



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Facultad de Filosofía y Letras

Trabajo de Fin de Grado

Grado en Antropología Social y Cultural

Responsable de tutorización:

Darío Ranocchiari

Mundo Reborn en RRSS

Cortés Vallez Adelina

Curso académico 2022 | 2023

Convocatoria ordinaria junio

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO

Yo, Adelina Cortés Vallez, estudiante del Grado en Antropología Social y Cultural de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Granada, en relación con el Trabajo Fin de Grado presentado para su defensa y evaluación en el curso 2022/2023, declara que asume la originalidad de dicho trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.

Granada, a 7 de Junio de 2023

Fdo.: Adelina Cortés Vallez

Índice:

1. Introducción.....	3
2. Marco teórico.....	4
2.1. Acercamiento a la Etnografía Virtual.....	8
3. Objetivos.....	11
4. Análisis del material producido durante la investigación.....	12
4.1 Localización espacio-temporal virtual.....	12
4.2 Tipologías de los artefactos culturales audiovisuales:.....	14
4.3 Dimensión de ferias y quedadas en el Mundo Reborn.....	17
4.4 Vinculación con el arte y el juego.....	19
5. Conclusiones y reflexión	21
6. Referencias	22
7. Anexos.....	24

Este TFG se ha realizado con **modalidad multimodal**
y consiste en el vídeo disponible al enlace:

[Parte visual Mundo Reborn en RRSS](#)

acompañado por el informe escrito contenido en las páginas siguientes

1. Introducción:

El Mundo Reborn se trata de un colectivo, en su mayoría mujeres de mediana edad (40-65 años) con carácter internacional¹, que se dedican a fabricar, vender o coleccionar muñecos hiperrealistas simulando a un bebé de, en su mayoría, menor de 1 año. Sin embargo cabe destacar que estas mujeres recrean (generalmente) una esfera neonatal alrededor de la creación, cuidado, compra y mantenimiento de estos muñecos a través del lenguaje, los utensilios o los objetos. En este colectivo destaca la gran cantidad de contenido (videos, interacciones en comentarios, directos, páginas web, blogs, grupos de discusión, cuentas, etc) que se genera en Internet y en diferentes plataformas como Tik Tok, Instagram, Facebook, entre otras.

El abordaje del análisis se ha centrado en una etnografía virtual, teniendo en cuenta las problemáticas en el acercamiento al campo virtual se ha considerado necesaria una observación flotante, fundamentada en la Antropología Urbana y la etnografía multisituada, la cual ha consistido en la búsqueda de lugares virtuales que se han transitado y están siendo transitados de forma fluida, entendiendo las dinámicas del espacio virtual y sus movimientos y teniendo en cuenta el objeto de estudio. En esta búsqueda se han atendido tanto los espacios marginados² como los espacios más visibles para poder entender el mundo reborn y su contexto en el espacio virtual.

Así pues, a través del contenido audiovisual como artefacto cultural³ que se generaba por estas mujeres en la red, se ha estudiado el fenómeno reborn que habita las RRSS e Internet y se ha producido un video a partir del material audiovisual analizado, las referencias y los datos recogidos tanto en las entrevistas como en la observación flotante como resultado de la investigación.

¹ Internacional: En la aproximación etnográfica se han situado a mujeres pertenecientes a este colectivo por todo el mundo, por tanto, no podemos localizar este fenómeno en un lugar físico determinado sino que se ha considerado que este colectivo tiene un carácter internacional puesto que no se localiza en ningún lugar físico exclusivo.

² Marginados: Se considera espacios marginados a aquellos que no se encuentran visibles en las búsquedas sino que sus interacciones y su contenido se desarrolla por debajo del contenido viral en RRSS o Internet.

³ Artefacto cultural: Término acuñado por Hine (2000) se refiere a una dimensión cultural que adquiere internet producido socialmente y adquiere sentido y significado en su uso.

En este sentido, mi motivación para abordar el tema ha sido por una parte, lo llamativo e impactante que es el Mundo Reborn, tanto por los muñecos hiperrealistas como por toda la esfera que crean estas mujeres alrededor del muñeco como por el mundo virtual tan inmenso que subyace. En este sentido creí que culturalmente no era casualidad que estas mujeres compartieran este arte⁴ además de ser duramente criticadas socialmente o a través de los medios de comunicación desde una otredad. Por tanto me pareció un tema relevante para la Antropología atravesando cuestiones culturales de género en el uso de los espacios virtuales y cómo se habitan.

2. Marco Teórico:

En primer lugar, es importante tener en cuenta una aproximación al tema desde una perspectiva de género, puesto que por un lado la mayoría de personas pertenecientes a este mundo son mujeres que interactúan sobre todo a través de RRSS. Por otro lado, destaca la reproducción de roles de género asignados a las mujeres a través de sus muñecos hiperrealistas, roles que tienen que ver con los cuidados y la maternidad.

Así pues en este análisis nos centramos en, según Cecilia Castaño (2008) las brechas digitales. La mirada sobre las desigualdades de género atravesadas por el acceso a Internet se han centrado desde un primer momento en la utilización de nuevas tecnologías y la calidad de acceso a Internet (primera brecha digital). Sin embargo, estos elementos no son los únicos que hay que tener en cuenta más aún, habiéndose convertido la calidad y el acceso en básicos (exceptuando a poblaciones de mayor edad y ruralidades (Castaño, 2019)). Así pues, a este proyecto le interesa sobre todo la *segunda brecha digital*, donde la mirada también se acerca a la intensidad del uso y a los usos en sí que se realizan en Internet. En este sentido, un porcentaje de mujeres de una determinada edad (40-65 años) están manifestándose de un determinado modo a través de Internet, así pues es importante tener en cuenta el uso e intensidad que estas mujeres están haciendo de las nuevas tecnologías junto con sus discursos.

Por otro lado, Castaño (2008) distingue entre los usos que hacen los hombres y las mujeres en Internet señalando que los hombres lo suelen utilizar más en un ámbito de ocio mientras que

⁴Arte: En el mundo reborn las fabricantes y coleccionistas consideran a los muñecos hiperrealistas como obras de arte.

las mujeres entran a la red en un ámbito funcional o práctico. En el Mundo Reborn podemos distinguir dos perfiles, las mujeres que entran e interactúan y generan contenido por ocio y las mujeres que entran para vender, consultar nuevas técnicas, ponerse en contacto con compradoras o subir contenido para dar visibilidad a sus muñecos, estas últimas de un modo más funcional pero a menudo estas prácticas se entrelazan. El Mundo Reborn, al tener un carácter de compra-venta, en muchas ocasiones este pasatiempo también se convierte en una labor.

