Cómo se manifiesta el género en el cuerpo digital? Esta cuestión, lejos de ser trivial, resulta central para comprender cómo operan las dinámicas de poder y vulnerabilidad en entornos virtuales. En este sentido, los resultados de nuestra propia investigación adquieren especial relevancia. Durante nuestras observaciones en *RecRoom* y *VRChat*, constatamos que los avatares feminizados –ya fueran seleccionados por usuarias mujeres o por personas con otras identidades de género– tendían a ser representados mediante rasgos hipersexualizados: cuerpos delgados, busto prominente, proporciones estilizadas, gestualidades asociadas a estereotipos de feminidad, voces agudas o filtros suavizantes.

Esta hipersexualización no era únicamente una cuestión estética o de diseño, sino que generaba un marco de interpretación social inmediato que exponía esos cuerpos digitales a interacciones sexualizadas, invasivas o directamente violentas. El avatar no se percibía como una máscara neutral, sino como un cuerpo cargado de significado, que activaba expectativas de género, deseo y disponibilidad. A diferencia de la idea extendida de que lo virtual permite liberarse de las imposiciones del cuerpo físico, nuestras observaciones apuntan a lo contrario: el cuerpo digital reproduce –e incluso intensifica– los mandatos de género, convirtiéndose en una interfaz que marca y posiciona a quien lo habita dentro del sistema relational de la plataforma. Asimismo, en los mundos de RV, el género no desaparece con la supuesta “libertad” de elección del avatar; por el contrario, se actualiza y se refuerza mediante nuevas formas de performatividad digital.

Tal como han señalado autoras feministas como Sandra Lee Bartky (1990) o Susan Bordo (1993), el cuerpo femenino ha sido históricamente construido como objeto de mirada, control y deseo dentro de un orden patriarcal que impone una normatividad estética y gestual. Precisamente, es esta lógica la que se traslada, de forma intencionada –no inocua– a los entornos de RV, donde las posibilidades tecnológicas hacen del género una realidad explícita, funcional a la economía de plataformas, basada en la espectacularización y el deseo. Así, el género en la RV se manifiesta tanto en la estética del avatar como en la forma en que ese cuerpo es leído, interpelado e intervenido. En definitiva, la performatividad de género, en términos de Judith Butler (1999), se actualiza en lo digital a través de gestos, posturas, voces y corporalidades preconfiguradas. En relación con este punto, durante nuestro trabajo de campo, observamos que la visibilización de nuestro género no se activaba exclusivamente a través de su representación visual, sino, sobre todo, a través de la voz<sup>11</sup>. Bastaba con que los demás usuarios reconocieran un timbre de voz asociado a lo femenino para que se desencadenaran dinámicas misóginas: interrupciones, infantilización, propuestas sexuales no solicitadas, burlas o directamente actos de acoso y violencia verbal. Esta reacción inmediata revela hasta qué punto el género, lejos de quedar suspendido en lo virtual, sigue operando como categoría estructurante de las relaciones sociales, y cómo el cuerpo digital no solo representa una identidad, sino que la produce y la expone a formas específicas de agresión.

Este fenómeno, sumado a la ilusión de libre elección en la construcción del avatar, puede tener implicaciones profundas en la forma en que se experimenta y se interpreta la propia corporalidad. No se trata solo de la sensación de “poseer un cuerpo virtual” (Kilteni et al., 2012), sino de cómo esta experiencia puede reconfigurar, a un nivel simbólico, la manera en que se percibe el propio cuerpo. Es decir, al encarnar repetidamente cuerpos digitalmente feminizados, diseñados bajo parámetros normativos de belleza

<sup>11</sup> En *VRChat*, la configuración del avatar incluye opciones para modular la voz, permitiendo ajustar el tono empleando la propia voz como base. De esta manera, es posible hacerla sonar más aguda o más grave. Esto fue utilizado por algunos usuarios como estrategia para intimidar a usuarias, así como para imitar rasgos considerados “femeninos” reproduciendo comportamientos que refuerzan estereotipos sexistas.

y sexualización, se corre el riesgo de interiorizar esa mirada patriarcal, integrándola en la relación con el cuerpo offline. Así, lo que parece una elección estética en un entorno lúdico se convierte, de forma sutil pero potente, en una pedagogía corporal que sugiere cómo debe ser -y verse- un cuerpo femenino en el marco de un sistema patriarcal.

¿Qué riesgos supone todo esto? Frente a una visión que tiende a minimizar los efectos del entorno digital bajo la idea de que “nada de lo que ocurre en lo virtual es real”, nuestros hallazgos revelan lo contrario: las agresiones simbólicas, verbales y performativas que acontecen en la realidad virtual tienen consecuencias emocionales y psíquicas concretas. No desestimar los riesgos del entorno digital implica reconocer que lo virtual no es una esfera desconectada de lo social, sino un espacio donde se intensifican ciertas dinámicas estructurales –como la misoginia, la desigualdad de género o la violencia simbólica– bajo nuevas formas. La aparente distancia que media entre el cuerpo físico y el avatar digital no elimina la afectación: el cuerpo digital es también un lugar de inscripción del poder, y lo que ocurre sobre él deja marcas. En este sentido, los riesgos en la RV no deben pensarse como excepciones, sino como efectos relationales que emergen de la interacción entre identidades, arquitecturas tecnológicas y normas sociales que operan tanto dentro como fuera de la pantalla.

Esta constatación nos obliga a replantear en profundidad nuestra práctica etnográfica: ¿qué ocurre cuando dejamos de ser solo observadoras y nos convertimos también en cuerpos expuestos, afectados y vulnerables en el entorno digital? La idea de un sujeto investigador autónomo, neutral y en control del proceso se desmorona cuando la violencia –aunque no siempre explícita– se instala como una posibilidad latente que condiciona nuestras decisiones metodológicas, nuestras emociones y hasta nuestras formas de estar en el campo. Tal como señala Johansson (2015:60), “en la medida en que la amenaza constante de la violencia estructura lo que se puede y no se puede hacer –acceder, hablar u oír–, el investigador no tiene el control absoluto del proceso de investigación”. En contextos virtuales, esta amenaza no desaparece: se transforma. Por ello, una etnografía crítica y situada debe incorporar la experiencia corporal y emocional del trabajo de campo no como un apéndice, sino como parte constitutiva de la producción de conocimiento. Solo así podremos comprender los riesgos digitales no como accidentes metodológicos, sino como dimensiones estructurales de una práctica investigadora que también se inscribe en relaciones de poder.