También, estamos considerando a un grupo de mujeres con una edad media, como hemos mencionado anteriormente, por tanto debemos tener en cuenta su situación de manera interseccional. Navarro (2009) apunta que en esta brecha se debe tener en cuenta variables como la generacional, educativa o situación laboral para considerar una mayor o menor desigualdad de cara a las Nuevas Tecnologías. De este modo nos incumbe la relación del uso y la situación laboral puesto que las personas que dedican más tiempo a Internet en España son personas que se dedican a las tareas del hogar (Navarro, 2008). A través de estos datos podemos trazar un paralelismo con las mujeres que pertenecen al Mundo Reborn a nivel global puesto que, en su mayoría suelen ser amas de casa de mediana edad (la variable educativa la desconozco).

Por otra parte, es interesante recalcar el concepto de espacio público en cuanto al espacio físico y el espacio virtual. Muchas autoras han teorizado sobre la utilización de RRSS como un espacio público para trascender la lucha feminista. Las RRSS han sido utilizadas en los últimos años como una herramienta de participación política (Castaño, 2019) trasladando estos discursos a un espacio público a través del manejo de estas RRSS (hashtag, movilizaciones, movimiento Mee Too, etc). Me parece interesante recalcar este fenómeno protagonizado por mujeres ya que, de algún modo un ámbito de género, en el imaginario privado traspasa una frontera a lo público en forma de discurso y de eventos (manifestaciones, quedadas, organización política, etc). Podemos decir que en este sentido, las mujeres se han apropiado de este espacio para formar parte de lo público (de algún modo). En el Mundo Reborn, destaca un carácter interactivo, organizativo y visible que trasciende el espacio privado mostrando sus prácticas y toda la esfera reborn públicamente de

forma virtual. Además el Mundo Reborn se traslada al espacio público⁵ a través de quedadas y ferias manifestando su experiencia Reborn.

En segundo lugar, me parece interesante nombrar la visión patologizante con la que se trata a las mujeres que pertenecen al Mundo Reborn. Creo que esta visión patologizante se recoge por una organización imaginacional del juego. En este sentido, socialmente se entiende que con un muñeco se juega y además existe una determinada edad para hacerlo. Fuera de estos patrones se entiende como patológico lo que queda exento de la norma ejerciendo así un poder por parte de otros cuerpos (Foucault, 1989). En este sentido, las corrientes psicoanalistas, en concreto el autor Winnicott (1972) habla del juguete como un *objeto transicional* que se utiliza desde la infancia como mitigador de ausencias. El muñeco hiperrealista adopta una connotación de *objeto transicional* desde una otredad, vinculando a estas mujeres con enfermedades o patologías mentales relacionadas con ausencia de maternidad. Sin embargo, estas mujeres, más allá del juego, consideran a los muñecos hiperrealistas una obra de arte y un gusto que debe ser respetado, como cualquier otro. Personalmente me resulta complicado entrar en las categorizaciones de lo que es arte y lo que no, refiriéndonos al Mundo Reborn puesto que lo interesante es entender cómo se definen ellas sin entrar en valoraciones de lo que se considera social y culturalmente arte o no. Por tanto la línea de investigación entiende esta visión patologizante externa frente a esta visión de arte interna.

En tercer y último lugar me parece relevante para problematizar de cierto modo las prácticas llevadas a cabo en el Mundo Reborn relacionándolo con la teoría xenofeminista de Haraway (1995). Esta corriente feminista cuestiona la naturaleza y apuesta por una abolición del género como única solución ante las desigualdades de género utilizando la tecnología como una herramienta emancipatoria. Más allá de la teorización compleja de esta autora me gustaría trasladar esta idea al Mundo Reborn y a las nuevas tecnologías. El Mundo Reborn representa en gran medida una reproducción de roles de género asociados a la maternidad a través de un muñeco hiperrealista. Dentro de este mundo nos encontramos un especial gusto por las texturas, las poses, las tecnologías que nos evocan a un bebé de verdad.

⁵ Espacio público: Entendemos espacio público atravesado interseccionalmente, teniendo en cuenta que estas mujeres se reúnen en un núcleo urbano del que forman parte de manera desigual, así pues serían parques, cafeterías o espacios cedidos para las ferias.

En este sentido, los muñecos hiperrealistas entendidos como un objeto artesanal se aproximan a la tecnología dotándolos de mayor realismo (aparato respiratorio, ojos que se mueven, boca mamando, etc). Si la tecnología puede ser una herramienta emancipatoria del género nos encontramos con que el Mundo Reborn está utilizando esta tecnología para agravar este tipo de prácticas y roles de género. Por tanto, nos encontramos ante una relación mujer-tecnología que reafirma de algún modo teorías esencialistas y más allá de ser una herramienta emancipatoria de género estamos viendo segregaciones que siguen ordenando el mundo con diferentes patrones de género.

2.1. Acercamiento a la Etnografía Virtual:

En un primer acercamiento con la etnografía virtual se trazaron algunas problemáticas para poder entender el trabajo de campo. Algunas de estas problemáticas eran si abordar el mundo virtual limitado con el mundo físico, delimitación del campo de estudio, localización empírica, entre otras (Ardèvol, Bertrán, Callén, y Pérez, 2003). En este sentido, las problemáticas relacionadas con la etnografía virtual son incertidumbres que se han teorizado por diversidad de autores/as para trasladar las lógicas conocidas en la etnografía o encontrar otras nuevas lógicas.

Así pues, este proyecto entiende Internet como dispositivo tecnológico cambiante y además como espacio social integrado en la cotidianidad por eso se concibe Internet como objeto de estudio trazando interrogantes como *qué hacen las personas en internet y por qué lo usan* (Álvarez Cadavid, 8, 2009). En este sentido, metodológicamente cabe nombrar a la autora Christine Hine (2004) que entiende *Internet como cultura y como artefacto cultural* (como se citó en Álvarez Cadavid, 2009) “como cultura, Internet es un lugar en donde se producen las interacciones que permiten la conformación de una cultura, el énfasis está en el análisis del contexto y en los discursos que se producen entre los miembros.” Por consiguiente la autora habla Internet como artefacto cultural “La comprensión de uso de Internet se origina en un entramado de redes sociales que pueden incluir a primos, amigos que sepan qué hacer con ella, pasando por representaciones mediáticas que nos convencen de lo desarrollables que son las comodidades que traería, hasta llegar al encuentro con sus usos prácticos adecuados o transformados según la situación social.” (Hine, 42, 2004)

Me parecieron muy interesantes estas percepciones a lo que se refiere a Internet puesto que de algún modo el Mundo Reborn en las RRSS podría entenderse como la conformación de una cultura por el lenguaje, la tipología, la pertenencia, la colectividad, la otredad, etc.