### **Del campo al cuerpo: Vivencias del trabajo de campo atravesado por el acoso**

#### ***Narrativas de experiencias propias como víctimas de violencia sexual***

En esta sección recogemos algunas de nuestras experiencias personales de acoso y violencia sexual sufridas durante el trabajo de campo en las plataformas de Realidad Virtual. Lejos de ser hechos anecdoticos, estas vivencias revelan la naturaleza hostil y profundamente machista de dichos espacios digitales, así como los efectos que estos episodios tienen sobre nuestras corporalidades y modos de investigar. Antes de comenzar es preciso advertir que este apartado contiene descripciones explícitas de acoso sexual, violencia verbal y comportamientos misóginos ocurridos en un entorno virtual. Estos contenidos pueden resultar perturbadores o sensibles para algunas personas, especialmente aquellas que hayan experimentado situaciones similares. Se recomienda, por lo tanto, proceder con cautela en su lectura.

Durante el trabajo de campo en entornos virtuales, experimentamos de forma directa distintas manifestaciones de violencia que delimitan estos espacios como territorios predominantemente masculinos. En algunos casos, la violencia se manifestó mediante el acoso directo, las insinuaciones sexuales, los insultos y la burla colectiva, mientras que la indiferencia o el silencio de los demás usuarios evidenció una normalización de estas prácticas. También observamos una constante deslegitimación de nuestra presencia como mujeres, expresada tanto en la exclusión explícita como en el desinterés o la interrupción de la interacción al reconocernos como tales. Esta indiferencia no puede leerse como neutral, sino que opera como una forma de exclusión simbólica que reitera quién tiene derecho a habitar y participar activamente en estos espacios. El hecho de ser ignoradas sistemáticamente o reducidas a objetos de hipersexualización contribuye a una sensación constante de vulnerabilidad, y refuerza la idea de que estos entornos virtuales están construidos por y para hombres. Estas experiencias provocaron estados de desconcierto y malestar que evidenciaron los límites éticos y emocionales del trabajo etnográfico en contextos digitales marcados por una normalizada violencia de género.

Para evidenciar todo ello, nos gustaría retrotraer una vivencia concreta ocurrida durante el trabajo de campo en *Black Cat*, una de las salas de juego de la plataforma *Rec Room*, en la que se condensan múltiples formas de violencia dirigidas hacia nosotras como investigadoras mujeres en un entorno virtual masculinizado. Este episodio no solo ilustra la presencia explícita de acoso sexual verbal y gestual, sino también dinámicas más sutiles, pero igualmente dañinas, como la exclusión simbólica, la intimidación y la complicidad masculina colectiva. En esta interacción, recibimos advertencias que funcionaban como recordatorios de que no éramos bienvenidas en ese espacio. Fuimos testigos de cómo el silencio, la burla o la risa reforzaban las agresiones, y de cómo la estructura misma del entorno virtual permitía y normalizaba estas violencias, sin ningún tipo de sanción real importante. A través de esta escena, se puede observar cómo se articulan diferentes niveles de violencia –sexual, simbólica, psicológica y estructural– que no solo afectan a las jugadoras, sino que también impactan directamente en el desarrollo del trabajo etnográfico en estos entornos digitales. Este episodio, asimismo, manifiesta de manera clara lo que se ha conceptualizado como “terror sexual” (Dworkin, 1989), entendido como una estrategia de control basada en el miedo a la violencia sexual, que condiciona la participación femenina en espacios públicos o semipúblicos:

“Un día de noviembre de 2024, a las 19 horas, durante una de nuestras primeras sesiones de observación en la sala virtual *Black Cat*, una de nosotras, utilizando un avatar femenino, fue abordada por dos usuarios con avatares masculinos. Al saludarlos, les comentó que era nueva en el entorno y que estaba aprendiendo a jugar. La respuesta fue inmediata: uno de los usuarios le advirtió en inglés, de forma inquietante, «*Do not play this game*» [No juegues a este juego]. A continuación, el segundo usuario se dirigió al primero incitándole a acosarla, sugiriéndole que le dijera que quería tocarle los pechos. El primer usuario rechazó verbalmente la idea, afirmando que no debería decir eso, y añadió que tenía solo 15 años. Ambos se rieron. Durante unos segundos, continuaron bromeando entre ellos, hasta que el primer usuario volvió a dirigirse a nosotras: «*Oh. By the way, do not play this game. All the bad things... I told you, playing this game is a bad idea*» [Oh. Por cierto, no juegues a este juego. Todas las cosas malas... Te lo dije, jugar a este juego es una mala idea]. Acto seguido, se desplazó a otra parte de la sala. Estas advertencias, lejos de ser neutrales, operaban como formas de disuasión que reforzaban la idea de que estos espacios no son apropiados ni seguros para las mujeres [...] Lo seguimos para continuar la conversación y preguntarle por qué no era buena idea jugar a ese juego. Él respondió que había presenciado actos de racismo, sexism y «*very sexual explicit content*» [contenido sexual *muy explícito*]. Poco después, un tercer usuario se unió al grupo y, sin mediar introducción, preguntó de forma hostil qué quería la investigadora, procediendo a insultarla gritando: «*You little cunt, you prostitute, you whore, bitch, I'm gonna fuck you bitch, I'm gonna fucking rape you and I'm not even gonna regret it. I'm gonna fucking rape that pussy of yours*» [Pequeña puta, prostituta, zorra, te voy a follar zorra, te voy a violar y ni siquiera me voy a arrepentir. Voy a violar ese puto coño tuyo]. El resto de los usuarios presentes se rieron y se despidieron como si nada hubiera ocurrido”.

Al analizar este episodio, fue posible identificar tres tipos ideales<sup>12</sup> de usuario que ilustran distintas formas de posicionamiento ante la violencia sexual en la plataforma. En primer lugar, el “testigo resignado” reconoce la existencia del acoso e incluso advierte sobre los riesgos del entorno, pero adopta una actitud pasiva, sin intervenir ni denunciar, reproduciendo así la lógica de la normalización. En segundo lugar, el “cómplice” no ejerce violencia directamente, pero la valida mediante la risa, el silencio o la incitación implícita, contribuyendo a su reproducción desde la inacción o el sarcasmo. Finalmente, el “perpetrador” actúa sin ambages: insulta, hostiga, amenaza y ejerce violencia sexual de manera explícita, reforzado por la risa colectiva y la sensación de impunidad que le otorgan plataformas carentes de mecanismos

<sup>12</sup> Siguiendo la propuesta metodológica de Max Weber (2002), entendemos estos tipos ideales como construcciones analíticas que no pretenden clasificar de forma cerrada la realidad, sino destacar patrones de acción significativos que permiten interpretar fenómenos sociales complejos.

efectivos de regulación. Estas figuras, más que categorías estáticas, permiten visibilizar cómo se articula un ecosistema sociotécnico donde la violencia se sostiene no solo por quien la ejerce, sino también por quienes la permiten, la toleran o se niegan a verla. La categorización de los usuarios –como testigos inactivos, cómplices o perpetradores– no busca simplificar las dinámicas vividas, sino visibilizar las distintas formas de participación en la reproducción de la violencia.