Entendiendo la complejidad de lo que se refiere a cultura, podemos entender que en las RRSS se estaba formando una especie de entramado cultural que se desarrollaba en este espacio virtualizado. Además, Internet posibilita acceder al objeto de estudio, en este caso elusivo (Ardèvol & Estalella 2010) que, de otra forma, observar las prácticas privadas que realizan estas mujeres hubiese sido mucho más complejo. Por otro lado, recogí el concepto de *artefacto cultural* para el desarrollo metodológico y de análisis, tratando de entender todo este contenido generado en el Mundo Reborn y escogiendo el artefacto cultural audiovisual⁶ como representación de sus prácticas y lógicas. También, ante el análisis del artefacto cultural audiovisual este proyecto lo entiende “como un entramado de tecnologías y prácticas (materiales y discursivas) que “median” en la interacción y contribuyendo a generar o incluso siendo parte en la formación de subjetividades, sociabilidades e identidades (personales y colectivas)” (Ardèvol & Gómez, p. 8, 2009)

Por otra parte, en cuanto a la observación, me pareció importante el concepto de *observación flotante* recogida de la Antropología Urbana “La observación, encerrada en una lógica de lo visible supone que lo que se observa es aquello que se puede ver. Para el caso del ciberespacio muchos de los lugares de observación son aquellos en los que se exteriorizan las expresiones mediante: textos, imágenes, videos, sonidos. Pero la sensibilidad a la que se hacía referencia en el párrafo anterior apela también a observar lo invisible.” (Álvarez Cadavid, 24, 2009)

Para poder entender en profundidad el Mundo Reborn desarrollado en Internet debía señalar un núcleo de inicio como foros o webs, entre otros, que situase estas relaciones virtuales en un inicio temporal. Por otra parte, desde una observación flotante debía tener en cuenta tanto el contenido audiovisual viral⁷ o con mayor interacciones como el contenido audiovisual con menos presencia en las RRSS. De algún modo, a través de estos conceptos pude ordenar el trabajo de campo y centrarme en resolver los objetivos que se plantearon. En cada observación me centré en una red social a mi entendimiento, las más conocidas (Facebook,

⁶Artefacto cultural audiovisual: Se refiere a los vídeos generados y subidos a diferentes RRSS por mujeres que pertenecen al Mundo Reborn.

⁷ Viral: En este proyecto se ha entendido como viral aquellos contenidos con una gran gran visibilidad en las búsquedas.

Twitter, Instagram, Tik Tok y Youtube) y finalmente en Internet (Google). De algún modo estas búsquedas se entrelazaban puesto que en muchas ocasiones los perfiles de estas plataformas llevaban a otras plataformas, teniendo un perfil vinculado con varias plataformas o incluso páginas webs, formándose de algún modo un entramado de hiperenlaces. (Ardèvol & Estalella 2010)

Para cada plataforma consulté en el buscador la palabra *reborn* o *bebé reborn*. La presencia de este colectivo estaba en casi todas las plataformas siendo Twitter la que menor contenido Reborn (o casi ninguno) encontré. Algunas de las consideraciones que hallé a través de la observación flotante fue que en el resto de plataformas se genera contenido audiovisual de uno u otro modo: Facebook y Youtube por el tipo de plataforma suelen ser vídeos más largos además hay mucha presencia de contenido generado para niñas, en Instagram y Tik Tok los videos son más cortos, son acompañados de música o de una voz en off. Sin embargo, aunque la duración cambie en todas estas plataformas nos encontramos las mismas tipologías tanto de contenido como de material audiovisual (rutinas, unboxing, etc).

Por otra parte, teniendo en cuenta los lugares visibles y los marginales las tipologías de contenido reborn no cambiaba en exceso, sí que encontré algunos videos que mujeres defendiendo su gusto por estos muñecos hiperrealistas, explicando que no tienen ninguna patología, pero este tipo de videos eran un porcentaje muy bajo.

También, teniendo en cuenta estos lugares, los perfiles que encontraba en las diversas plataformas eran exclusivos para generar contenido reborn.

Cuando recopilé toda esta información realicé un protocolo de entrevista⁸ con todas las cuestiones que me parecían interesantes y que a través de las observaciones no había podido entender. Lo dividí en preguntas para las mujeres que los fabricaban, los vendían, los coleccionaban y los compraban, teniendo en cuenta que estas prácticas podían entrelazarse. También me interesaba la experiencia propia de estas mujeres en el Mundo Reborn puesto que en el material mediático encontrado sobre los Reborn estaba duramente sesgado por una visión patologizante. Así pues, realicé dos entrevistas por teléfono a dos mujeres que se dedicaban a fabricar y vender estos muñecos en España. Me puse en contacto con ellas a

⁸ Protocolo de entrevista: Realización de un documento orientativo donde plasma cuestiones relevantes para la investigación a tener en cuenta en la posterior entrevista.

través de sus páginas webs de venta de Reborns donde facilitaban su número, así que las llamé y las dos accedieron. Decidí hacerlo por teléfono puesto que como he mencionado anteriormente, el Mundo Reborn tiene un carácter internacional y la distancia de las localizaciones de estas mujeres era considerable. En un caso, uno de los sujetos sí que vivía en Salobreña (Granada), pero no disponía de mucho tiempo así que decidimos hacerla por teléfono. En el otro caso, la otra mujer se encontraba en Barcelona así que la entrevista se decidió hacer por teléfono.

A la misma vez que realizaba estas observaciones y entrevistas, utilicé algunas de las plataformas para ponerme en contacto con mujeres que en sus perfiles había contenido Reborn. De todas las plataformas a las que escribí, solo me respondieron mujeres en Facebook. Con algunas hablé haciéndome pasar por una compradora y con otras les explicaba directamente mi pretensión. Las mujeres siempre me contestaban cuando la conversación iba dirigida a la compra en cambio a las que les decía mi pretensión fueron menos las que contestaban. De alguna forma pude recabar información.

En cuanto a material, para las observaciones tuve que disponer de acceso a Internet, un ordenador y en ocasiones el móvil para acceder a algunas plataformas. Para realizar las entrevistas utilicé un móvil para la llamada, otro móvil para grabar y el ordenador para transcribir.