Así, la narración de esta experiencia evidencia la naturalización del acoso sexual, las amenazas de violación, la violencia verbal misógina y otras formas de terror sexual en entornos de RV. Además, se observa cómo estos comportamientos se ven reforzados por dinámicas de validación masculina entre pares (homosociabilidad masculina). Nadie interviene, nadie sugiere formas de protección o denuncia, y el entorno se convierte así en un espacio hostil para las mujeres, incluso en contextos de simple observación. Este episodio, como muchos otros recogidos durante el trabajo de campo, nos obliga a repensar críticamente tanto el rol de la investigadora como las condiciones materiales y simbólicas en las que se produce el conocimiento en entornos digitales.

En este sentido, podríamos decir que uno de los elementos más desestabilizantes de la investigación fue la vivencia del doble posicionamiento. Es decir, por un lado, nos situábamos como investigadoras, con distancia analítica y herramientas metodológicas; por otro, éramos también sujetos directamente interpelados por la violencia. No fuimos observadoras externas de un fenómeno, sino cuerpos vulnerables expuestos a la agresión, al miedo, al desconcierto y al silenciamiento. Esta doble condición nos empujó a atravesar momentos de *shock*, incomodidad e incluso de cuestionamiento ético respecto a los límites del trabajo de campo, lo que derivó en constantes redirecciónamientos de la metodología inicialmente acordada. Estos ajustes se tradujeron en reuniones periódicas del equipo, donde se reflexionaba colectivamente sobre nuestro doble rol –como investigadoras y como cuerpos expuestos–, y se establecían las bases para una intervención activa orientada tanto a la autoprotección como a la protección de las posibles víctimas.

A continuación, se muestra al lector/a otro fragmento del diario de campo que refleja una de las situaciones mayormente experimentadas como investigadoras: la contemplación de actos de acoso hacia otras usuarias mujeres:

“Estaba observando la escena cuando comencé a notar movimientos rápidos y gritos a mi alrededor. Al fijarme con más atención, vi a dos avatares masculinos persiguiendo a un avatar femenino. La situación me desconcertó, así que decidí acercarme y preguntarle a la usuaria que estaba siendo perseguida cómo se encontraba, si estaba bien. Ella me respondió que no, que no estaba bien, y con voz preocupada me dijo: «*No, these people are harassing me*» [No, esta gente está acosándome]. Al escuchar esto, me sentí aún más incómoda, pero antes de poder procesar completamente la situación, los avatares masculinos comenzaron a escuchar la conversación. Se apresuraron a negar que la estuvieran persiguiendo, diciendo que solo estaban tratando de salvárla. Mientras lo decían, se reían entre ellos, ignorando completamente los mensajes y la preocupación de la usuaria. La situación era surrealista, pero también me recordó la dinámica de deslegitimación que muchas veces se produce en estos espacios virtuales”.

Como ya hemos mencionado, el carácter inmersivo de los entornos de RV intensifica la sensación de presencia activa, de forma que la frontera entre lo experiencial y lo profesional se vuelve difusa y porosa. Ser insultadas, ignoradas o sexualizadas en estos espacios no constituye sólo una “fuente de datos”, sino una vivencia que nos afecta física y emocionalmente. Estas experiencias no son accesorias al trabajo de campo, sino parte constitutiva tanto del objeto de estudio como de la epistemología desde la que este se aborda. Por eso, documentarlas y analizarlas no es solamente una decisión metodológica, sino también política. Asumir este doble posicionamiento implica reconocer que la producción de conocimiento está atravesada por el poder, la corporalidad y la vulnerabilidad de quienes investigan. Y que, lejos de debilitar la investigación, esta reflexividad radical puede enriquecerla, al situarla de forma más honesta y compleja en el marco de las violencias estructurales que buscamos comprender.

### **Tipologías de violencias experimentadas**

El trabajo de campo en entornos virtuales inmersivos nos ha expuesto a una variedad de violencias que no solo afectan a los sujetos estudiados, sino también –y de forma directa– a quienes investigamos. A partir de esta experiencia (auto)etnográfica, proponemos una tipología de las violencias sexuales y sexistas sufridas durante la investigación, que hemos organizado en tres categorías analíticas: explícitas, implícitas y simbólicas. Esta clasificación busca ofrecer al lector o lectora una comprensión más clara de los tipos de interacción y de las dinámicas de dominación simbólica que configuran la construcción de un entorno profundamente hostil y misógino:

*Violencias explícitas.* Se trata de actos verbalizados o gestualizados de manera directa, sin ambigüedades. Incluyen amenazas de violación, acoso verbal sexualmente explícito, insultos misóginos, invasión del espacio corporal virtual (como tocar o acercar los avatares de forma no consentida) y representaciones visuales agresivas. Estas violencias reproducen los patrones más evidentes de la *cultura de la violación* (Brownmiller, 1975), amplificados por la sensación de *encuerpamiento* característica de la RV, y provocan respuestas fisiológicas y emocionales similares a las que podrían experimentarse en un entorno físico.

*Violencias implícitas.* Son aquellas que se expresan de forma indirecta, normalizada o disfrazada de interacción lúdica. Incluyen miradas fijas o seguimientos insistentes de los avatares, comentarios aparentemente inofensivos, pero con carga sexual, presión para activar el micrófono o compartir datos personales, o la expectativa de interacción performativa basada en estereotipos de género. Estas violencias, si bien pueden parecer menores, tienen un fuerte impacto acumulativo y generan un entorno de vigilancia constante.

*Violencias simbólicas o estructurales.* Remiten a la estructura cultural que legitima y reproduce las violencias anteriores. Se manifiestan en la arquitectura de las plataformas, en los sistemas de moderación ineficaces, en la naturalización de la violencia sexual como parte del juego, y en la falta de mecanismos accesibles de denuncia o protección. Esta violencia no siempre se percibe en el momento, pero crea las condiciones de posibilidad para que las otras violencias ocurran y se perpetúen impunemente.

Un componente central de esta violencia simbólica es la configuración estética y funcional de los avatares disponibles, especialmente aquellos con rasgos feminizados. Las plataformas suelen ofrecer catálogos de cuerpos virtuales que reproducen estereotipos de género extremos, limitando las opciones para quienes desean representarse con cuerpos femeninos a dos polos: la hipersexualización (cuerpos curvilíneos, indumentaria provocadora) y la infantilización (ojos grandes, gestos anñados, voces agudas). Esta configuración refuerza la representación del cuerpo femenino como pasivo, disponible o complaciente, y produce una normatividad visual y simbólica que moldea las formas de interacción en el campo. Así, los cuerpos digitales no sólo son objeto de violencia, sino que son diseñados para encajar en un régimen simbólico que legitima esa violencia. Esta dimensión estructural es clave para comprender por qué, incluso sin una interacción explícita, el avatar femenino puede ser constantemente objeto de acoso, seguimiento o infantilización.

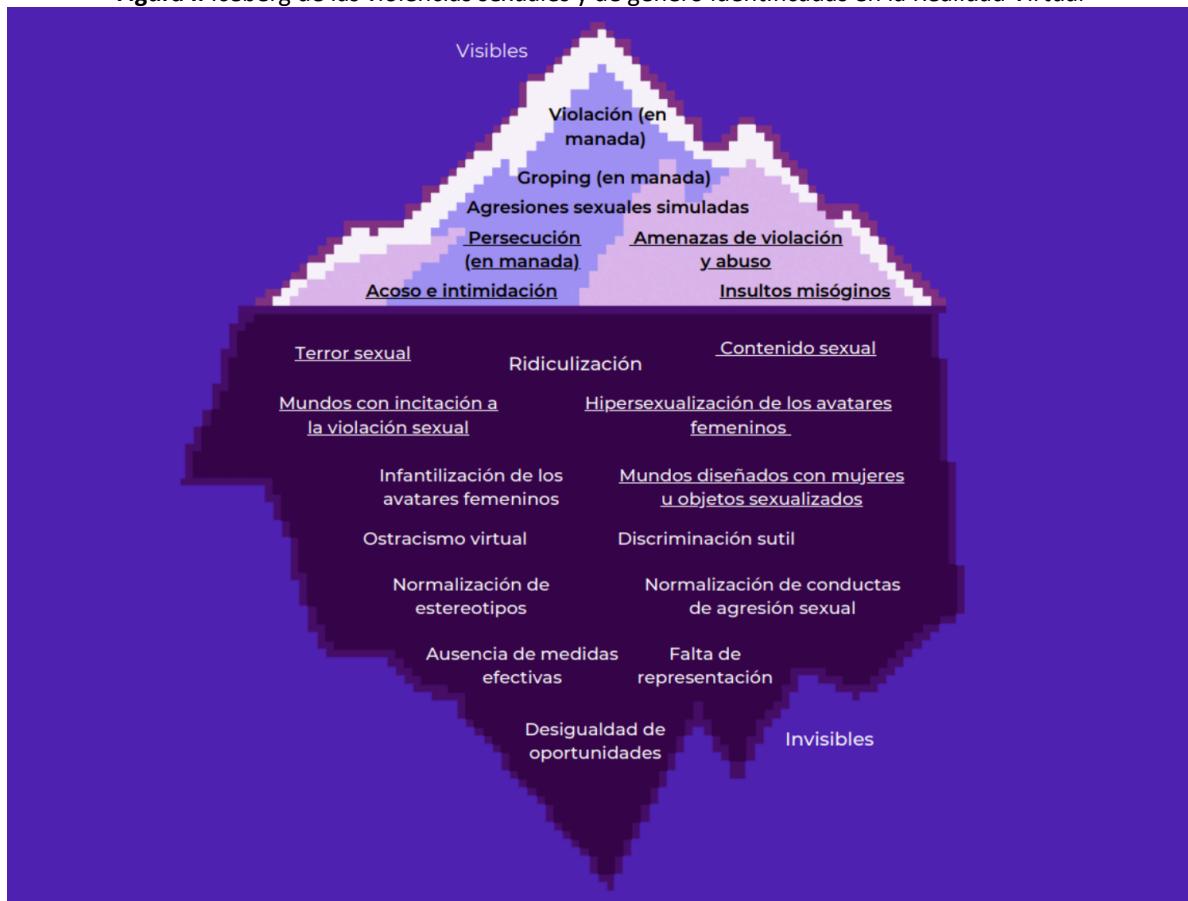
A esta dimensión se le suma la posibilidad -constatada durante el trabajo de campo-, de que las personas usuarias puedan escoger un género distinto al propio. Es decir, observamos hombres que adoptaban avatares femeninos, performando actitudes estereotipadas. Esto, además de evidenciar conductas machistas, complejizaba la dinámica de representación avatarizada. Por ello, no se debe asumir una correspondencia entre cuerpo físico y avatar. Así, la elección voluntaria de determinadas características puede responder tanto a la búsqueda de coherencia con la autopercepción física, la reproducción de la normatividad corporal o la subversión estratégica de estas (Fernández-Corbella, 2025).

Además de categorizar las violencias de las que fuimos víctimas y testigos como explícitas, implícitas y estructurales o simbólicas, a lo largo del trabajo de campo identificamos, clasificamos y analizamos las distintas formas de violencia que emergen en estos espacios digitales. Para ello, construimos una tipología propia a partir de nuestra experiencia de campo, observaciones participativas y análisis crítico del entorno. Esta forma de abordar el fenómeno responde a una metodología común en los estudios de género,

en la que las investigadoras desarrollan categorías analíticas desde una perspectiva situada, sensible al contexto y al testimonio de las afectadas.

El gráfico del *iceberg* que elaboramos es una herramienta visual que sigue este enfoque: en la parte visible ubicamos las formas de violencia más explícitas y reconocibles (como el acoso, la intimidación, o las agresiones sexuales simuladas), mientras que en la parte sumergida representamos aquellas formas más sutiles, estructurales o simbólicas (como la hipersexualización de avatares femeninos, la infantilización o la falta de representación de la diversidad de cuerpos e identidades). Esta metáfora permite mostrar cómo la violencia más visible se sostiene sobre una base más profunda de desigualdades y prácticas normalizadas. Esta estrategia de categorización tiene una larga tradición en el análisis feminista de la violencia de género. En lugar de partir únicamente de definiciones legales o institucionales, muchas investigaciones feministas priorizan la identificación de patrones y manifestaciones de violencia a partir de experiencias vividas y discursos de las mujeres. Esta perspectiva permite visibilizar violencias que a menudo se encuentran normalizadas o invisibilizadas por los marcos tradicionales, especialmente en espacios emergentes como los entornos virtuales.

**Figura I.** Iceberg de las violencias sexuales y de género identificadas en la Realidad Virtual



Fuente: Elaboración propia

En definitiva, esta tipología no solo ayuda a la identificación de las formas que adopta la violencia en la investigación digital inmersiva, sino que evidencia cómo éstas afectan el rol investigador, en tanto cuerpo encarnado, emocional y politizado. Reconocer estas formas de agresión es el primer paso para diseñar estrategias de protección, resistencia y producción de conocimiento situado; pero siempre partiendo de una concepción relacional del riesgo que cuestione las narrativas securitarias clásicas basadas en el control del campo y los protocolos universales. Sólo pensando en términos relacionales, podremos repensar la idea de agencia en el trabajo de campo. A este planteamiento se le añade la crítica a la idea del riesgo como algo que “está ahí fuera”. Precisamente, el entorno digital, y más especialmente la RV, desvela que son las interacciones que se producen en la intimidad –de espaldas a lo público, de lo visible–

las que desvelan complejas dinámicas y relaciones de poder que se traducen en importantes peligros para la integridad emocional, e incluso física<sup>13</sup> de las personas usuarias.