3. Objetivos:

Tras la contextualización teórica anterior y desde un primer acercamiento al campo, tracé el objetivo general y los objetivos específicos para poder abordar el tema teniendo en cuenta qué era lo que quería y necesitaba saber. Así pues el objetivo general de este proyecto se sumerge en entender las prácticas y los significados asociados a los vídeos de muñecos Reborn publicados en redes sociales digitales. Por otra parte de manera más concreta se trazaron los objetivos específicos:

- Mapear las principales redes, lugares (virtuales o reales) y tipologías de personas que hacen uso de muñecos reborn y publican contenido audiovisual relacionados con estos muñecos.

- Analizar diversas tipologías de contenidos audiovisuales publicados en redes sociales por miembros de la comunidad reborn
- Analizar las principales prácticas que se llevan a cabo con los muñecos reborn (y que se visibilizan a través de audiovisuales), así como los significados que adquieren para quien las practica.

4. Análisis del material producido durante la investigación:

En este apartado nos proponemos hacer un análisis de los datos recogidos a través de la observación flotante y de las entrevistas situando cuestiones importantes para entender el Mundo Reborn: Mapeo, tipologías del artefacto cultural audiovisual, los cuidados y rutinas, el Mundo Reborn como juego/arte, otredad y ferias y quedadas.

4.1. Localización espacio-temporal virtual:

A través de la observación flotante situamos que en España las primeras aproximaciones al Mundo Reborn en Internet fueron artículos de opinión (2008) en los cuales criticaban estas prácticas abiertamente. Estos artículos de prensa o material documental con una visión prejuiciosa se extienden hasta prácticamente la actualidad.



Imagen del programa Conexión Samanta: Bebés Reborn emitido en 2015.

En el programa emitido por televisión *Conexión Samanta: Bebés Reborn* podemos observar el discurso patologizante hacia estas mujeres.

“Entonces, y luego una chica que es una coleccionista, que es colega que la conocemos todas y tal, ella decidió no tener hijos y en el documental la dan a entender como que no puede tener hijos y sí que puede tener hijos, pero pasa que ella ha decidido que no quiere.

Ella estuvo super disgustada con el programa ella fue la que como la protagonista que se la llevan a un sitio que le dan una muñeca de silicona, la chica esta está súper disgustada y toda la comunidad reborn se disgustó un montón con ese reportaje.” (Mercedes, fabricante y vendedora de Reborn)

Mercedes, durante la entrevista comenta que este documental emitido en televisión está manipulado para generar una visión sobre las coleccionistas reborn. Podemos observar cómo existe esta óptica mediática hacia estas mujeres desde que comienza a visibilizarse por Internet.

A la misma vez que esta corriente, estas mujeres comienzan a crear foros y blogs dedicados a los muñecos, siempre vinculados a crear espacios y redes entre otras mujeres que también comparten estos intereses. Situamos alrededor de 2011 este tipo de contenidos. En 2015 encontramos un foro (ya obsoleto) para las interacciones entre estas mujeres de diferentes localizaciones de España. En este foro se intercambiaban técnicas, subían sus creaciones y comentaban las de otras mujeres. (Puedes consultarlo aquí <https://bebesreborn.foroactivo.com/>)

Según la información recogida en las entrevistas, la vinculación de esta red al mundo virtual fue prácticamente paralela al desarrollo de Internet puesto que se ofertaban cursos online para poder fabricar tu propio Reborn desde otros países.

“(…) era de Alemania pero me preguntes qué era hace tantos años y no sé ni con quién lo hice hace tantos años y me acuerdo que era online pagábamos y fueron 200 y pico euros y nos mandaron una una caja con todos los materiales y un manual porque entonces no había ni móviles, o sea, no había ni WhatsApp, había móviles pero era al principio, no había ni WhatsApp, era todo SMS. Y ya nos llegó una caja con todo el material y un manual de instrucciones. Entonces tú ibas haciendo el bebé y ibas mandando las fotos por mail. Y ella te iba diciendo, mira, retoca aquí o retoca allí. Y sí, sí, acabamos el curso y nos quedaron bastante bien” (Sonia, fabricante y vendedora de muñecos Reborn)

Se puede decir que Internet para el Mundo Reborn ha sido desde su comienzo en España, una especie de herramienta que ha ido expandiendo este mundo, volviendo a observar este carácter internacional que denota los usos y alcances del mundo virtual. Sin embargo me llama la atención que en España localizamos antes artículos de opinión y de prensa donde el Mundo Reborn es criticado antes que estas mujeres se encontrasen por Internet.

4.2. Tipologías de los artefactos culturales audiovisuales:

En cuanto a las tipologías del artefacto cultural audiovisual hemos tenido en cuenta todas las plataformas analizadas y hemos identificado ciertas tipologías, podemos observarlas en el video realizado anexo a este documento escrito. Para nombrarlas, diremos que son:

Mayor presencia:

- Videos de muñecos Reborn haciendo rutinas (baño, pañal, paseo, etc). La presencia de la mujer a veces es muy visible y en otras ocasiones no.
- Videos mostrando el proceso de creación de los muñecos (Poniendo pestañas, pintando la piel, etc), suelen filmarse planos detalle junto con la mano que está haciendo el muñeco.
- Unboxing y videos empaquetando los muñecos Reborn. La presencia de la mujer suele estar en segundo plano, aparecen las manos abriendo las cajas sobre todo, en menor medida la mujer se muestra en el video.
- Videos secuencia únicamente de los muñecos en reposo y en un contexto de bebé (cuna, manta de bebé, ropa de bebé...) y ausencia de personas.

Menos presencia:

- Videos donde hay una presencia de una mujer, en ocasiones la fabricante, con un muñeco cogido, acunándolo, hablando a cámara sobre el muñeco, etc.
- Videos de habitaciones llenas de muñecos reborn y accesorios de reborns
- Videos en ferias reborn
- Videos dirigidos a niñas, poniendo voces al muñeco, recreando una situación con los muñecos, etc.

En cuanto al contenido de los videos, suelen ser muñecos blancos (rubios o morenos), en muchos casos utilizan colores u objetos que recrean los roles de género atribuidos (pendientes en las orejas, color azul/rosa, lazos, etc.), suelen estar durmiendo y en contextos de bebé.

En menor medida nos encontramos reborn gemelos, de más de un año, Reborn con alguna afección como síndrome de down o siameses, muñecos Reborn en una simulación de placenta, Reborn avatares (estos un poco más que el resto), Reborn de fantasía, (hadas y otros) y muñecos racializados.