Conscientes tanto de la potencialidad de los riesgos en entornos virtuales como de la dimensión relacional de los mismos, en el siguiente apartado presentamos una serie de estrategias que fuimos adoptando, fruto de esas constantes reuniones de equipo, con el propósito de salvaguardar nuestra integridad y la de las potenciales víctimas. La exposición de estas medidas no pretende, ni mucho menos, otorgar soluciones universales o protocolos a seguir en futuras investigaciones de este carácter. Al contrario, el ideal que se persigue es el de compartir las propias experiencias, no como ejemplos a imitar, sino como testimonios que deben ser compartidos para la apertura de nuevos espacios de debate y para la generación de nuevas propuestas para la investigación social digital.

### **Estrategias de protección y autocuidado en la investigación feminista digital**

En los últimos años, la preocupación por la seguridad de las investigadoras ha impulsado la creación de diversos protocolos institucionales de protección. Si bien estos representan un avance en la visibilización de los riesgos del trabajo de campo, especialmente para mujeres y personas disidentes, suelen operar bajo una lógica universalizante que descontextualiza las experiencias del daño. Se parte de la idea de que existen recomendaciones válidas para cualquier investigación sin atender a las particularidades del entorno, del objeto de estudio ni del cuerpo-investigador implicado. Desde una perspectiva feminista situada esta lógica resulta limitada, ya que invisibiliza las especificidades de contextos como los entornos digitales hostiles donde la violencia incide directamente sobre el cuerpo vivido y proyectado en escenarios inmersivos. En estos casos, las agresiones son interactivas e imprevisibles, por lo que los protocolos genéricos -como mantener distancia profesional o evitar el vínculo emocional- se vuelven inoperantes.

Ser mujeres testigos de episodios de violencia dirigidos hacia otras usuarias durante el trabajo de campo nos confrontó con una dimensión del daño que iba más allá de lo individual. Aunque no siempre éramos las receptoras directas de las agresiones, presenciarlas generaba en nosotras un malestar sostenido, una sensación de vulnerabilidad compartida y la percepción de estar inmersas en un entorno donde la hostilidad hacia ciertos cuerpos y voces era estructural. Esta experiencia nos interpeló no solo como investigadoras, sino como mujeres que, sobre todo, querían ejercer la sororidad en un espacio altamente misógino. Es por esto que decidimos adoptar la denuncia<sup>14</sup> como estrategia política y metodológica, asumiendo sus límites y reconociendo que las plataformas muchas veces no ofrecen respuestas adecuadas o desestiman estos reportes, reproduciendo la lógica de silenciamiento. Al registrar y señalar la violencia –también en el momento de la divulgación de resultados–, tuvimos que contextualizar estos testimonios en un marco ético que no revictimizara ni reprodujera dinámicas de poder.

Este proceso impactó también en el análisis de los datos, pues nos hizo ser más conscientes del contexto de la violencia y de las respuestas institucionales, las cuales a menudo perpetuaban el ciclo de violencia sin ofrecer soluciones efectivas. Como investigadoras, el ser testigos de estas agresiones nos generó efectos emocionales y éticos significativos, creando una sensación de impotencia. La cercanía con los hechos nos hacía sentir vulnerables y nos situó en una constante tensión entre la responsabilidad de mantener la “objetividad” y el impacto emocional de las experiencias que presenciábamos, desafiando nuestras identidades como investigadoras y mujeres que compartían una vulnerabilidad común, aunque en circunstancias distintas.

Respecto a esto, se hace necesario mencionar que muchos de los marcos y creencias en torno a la objetividad en el campo siguen anclados en una visión normativa del investigador como sujeto neutral,

<sup>13</sup> Lejos de lo que pueda pensarse, las dinámicas de violencia digital pueden traducirse en consecuencias físicas reales. Sirva como acercamiento a esta reflexión la trama expuesta en la serie “Adolescencia” (Netflix, 2025), la cual ofrece una representación impactante de cómo el ciberacoso, la presión social y la exposición a contenidos misóginos en línea pueden influir en el comportamiento de los jóvenes. Aunque la trama es ficticia, se inspira en casos reales y destaca cómo las interacciones en entornos digitales, lejos de ser inofensivas, pueden desencadenar actos de violencia física, evidenciando la necesidad de una mayor conciencia y regulación en el uso de las plataformas digitales por parte de menores.

<sup>14</sup> El proceso de la denuncia se efectuó siguiendo los canales oficiales de cada plataforma. Unos canales caracterizados por su difícil acceso, ya sea porque es necesario salir del juego para llenar un documento que requiere más información de la que es posible extraer en un ambiente tan dinámico y rápido, como en el caso de VRChat, o por la necesidad del apoyo de otros usuarios para la denuncia, en ambas plataformas -“Vote to Kick”-, lo que en un medio de homosociabilidad masculina se traduce en el desvanecimiento de cualquier posibilidad de sanción real a los agresores.

autónomo y masculino, lo que deja fuera los efectos diferenciales que tienen el género, la clase, la raza o el territorio sobre la exposición al daño. Las estrategias de autocuidado, en este marco, son vistas como decisiones personales más que como prácticas constitutivas del proceso epistemológico. Desde una visión crítica -y desde lo aprendido en la propia experiencia investigadora-, proponemos desplazar la noción de protocolo universal hacia la idea de un protocolo situado, construido críticamente a partir del análisis del campo específico, que integre las estrategias de autocuidado como pilar central del trabajo de campo. Esto implica reconocer las violencias propias de cada entorno y diseñar mecanismos de protección flexibles, que incluyan desde pausas emocionales hasta formas de repliegue táctico del campo. Asumir que el riesgo no es una anomalía, sino una posibilidad estructural en determinadas investigaciones nos obliga a pensar respuestas desde esa vulnerabilidad encarnada, y no desde su negación. En definitiva, investigar en contextos hostiles, donde los cuerpos, también los digitales, se convierten en blanco de acoso, hostigamiento o violencia simbólica, exige desarrollar estrategias concretas para sostenernos emocional, física y políticamente dentro del campo. En este contexto, el cuidado deja de ser una acción individual para convertirse en una práctica colectiva e, incluso, en una herramienta política. Con esta expresión hacemos referencia a que nuestro enfoque (sociocrítico y feminista) nos lleva a concebir el campo no como un espacio objetivo o inocuo, sino como un escenario atravesado por relaciones de poder, donde los cuerpos pueden ser heridos, pero también donde se gestan prácticas de protección y agencia. Desde nuestra trayectoria como investigadoras feministas en entornos digitales, hemos ido articulando una serie de estrategias de protección que operan en distintos niveles y que nos han resultado útiles para la investigación etnográfica en entornos digitales misóginos.

#### **a. Reconocimiento del daño como parte del campo**

Partimos de la premisa de que el sufrimiento emocional no constituye un efecto colateral indeseado, sino una dimensión constitutiva del trabajo etnográfico en territorios hostiles. Las amenazas explícitas de violación, los insultos sexistas y la complicidad del entorno no solo nos afectan de forma puntual, sino que tienen un efecto acumulativo que, si no es nombrado ni compartido, puede erosionar progresivamente nuestra capacidad de agencia en el campo. Ante esta realidad, decidimos incorporar espacios regulares de conversación dentro del equipo de investigación, concebidos no únicamente como momentos de “descarga” emocional individual, sino como instancias colectivas para reconstruir lo vivido y dotarlo de sentido político. Relatar y escuchar en grupo permitió convertir la afectación en una herramienta epistemológica. Asimismo, el registro escrito inmediato de los episodios de violencia fue clave para traducir la experiencia en material analítico, haciendo del dolor una vía para la producción situada de conocimiento.

#### **b. Anonimato estratégico y encuerpamiento táctico del avatar**

El carácter hostil y altamente expuesto de los entornos virtuales que exploramos nos llevó a adoptar una estrategia metodológica de etnografía encubierta, entendida no como un intento de ocultamiento arbitrario, sino como una táctica necesaria para garantizar nuestra seguridad y posibilitar una observación lo más natural posible de las dinámicas de violencia sexual y sexista en estos espacios.

En un campo abierto como la realidad virtual, donde la interacción entre avatares se produce sin filtros previos, la visibilidad explícita de nuestra condición de investigadoras habría alterado de forma significativa el comportamiento de los usuarios, comprometiendo los objetivos del estudio. Además, como señalan las guías éticas de la *British Psychological Society* (2021) y la *British Sociological Association* (2017), el uso de métodos encubiertos puede justificarse cuando revelar la identidad del investigador modifica sustancialmente el fenómeno a observar o cuando se investiga en espacios públicos donde los sujetos pueden esperar ser observados. En nuestro caso, la propia lógica de las plataformas de juego analizadas, donde es habitual encontrarse con desconocidos sin necesidad de establecer vínculos duraderos, ofrecía un marco que hacía factible y ética la observación sin desvelamiento inmediato.

A su vez, asumimos el anonimato no solo como precaución metodológica, sino como un mecanismo de protección ante los riesgos emocionales, psíquicos e incluso físicos que podríamos experimentar como investigadoras en espacios profundamente misóginos. Esta decisión, lejos de implicar una neutralización de nuestra presencia, nos permitió reflexionar críticamente sobre la forma en que el anonimato puede operar como estrategia feminista de seguridad digital, desde donde ejercer un encuerpamiento táctico

que no expone innecesariamente nuestra vulnerabilidad, pero tampoco renuncia a la implicación. Así, durante nuestra investigación, experimentamos con la selección de distintos tipos de avatares –como modo de representación digital del propio cuerpo– con el objetivo de observar cómo éstos eran recibidos y qué reacciones despertaban. Esta estrategia nos permitió constatar que ciertas representaciones de género, especialmente las que remiten a cuerpos feminizados o sexualizados, activaban de forma inmediata respuestas hostiles, miradas invasivas, acoso verbal y conductas sexualmente explícitas. En contraste, el uso de avatares andróginos o menos generizados visualmente nos permitía movernos con mayor libertad y, en algunos casos, incluso pasar desapercibidas. Así, la elección del avatar fue también una forma de sondar el campo y de calibrar los niveles de exposición que estábamos dispuestas a asumir. En varias ocasiones, decidimos modificar nuestra apariencia virtual para protegernos, minimizar la violencia directa o simplemente preservar nuestra energía emocional.

Sin embargo, esta estrategia -aunque necesaria en determinados momentos para preservar nuestra integridad emocional- no estuvo exenta de tensiones. El hecho de que nos viéramos obligadas a modificar nuestra apariencia digital para reducir el riesgo de ser violentadas plantea una pregunta incómoda: ¿Hasta qué punto esta práctica, aun cuando resulta protectora, no reproduce la lógica revictimizante que desplaza la carga de la violencia hacia quienes la sufren? En última instancia, se nos exige que adaptemos nuestra forma de estar en el entorno -incluso en el espacio virtual- para evitar ser agredidas, reforzando así la mirada puesta en las víctimas y no en los agresores ni en el sistema que lo permite. Tal como señala Liz Kelly (1988), esta lógica desplaza la atención desde los sistemas de poder hacia los comportamientos individuales, reforzando la idea de que es responsabilidad de las víctimas evitar ser agredidas.

En contextos digitales, esta misma dinámica se actualiza mediante recomendaciones que apelan a silenciarse, abandonar espacios o modificar la apariencia virtual como formas de autoprotección, tal como advierten Jane Bailey y Valerie Steeves (2015). La elección del avatar, en este sentido, se convierte en un terreno de negociación constante entre la posibilidad de presencia y la necesidad de invisibilización, revelando cómo la violencia condiciona incluso las formas más básicas de participación digital. Así, a pesar de que defendemos la idea de que protegerse no deja de ser necesario, resulta imprescindible visibilizar y politizar estas violencias, realizando una lectura crítica y minuciosa de cada una de las posibilidades de acción digitales, para lograr desactivar los mecanismos que las perpetúan.

A pesar de esta visión crítica, entendemos que este anonimato táctico -posibilitado por el cuerpo digital o avatar- redefine el encuerpamiento desde una perspectiva feminista de la seguridad digital, en la que el derecho a no ser vista o interpelada violentamente se convierte en un acto de resistencia en entornos especialmente hostiles y misóginos. Así, lejos de asumir esta práctica como una renuncia, la entendemos como una respuesta crítica y consciente frente a un entorno que, al no ofrecer garantías, obliga a negociar constantemente nuestra presencia. Como parte de nuestra sistematización de la información de campo, registrábamos cuidadosamente con qué avatar nos habíamos presentado en cada sesión, reconociendo que esta elección influía directamente en la configuración del entorno, las interacciones y el tipo de violencia experimentada. No se trataba de ocultarse, sino de habitar el espacio virtual de forma estratégica, sin renunciar a la dimensión política del cuerpo.

A lo largo del trabajo de campo, nos vimos expuestas de forma reiterada a situaciones de violencia que, desde una perspectiva psicológica, pueden reactivar o intensificar experiencias traumáticas previas, vividas no sólo en tanto investigadoras, sino como mujeres en un sistema patriarcal. Investigar la violencia sexual digital implica, en este sentido, enfrentarse a una serie de riesgos emocionales y psíquicos que se ven agravados por la intensa sensación de encuerpamiento que caracteriza la experiencia inmersiva en RV. Por ello, se vuelve indispensable incorporar estrategias de autocuidado y contención emocional tanto en el diseño metodológico como en la práctica cotidiana del trabajo de campo, reconociendo que la seguridad de quienes investigan no puede ser entendida como un elemento secundario, sino como parte constitutiva de una investigación feminista situada y éticamente comprometida, no sólo con los sujetos investigados, sino también, y especialmente, con las compañeras investigadoras y con nosotras mismas.