Algo que me ha llamado la atención de los datos recogidos, observé que los videos de rutinas de cuidados eran un contenido bastante generado entre las usuarias. Desde una primera aproximación creí que formaba parte de un tipo de juego o atmósfera que crean estas mujeres. Al ser algo compartido por casi todas las mujeres, en las entrevistas les pregunté el significado de estas prácticas.

- **Sonia:**

(...) Ahora lo que me están pidiendo más son los bebés de silicona. Hasta ahora hacía muchos de vinilo, pero se está empezando a vender más la silicona.

- **Adelina:**

Vale. ¿Y por qué crees que atrae más la silicona ahora?

- **Sonia:**

Son más reales. A las niñas les llama mucha atención porque se pueden bañar. Y yo creo que eso... Claro, los otros tienen el cuerpo de tela. (...) Yo creo que la gracia del bebé, claro, contra más real, mejor. Y son súper blanditos. Y les puedes poner chupete con tetina. Los otros lo llevan con imán. Tienen detalles más reales ahora ya el vinilo yo creo que se está quedando un poquito atrás y está la gente tirando más para la silicona.

Me parece interesante traer este fragmento ya que vincula experiencias como el baño, el chupete o el tacto con un acercamiento a lo más real, una apariencia del muñeco vinculada a un bebé real. Es decir el baño forma parte, en una primera aproximación, con una práctica (como es el baño) que se lleva a cabo con los bebés de verdad adoptando esta práctica con el muñeco para recrear una esfera neonatal⁹. Seguimos:

⁹ Esfera neonatal: Nos referimos a todas las prácticas llevadas a cabo por las mujeres con los muñecos Reborn que recrean las prácticas y cuidados que se realizan a los bebés.

“A ver, el vinilo mucho mantenimiento no necesita porque el vinilo es... A ver, si se ensucia le das a la manchita con un algodón con agua y ya está. Pero necesita mucho mantenimiento. El pelo, peinarselo con mucho cuidado, se lo mojas con un flip flip y acondicionador de este... Que no le he dicho aclarado, de este bifase. Y se lo desenredas. Pero lo de silicona sí que de vez en cuando hay que bañarlos porque se les pega la pelusa y, silicona hay que lavarlos y echarles polvo para que no se les peguen las pelusas o les salgan brillos. Lo de silicona necesita más cuidado, pero el vinilo no necesita mucho. Lo único que no se pueden bañar, no se pueden mojar los vinilos. Son dos temas diferentes. Las siliconas sí que las puedes bañar, el vinilo no se puede mojar. Si lo mojas un poquito no le pasa nada, pero no puede estar continuamente metido en el agua. Porque la pintura acaba estropeándose.”
(Sonia, vendedora y fabricante de muñecos Reborn)

Por otro lado, a parte de esta connotación vinculada a lo real, nos encontramos con que estas prácticas también están vinculadas a un mantenimiento del material. Sin embargo estos cuidados son llevados a cabo por estas mujeres recreando una esfera neonatal (como hemos mencionado anteriormente) a través de esponjas de bebé, bañeras, peines, cepillos, etc. Además de estas prácticas, las rutinas que se muestran a través de RRSS incluyen cambio de ropa, de pañal, toma de biberón, paseo a la calle, etc. En este sentido me parece interesante recalcar que en mayor estancia, estas mujeres se reconocen a sí mismas como artistas o amantes del arte pero por otro lado se muestran prácticas que, a mi modo de entender, tienen que ver con un ámbito imaginativo o de juego. Así pues, podemos decir que se vinculan estos dos mundos, por un lado el arte de crear y admirar un muñeco hiperrealista y por otro lado la recreación de prácticas con una esfera neonatal conectado con la imaginación.

En las entrevistas realizadas se muestra claramente esta concepción del Mundo Reborn como arte bastante asumido y en ningún momento mencionan que tenga que ver con el juego, de hecho, cuando se pregunta si el lenguaje que utilizan tiene que ver con una esfera del juego la respuesta de una de ellas lo entiende hacia el público infantil.

“Pues... no lo sé. O sea, yo... Por ejemplo, el adoptar... A lo mejor si lo utilizo, lo utilizo así de manera simpática porque estoy tratando con niñas y... No sé, es como cuando un médico llama a pacientes en vez de clientes. O como por suavizar el... No sé. Pero no estoy segura, ¿sabes? Creo que es algo por... No sé si es cuestión de marketing, pero creo que también lo usan las clientas “Vamos a adoptar un bebé” porque las clientas me lo dicen y tal.”
(Mercedes, vendedora y fabricante de muñecos Reborn)

En este fragmento de entrevista también me llama mucho la atención una intencionalidad que se repite en todo el discurso de Mercedes, haciendo comparaciones con otras prácticas para que de alguna manera el Mundo Reborn se normalice o se vea como una práctica normal como cualquier otra, teniendo en cuenta las fuertes críticas sociales y por parte de medios de comunicación. Creo que existe una necesidad de justificar ante la sociedad estas prácticas puesto que existe una patologización que de algún modo desvirtúa a estas mujeres.

“Porque fijate que la... O sea, cuando un adulto se quiere comprar algo de mil euros, pues mira, no tomas copas, o sea, mil euros en verdad te lo gastas haciéndote un viaje a Marruecos mismo, sabes que está aquí al lado y queda súper barato, pues esa señora... en vez de hacerse ese viaje, se compra su muñeca y se lo compra para ella y no son de clase alta, son de clase...”

“(...) Pero que en realidad a lo largo de nuestro día suplimos muchas carencias con otras cosas y es algo normal y es algo que tenemos que hacer suplir carencias (...) No es algo como de gente loca que tiene carencias ¿Sabes?”

“(...) Me di cuenta de que en realidad una tortuga, una planta, te puede aportar mucho más que lo que es un muñeco, que al final no deja de ser un ser inerte, entonces, no sé, como que de repente entendí que está súper bien visto a un perrito tenerlo encerrado en tu casa con un armario lleno de vestiditos... y además se supone que estás ahí jugando también con la vida de un ser vivo, pero está mal visto que una chica pues colecciona muñecos y tenga también vestiditos, ¿sabes? (...)”

Con estos fragmentos podemos observar la dimensión que tiene esa mirada patologizante para las mujeres pertenecientes al Mundo Reborn. Además, en la observación flotante en ocasiones aparecían vídeos en el que hablaban de que por fabricar/coleccionar muñecos Reborn no están “locas”. En el Mundo Reborn existe esa necesidad de dar explicaciones a la sociedad.