### **c. Soporte mutuo y distanciamiento consciente**

A lo largo del proceso de investigación, comprendimos que el trabajo colaborativo no solo enriquece la calidad metodológica del estudio, sino que se constituye como una estrategia esencial de cuidado mutuo. Es por ello por lo que nunca accedíamos al campo de manera individual sin antes haber informado

al resto del equipo y acordado, de antemano, mecanismos para retomar el contacto una vez finalizada la sesión. Estas pautas nos permitían compartir lo vivido, realizar un seguimiento emocional conjunto y, en algunos casos, identificar señales de saturación que, de manera individual, podrían haber pasado desapercibidas.

Del mismo modo, incorporamos lo que podríamos denominar “distanciamiento consciente”. Esto es la posibilidad de retirarse temporalmente del campo cuando el malestar emocional alcanzaba un umbral difícil de sostener. Así, decidir pausar la recogida de datos o redistribuir tareas entre compañeras no fue interpretado como un fallo metodológico, sino como un acto ético de preservación del cuerpo-investigador. Lejos de obstaculizar el proceso, estas pausas nos permitieron retornar al campo con una mirada más lúcida, menos afectada por la saturación emocional, psicológica y fisiológica derivada de la inmersión<sup>15</sup>. En definitiva, cuidarnos es una decisión política y metodológica que reconoce los límites del cuerpo-físico y digital- como elementos constitutivos del conocimiento que producimos.

### **Conclusiones: Abriendo espacios y debates para la investigación 3.0**

Este artículo ha buscado poner en el centro la necesidad de comprender la realidad del riesgo y los peligros estructurales que implican los entornos virtuales, especialmente cuando se investiga en ellos desde cuerpos feminizados, racializados o disidentes. Lejos de constituir espacios neutros o desmaterializados, las plataformas digitales y, muy especialmente, los mundos inmersivos de Realidad Virtual reproducen e intensifican las lógicas de dominación ya presentes en lo social. En este contexto, las violencias sexuales y sexistas no pueden ser entendidas como amenazas externas, aisladas o protocolizables, sino como riesgos co-construidos en la interacción, corporalizados a través del avatar y la voz, y amplificados por arquitecturas tecnológicas que operan de forma desigual e interesada, diseñadas para maximizar la implicación emocional, el tiempo de exposición y la rentabilidad económica de las plataformas. La misoginia digital, en este sentido, no es solo una externalidad indeseada, sino un recurso explotado por las plataformas para generar tráfico, visibilidad y fidelización algorítmica; es el fenómeno que se conoce como “rentabilidad de la misoginia”<sup>16</sup>.

Atendiendo a estos rasgos, desde una perspectiva feminista y situada, resulta urgente repensar la etnografía digital no solo como una técnica para observar “lo que ocurre en línea”, sino como una práctica encarnada, emocionalmente implicada y estructuralmente vulnerable debido a las estructuras tecnológicas, sociales y epistémicas que generan riesgo de forma sistemática. No obstante, es importante reivindicar que este giro no debilita el trabajo de campo virtual; por el contrario, lo complejiza, lo politiza y lo hace más honesto. Solo así podremos aspirar a una antropología que no reproduzca silencios ni se construya sobre el sacrificio no nombrado de los cuerpos que la practican.

En este contexto, la experiencia etnográfica en entornos virtuales nos invita a repensar el cuerpo no como un elemento secundario o desplazado, sino como un eje central de la producción de conocimiento y, al mismo tiempo, de exposición al daño. La vivencia del encuerpamiento, conceptualizada a través del *sense of embodiment* (SoE), nos recuerda que el cuerpo digital –aunque proyectado– es también un cuerpo vivido: situado, afectado y vulnerable. Sentir el avatar como propio, experimentar agencia o presencia en un espacio virtual, y sufrir agresiones dirigidas a ese cuerpo, implica que la violencia simbólica o verbal no es una experiencia menor. En ese sentido, investigar desde el cuerpo digitalmente mediado y reconocerlo como vulnerable no resta legitimidad científica, sino que aporta profundidad y verdad experiencial. Reivindicar la vulnerabilidad como lugar legítimo desde el cual conocer es, quizás, una de las contribuciones más urgentes que puede hacer hoy una antropología feminista en contextos digitales.

Ante el rápido desarrollo de las tecnologías inmersivas y, en particular, de las nuevas plataformas de RV, nos encontramos ante una transformación acelerada de las formas de interacción social y de

<sup>15</sup> Un fenómeno que hemos acuñado como “bilis virtual” (Fernández-Corbella y González, 2025) y que hace referencia a todos los efectos colaterales –físicos y psicológicos– de investigar en RV, incluyendo no sólo la experimentación de las agresiones cometidas contra el propio avatar, sino también síntomas derivados de la propia inmersión como episodios de mareos, dolores de cabeza y aturdimiento.

<sup>16</sup> La rentabilidad de la misoginia hace referencia a cómo la discriminación de género, especialmente la misoginia, se utiliza con fines lucrativos. En el contexto digital, esto podría incluir la generación de contenido misógino para atraer la atención y participación de ciertos grupos de usuarios, con el objetivo de obtener beneficios financieros en entornos digitales a través de la publicidad, suscripciones o interacciones en línea.

conformación de subjetividades, especialmente entre las generaciones más jóvenes, nativas digitales. Este sacudimiento de las bases relacionales y perceptivas del orden social plantea retos urgentes para las ciencias sociales, que no pueden permanecer al margen ante estas realidades. En este escenario, la alianza entre la investigación social crítica y feminista y la innovación metodológica se vuelve urgente para el desvelamiento de las estructuras de dominación que están condicionando, en tiempo real, la reconfiguración del mundo social. Si bien somos conscientes de las limitaciones que atraviesan esta investigación, consideramos fundamental avanzar hacia una comprensión más compleja y holística de cómo los entornos de realidad virtual afectan la construcción de subjetividades y las dinámicas de sociabilidad atravesadas por el género. Por ello, subrayamos la necesidad de seguir profundizando en el estudio de la mediación que ejerce la virtualidad sobre los cuerpos y sobre las formas de interacción social que escapan a este falso dualismo entre lo online y lo offline (Celigueta y Martínez, 2020).