4.3. Dimensión de ferias y quedadas en el Mundo Reborn:

Por otra parte, para la comunidad Reborn no solo es importante las interacciones que surgen en el espacio virtual, estas interacciones trascienden, incluso se entrelazan en las ferias y quedadas Reborn. En la observación flotante se muestran gran cantidad de videos de ferias y en menor medida, de quedadas Reborn. Más allá de poder ser algo anecdótico en RRSS, las

dos mujeres entrevistadas hablan de estas ferias y quedadas como un elemento importante en el Mundo Reborn. Las ferias y quedadas Reborn son un punto de encuentro, hacen contactos nuevos, se intercambian ideas para la fabricación de los muñecos Reborn, es un lugar donde se venden muchos muñecos Reborn, etc. También estas ferias o quedadas suponen una planificación, por parte de las mujeres que organizan y en ocasiones por las que asisten. En este sentido las mujeres que asisten organizan el viaje (ya que las ferias se planifican por toda España) con otras mujeres que comparten esta inquietud y que están cerca de sus localizaciones.

“Y luego las ferias que conoces gente del mismo mundo, compartes cosas, trucos y hablas con gente. A mí me gusta mucho. A veces me voy el fin de semana por ahí, nos vamos de hotel porque hacemos a algún mejor una feria en no sé dónde y nos vamos todas. Y qué bonito. Es un mundo bonito. Aparte de lo que es lo que ves reborns, las amistades que haces. Haces enemistad porque en este mundo también hay mucha competencia pero bueno (...) (Sonia, fabricante y vendedora de Reborn)

Además, aunque este proyecto se centre en las mujeres de mediana edad, puesto que son la mayoría de usuarias, el Mundo Reborn tiene un carácter intergeneracional puesto que, los muñecos Reborn también tienen un público infantil. En la observación flotante, existe un tipo de contenido dirigido hacia las niñas, se identifica por el tipo de voz que usan (si el video lo protagoniza una adulta), por el contenido del video (recreando un juego en el que los muñecos “hablan” entre sí), si los/as protagonistas del video son otros niños/as con muñecos Reborn, etc. Este material audiovisual no es tan abundante como los mencionados anteriormente. Es decir, las niñas consumen otro tipo de material o se crean contenidos dirigidos especialmente a ellas (el público infantil que consume Reborn son generalmente niñas). En las ferias se muestra claramente este carácter intergeneracional, incluso a veces transmitido de madres a hijas.

“En la feria viene tanto coleccionistas como gente que viene de nuevo porque no los conoce y vienen a verlo, o viene gente que los hace y viene a ver trabajos de otras artistas también para ver cómo lo hacen, sacar ideas y todo, y viene gente a comprar, claro. Viene todo, vienen niñas, gente mayor... O gente que pasa por allí y nos ve y nos dice qué es feria Reborn, vamos a entrar, a lo mejor no saben ni lo que es y descubren un mundo...”

“Yo mira, por suerte, por lo menos mi hija pequeña está siguiendo mis pasos, que también le gusta mucho, viene conmigo a las ferias y me sigue. La grande no tanto. Pero la pequeña va conmigo a todos lados. Entonces, con la pequeña tengo más afinidad en el mundillo rebón y viene conmigo.” (Sonia, fabricante y vendedora de Reborn)

Las quedadas Reborn en RRSS son menos visibles que las ferias, además en los discursos de las entrevistadas se denota una importancia mayor a las ferias que a las quedadas aunque ambas constituyen una dimensión importante en el Mundo Reborn. Las quedadas Reborn no movilizan a otras mujeres de otras localizaciones, más bien se juntan las mujeres que comparten localización. Las quedadas, como las ferias, con un punto de encuentro donde compartir conocimientos sobre la fabricación de Reborn, sin embargo se distingue por tener una carácter más ocioso que las ferias. Las ferias se organizan con stands, las Artistas Reborn exponen sus muñecos Reborn y de alguna manera se entiende como un lugar de compra-venta. Sin embargo, en las quedadas, esta característica queda en segundo plano y predomina el compartir esta inquietud.

“Aquí en Barcelona hay dos chicas que organizan quedadas, y dos a las dos, y la verdad es que está muy bien, porque ahí se juntan tanto... Artistas como coleccionistas. Conoces gente del mundillo y te cambias cosas, consigues clientas también y son interesantes las quedadas. Y ves cómo la gente va con la ilusión, enseñándonos un bebé que se han comprado. Es chulo, es bonito. A veces quedamos y nos vamos todas a comer o vamos todas con los carritos por ahí. Es bonito también. Y ves clientas tuyas porque van con tus bebés también.” (Sonia, fabricante y vendedora de Reborn)

Las ferias y quedadas Reborn de algún modo afianzan un sentimiento de pertenencia y de afinidad entre las mujeres pertenecientes al Mundo Reborn creando así una comunidad más allá de las RRSS.

4.4. Vinculación con el arte y el juego:

Finalmente, en este análisis me parece relevante nombrar que en el Mundo Reborn existe gran demanda de mujeres que quieren aprender a fabricar un muñeco Reborn. Por eso existe gran oferta en Internet, dentro del Mundo Reborn, de cursos dirigidos a aprender este oficio. Me llamó la atención esta fuerte demanda para aprender a fabricar este tipo de

muñecos, ya que también existe mucha oferta de estos muñecos para comprar. Es decir, el fabricar los muñecos recobra una dimensión especial en el mundo Reborn. A menudo las mujeres que los coleccionan también los fabrican, estos papeles se entrelazan. En la observación flotante no pude recoger mucha información sobre esto, lo único fue afianzar esta fuerte demanda y este entrelazamiento de papeles (fabricantes y coleccionistas). Sin embargo en las entrevistas, Sonia me comentó que ella enseña a fabricarlos y me manifestó algo que llamó la atención:

“Porque lo hago a mi gusto, me gusta hacerlo yo, porque es lo que digo yo, los tonos que tengo yo no los tiene nadie, a mí me gustan mis tonos y me gusta cómo me quedan los míos y si es que se lo pido a otro no me lo va a hacer igual, entonces sabiéndolo hacer yo (...)

“(...) hasta que he conseguido el tono que me gusta y todo como yo lo quiero han pasado años y ahora pues me encanta cada vez más y cada vez los materiales que salen son mejores cada vez te quedan más real vale como que al final son como más personales para ti sí el sentido que cada artista le da su toque y se lo hace a ella supongo vale más la personalidad de cada uno, yo creo. Claro, total, sí. Al final, también el arte tiene un poco eso (...)