No se trata únicamente de estudiar estos fenómenos, sino de participar activamente en la producción de saberes que cuestionen las formas dominantes de entenderlos, generando conocimiento riguroso, situado y aplicable, capaz de contribuir a la erradicación de las desigualdades y violencias que estas plataformas tienden a amplificar. En este sentido, los y las científicas sociales no podemos relegar nuestro rol, sino que debemos situarnos en la vanguardia del análisis crítico y de la producción de herramientas que permitan comprender y transformar estos entornos. Como hemos tratado de mostrar a lo largo de este artículo, las violencias simbólicas, sexuales y afectivas que se producen en lo virtual tienen consecuencias muy reales sobre la integridad de los cuerpos, especialmente de aquellos más expuestos y vulnerabilizados por edad, género o identidad. Es desde ese compromiso ético y político que creemos necesario seguir investigando, acompañando e interviniendo. En definitiva, investigar estas violencias no es solo una tarea analítica sino un posicionamiento político frente a un mundo digital que, si no se confronta, seguirá replicando en nuevas pantallas las opresiones de siempre.

## Bibliografía

- Bailey, J. y Steeves, V. (2015). *eGirls, eCitizens: Putting Technology, Theory and Policy into Dialogue with Girls' and Young Women's Voices*. University of Ottawa Press.
- Barad, K. (2003). Posthumanist performativity: Toward an understanding of how matter comes to matter. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 28(3), 801–831. <https://doi.org/10.1086/345321>
- Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.
- Barantini, P. (2025). *Adolescencia* [Serie de televisión]. It's All Made Up Productions; Netflix.
- Bartkly, S. L. (1991). *Femininity and Domination. Studies in the Phenomenology of Oppression*. Routledge.
- Berry, M. J., Chávez Argüelles, C., Cordis, S., Ihmoud, S., y Velásquez Estrada, E. (2017). Towards a fugitive anthropology: Gender, race, and violence in the field. *Cultural Anthropology*, 32(4), 537–565. <https://doi.org/10.14506/ca32.4.05>
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvc77h1s>
- Bordo, S. (1993). *Unbearable Weight: Feminism, Western Culture, and the Body*. University of California Press.
- Bourdieu, P. (1997). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Barcelona: Anagrama.
- Brownmiller, S. (1975). *Against our will: men, women and rape*. Penguin Books.
- Butler, J. (1999). *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Caliandro, A. (2021). Repurposing Digital Methods in a Post-API Research. *Environment: Methodological and Ethical Implications. Italian Sociological Review*, 11(4S), 225. <https://doi.org/10.13136/isr.v11i4S.433>
- Celigueta, G. y Martínez, M. (2020). ¿Textiles mediáticos? Investigar sobre activismo indígena en Panamá, Guatemala y el espacio Web 2.0. *Revista Española de Antropología Americana*, 50, 241-252. <https://doi.org/10.5209/reaa.70367>
- Cirucci, A. M. (2017). Normative Interfaces: Affordances, Gender, and Race in Facebook. *Social media and society*, 3(2), 205630511771790. <https://doi.org/10.1177/2056305117717905>
- Dworkin, A. y Mackinnon, C. A. (1989). *Pornography and Civil Rights: A New Day for Women*.
- Fernández-Corbella, S. (2025). *Metodologías inmersivas: una exploración epistemológica crítica de la entrevista cualitativa en entornos de Realidad Virtual* [Trabajo Fin de Máster, Universidad Complutense de Madrid]. Docta Complutense.
- Fernández-Corbella, S., y González Boluda, C. (2025). Reflexiones de investigación en entornos de realidad virtual. En *Metodología de la investigación social digital: miradas, técnicas, desafíos*. València: Tirant Lo Blanch (en prensa).

- Geertz, C. y George, M. (1986). *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*. University of California Press.
- Haraway, D. (1988). *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*. Feminist Studies, 14(3), 575–599. <https://doi.org/10.2307/3178066>
- Heller, B. (2022). *Privacy and the Metaverse*. Prepared for the United Nations High Commissioner for Human Rights. Submission to OHCH. June 4, 2022.
- Hine, C. (2000). *Etnografía Virtual*. Barcelona: Editorial UOC. Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad.
- Huang, M. (2016). *Vulnerable Observers: Notes on Fieldwork and Rape*. Chronicle of Higher Education, October 12. Recuperado de <https://www.chronicle.com/article/vulnerable-observers-notes-on-fieldwork-and-rape/>
- Johansson, L. (2015). Dangerous liaisons: risk, positionality and power in women's anthropological fieldwork. *Journal of the Anthropological Society of Oxford: Special issue on Sexual Harassment in the Field*, 7(1) 55-63. Recuperado de [https://test-anthro.web.ox.ac.uk/sites/default/files/anthro/documents/media/jaso7\\_1\\_2015\\_55\\_63.pdf](https://test-anthro.web.ox.ac.uk/sites/default/files/anthro/documents/media/jaso7_1_2015_55_63.pdf)
- Johnson, A. (2016). *The Self at Stake: Thinking Fieldwork and Sexual Violence*. Savage Minds, March 16. Recuperado de <https://savageminds.org/2016/03/16/the-self-at-stake-thinking-fieldwork-and-sexual-violence/>
- Kelly, L. (1988). *Surviving Sexual Violence*. University of Minnesota Press.
- Kiltani, K. y Groten, R. (2012). *The Sense Of Embodiment in Virtual Reality*. Barcelona: Facultat Psicología Universitat de Barcelona <https://deposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/53294/1/634024.pdf>
- LaValle, S. M. (2023). *Virtual reality*. Cambridge University Press.
- Lupton, D. (2017). *The Quantified Self*. Polity Press.
- Munster, A. (2006). *Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics*. Dartmouth College Press.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., y Tacchi, J. (2016). *Etnografía digital. Principios y práctica*. Ediciones Morata.
- Rogers, R. (2013). *Digital Methods*. The MIT press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8718.001.0001>
- Shulist, S., y Mulla, S. (2022). *Toward an Anthropology of Sexual Harassment and Power: Myth, Ritual, and Fieldwork*. American Anthropologist. Recuperado de <https://www.americananthropologist.org/online-content/toward-an-anthropology-of-sexual-harassment-and-power>
- Steffen, M. (2017). *Doing Fieldwork after Henrietta Schmerler: On Sexual Violence and Blame in Anthropology*. American Ethnologist. <https://americanethnologist.org/features/reflections/doing-fieldwork-after-henrietta-schmerler>
- Tomasena, J. M. (2023). Cómo me hice BookTuber: (auto)etnografía digital, prosumo literario y sociabilidad en YouTube. *Cuadernos.info*, 54, 95-116. <https://doi.org/10.7764/cdi.54.52927>
- Vella, D. (2015). *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the Gameworld'*. [Tesis Doctoral, IT University of Copenhagen].
- Weber, M. (2002). *Economía y sociedad: Esbozo de sociología comprensiva* (Vol. 1–2, J. Rodríguez Arana, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Weltevreden, E., Helmond, A., y Gerlitz, C. (2014) Politics of Real-time: A Device Perspective on Social Media Platforms and Search Engines. *Theory Culture Society*, 31, 125. <https://doi.org/10.1177/0263276414537318>