“Sí, bueno, algunas vienen para hacérselos para ellas, lo que pasa es que la mayoría luego acaban vendiendo, pues es lo que te digo, no te lo puedes quedar todos, y nada más para ir comprando más materiales para poder seguir (...)” (Sonia, fabricante y vendedora de Reborn)

Fabricar tu propio muñeco Reborn supone poder personalizar, “darle tu toque”, es decir, crear algo propio que no puedas encontrar en otro lugar (compra-venta). En este punto me gustaría trazar esta dualidad entre arte y juego que existe en el Mundo Reborn, como hemos mencionado con anterioridad. Por una parte se puede entender este gusto por la creación del muñeco como un gusto por el arte, cada artista crea una pieza única y dota de personalidad la obra. En el mundo reborn existe esta característica sin embargo también me parece interesante mencionar una dimensión de lo propio, en esta esfera neonatal que se crea en torno a este mundo. Es decir, la creación de un muñeco Reborn también podría formar parte de la reconstrucción imaginativa de la esfera neonatal y entenderse como parte de la misma, es decir, como una especie de gestación. Me parece importante señalar que estas mujeres lo entienden únicamente como arte, sin embargo desde una perspectiva antropológica creo que se debe de tener en cuenta todas las prácticas que son llevadas a cabo por estas mujeres con sus muñecos. Por tanto, entendiendo esta dualidad, podemos decir que el Mundo Reborn

tiene una dimensión artística y una dimensión imaginativa que de algún modo están conectadas y crean esta cultura¹⁰.

5. Conclusiones y reflexión:

El Mundo Reborn en RRSS muestra una parte importante de lo que representa este colectivo de mujeres, a través del contenido generado y compartido podemos visualizar y sumergirnos en un mundo muy peculiar. De algún modo, esta exposición pública ha ayudado al entendimiento de sus prácticas, a trazar tipologías y ha realizar un mapeo de los lugares virtuales donde se encuentran (o se han encontrado). Además esta cantidad de redes que se crean a través de Internet son simbióticas con espacios físicos, el Mundo Reborn existe de la forma que existe por estas dos relaciones entre mundo virtual y mundo físico, generando así el Mundo Reborn. Lo interesante que nos muestra Internet es la forma en la que estas mujeres están interconectadas, se entienden, se organizan y se conectan a un entramado cultural donde, de uno u otro modo forman parte. A pesar de poder acceder a todo este contenido, surgían algunas cuestiones que no podía resolver a través de la observación flotante, pero que sin embargo a través de las entrevistas pude comprender. Esto me hace pensar de forma hipotética que, el contenido que se genera es por y para mujeres (o niñas) que ya entienden estas dinámicas y el único material audiovisual generado para personas que no pertenecen al Mundo Reborn son los que defienden de forma personal su salud mental.

El Mundo Reborn en RRSS muestra claramente esta dualidad que hemos mencionado anteriormente, entre arte-juego. Estas mujeres son duramente criticadas social y mediáticamente, de algún modo estos ataques confieren una especie de misoginia, a mi entender, puesto que las críticas recibidas están relacionadas con la maternidad (no poder concebir). Se da por supuesto entonces que una mujer que no puede tener hijos/as, por ello tiene carencias, entonces necesita suplirlas, en este caso, mediante un muñeco Reborn. Más allá de esto, esta ideología de género forma parte de un imaginario, por ello entiendo que estas críticas forman parte de una especie de misoginia.

¹⁰Cultura: Este proyecto entiende las complejidades que conlleva definir cultura, por ello entiende como las diferentes prácticas, concepciones, lenguaje, interconexiones, etc que existen en el Mundo Reborn forman parte de un entramado cultural..

Finalmente, en cuanto a la representación de estas mujeres en RRSS y al uso que le dan, cabe decir que claramente reproducen determinados roles de género, tanto las prácticas como la representación que les dan a los muñecos Reborn (unos objetos para muñecos Reborn “niñas” y otros objetos para muñecos Reborn “niños”). En este sentido, me parece trascendental la relación de estas mujeres con la tecnología puesto que apoya una ideología en el imaginario colectivo de la maternidad. Por tanto, puede existir una preocupación de hacia dónde se están desarrollando las nuevas tecnologías y si están sirviendo para repercutir en las desigualdades o para ayudar a erradicarlas.

6. Referencias:

Álvarez Cadavid (2009). Etnografía virtual: exploración de una opción metodológica para la investigación en entornos virtuales de aprendizaje. (Artículo de reflexión no derivado de investigación.) Revista Q, 3 (6), 31, enero-junio. Disponible en: <http://revistaq.upb.edu.co>

Ardèvol, E.; Bertrán, M.; Callén, M.; Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. Athenea Digital, 3, 72-92. Disponible en: <http://antalya.uab.es/athenea/num3/ardevol.pdf>

Ardèvol, E., & Estalella, A. (2010, August). Internet: instrumento de investigación y campo de estudio para la antropología visual. *Revista Chilena de Antropología Visual*. Consultada 5/11/2022, en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3636707>

Ardèvol, E., & Lanzeni, D. (2014, septiembre). Visualidades y materialidades de lo digital: caminos desde la antropología. *ANTHROPOLOGICA*, 33, 11–38.

Castaño Collado, C. (2019). Revolución tecnológica y acceso de las mujeres al espacio público. En La Paz, El acceso de las Mujeres al Espacio Público, (pp. 43–52).

Foucault, M. (1989). La voluntad del saber: Historia de la sexualidad.

Gil-Juarez, A., Vitores, A., Feliu, J. y Vall-llovera, M. (2011). Brecha digital de género: Una revisión y una propuesta, en Barrios Vicente, I. M. (Coord.) Mujeres y la sociedad de la Información. Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la

Información. Vol. 12, nº 2. Universidad de Salamanca, pp. 25-53 [Fecha de consulta: 20/04/2023].

http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/8272/8276

Haraway, D. (1995): *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra

Hine, Christine (2004). *Etnografía Virtual* (Traducido por Hormazábal, Cristian P.). Barcelona: UOC (Universidad Oberta de Cataluña). (Original publicado en 2000.)

Moreno,D. Villar,S.(2016) .T07xP01'Bebés reborn', "Conexión Samanta". España: Cuatro, Mediaset España

Navarro Beltrán, M. (2009, diciembre). La brecha digital de género en España: cambios y persistencias. *Feminismo/s*, 14, 183–200. Recuperado en 2023, de <https://feminismos.ua.es/article/view/2009-n14-la-brecha-digital-de-genero-en-espana-cambios-y-persist>

Tajahuerce Ángel, I.; Mateos Casado, C; (2016). *Simulaciones sexo genéricas, bebés reborn y muñecas eróticas hiperrealistas*. *Opción*, año 32, Vol 81 Universidad de Zulia pp. 190-210 [Fecha de consulta: 16/10/2022]

7. Anexos:

Protocolo de entrevista:

DESCRIPCIÓN PERSONAL:

¿Cuántos años tienes? ¿Con qué sexo te identificas? ¿De dónde eres? ¿Dónde resides actualmente? ¿Cuál es tu situación laboral? ¿Cuál es tu situación sentimental Tienes pareja, hijos, etc? ¿Tienes hij@?

INTRODUCCIÓN A REBORN:

¿Cómo te introdujiste en el mundo de los reborn?

¿Hace cuánto tiempo estás en el mundo reborn?

¿Cómo fue tu primer contacto con el mundo reborn?

¿Comenzaste coleccionándolos o a fabricarlos o los dos a la vez? ¿Los vendes?

(Si los colecciona) ¿De qué modo los coleccionabas? (vitrina, habitación única para la colección, etc. He visto por redes sociales que muchas mujeres que los coleccionan también juegan con ellos y les hacen rutina, en tu caso ¿también les haces rutinas o son meramente expositivos? (si es afirmativo) ¿En qué consiste la rutina? ¿Qué significa para ti esta práctica con el reborn? ¿Cuánto tiempo te ocupa en tu día? ¿Te has planteado fabricarlos?/¿Cuándo te planteaste fabricarlos?

(Si los fabrica) ¿Cómo empezaste a fabricarlos? ¿Por qué decidiste fabricar reborn? ¿Cómo aprendiste a fabricarlos? (si es en cursos) ¿Cómo encontraste estas clases? ¿Tuviste que desplazarte? ¿En qué consistían las clases? ¿Había muchas alumnas/os como tú?

¿Cuántas/os? ¿qué edad dirías que tendrían? ¿Y la profesora/ profesor? ¿Estaba especializada/o en reborn? ¿También vendía reborn? ¿Cómo decides hacer un reborn u otro? ¿Te piden encargos? ¿Qué tipo de encargos? ¿Cómo los fabrican? ¿Cómo es el proceso de fabricarlos? ¿Para ti qué significa fabricar un reborn? ¿Qué importancia tiene para ti fabricarlos? ¿Por qué prefieres fabricarlos a comprarlos?

(Si los vende) ¿Por qué empezaste a venderlos?

para ti ¿Cuánto de importancia tiene vender los reborn?

De esta práctica ¿Cuál dirías que es la más importante para ti (coleccionarlos, fabricarlos o venderlos?

¿Qué público es el que más te pregunta por los reborn que vendes (mujeres, hombres, edades comprendidas, etc)?

¿De qué modo te pones en contacto con los compradores? (si es a través de redes)
¿Qué plataformas utilizan para venderlos?
¿Te preguntan muchas personas?
¿Cómo expones tus reborns para venderlos en redes sociales?
¿Qué plataforma es con la que más interactúa en la compra?

Cursos:

¿Cómo empezaste a hacer cursos? ¿Cuándo empezaste a organizar cursos? ¿Eres tú quien los imparte? ¿cómo anuncias los cursos (a través de rrss)? ¿Cómo se ponen en contacto contigo para asistir? ¿Hay mucha demanda? ¿Crees que ha crecido la demanda de cursos? En los cursos ¿sabes qué finalidad tienen los asistentes (venderlos, coleccionarlos, aprender, etc)?
¿Cual dirías que es el perfil de las personas asistentes (mujeres/hombres/edades comprendidas, etc.)?

LENGUAJE:

Me ha llamado la atención el tipo de lenguaje que se utiliza en el mundo reborn (adoptar, nacer, etc) ¿Por qué crees que se utiliza este tipo de lenguaje?
¿Crees que forma parte de la esfera del juego?

Según tu experiencia personal ¿Se utiliza este lenguaje más allá de las redes sociales?
¿Tú lo utilizas? Cuando comenzaste en el mundo reborn, ¿Te chocó que se utilizasen estos términos?
Con las personas que interactúas en el mundo reborn ¿Utilizan esta terminología?

REDES SOCIALES:

¿De qué modo interactúas con las redes sociales?
¿Eres usuaria habitual?
¿Cuánto tiempo te ocupa consultar o navegar por las redes sociales?
¿Qué uso tiene para ti las redes sociales?
¿Qué plataformas son las que usas?
¿Cuáles son las que más usas?
¿Tienes varios usuarios en las mismas plataformas Personal/Anónimo?
¿cuánta relación dirías que tienen las redes sociales con el movimiento reborn?

¿Cuándo empezaste a interactuar en el mundo reborn por internet?
¿Has conocido a alguien a través de las redes con quien hablar sobre los reborn?
¿Subes contenido reborn a las redes?
¿Qué tipo de contenido?
¿Con qué finalidad?
¿Tienen muchas interacciones?
¿Consultas contenido reborn?
¿Sigues a muchos usuarios con contenido exclusivo reborn? (..)
¿Has acudido a alguna quedada sobre reborns a la que te has enterado a través de redes sociales?
¿Qué red social dirías que tiene más usuarios o contenido del colectivo reborn? ¿Crees que existe diferencia en cuanto al tipo de contenido en cada una de ellas?
La comunidad reborn ¿crees que tiene mucha más presencia por redes sociales que en la realidad o igual?
¿Conoces la asociación ARE (Asociación reborn españa? ¿Has asistido a alguna feria reborn?
¿Conoces a alguien que haya ido? ¿Cómo te enteraste de que había una Feria? ¿En qué consisten estas ferias? ¿Las personas que asisten se desplazan para asistir a la feria o son locales? ¿Dónde suelen hacerse estas ferias? ¿La entrada es gratuita?

(si hace rutinas) ¿Has grabado alguna vez

RELACIÓN CON FAMILIA, AMIGOS Y REBORN

¿Tienes personas de confianza con los que hablar con total normalidad de los reborn?
Para ti ¿Supone algún tipo de vergüenza fabricarlos, coleccionarlos o venderlos? ¿Cuál fue la reacción de tu entorno personal cuando empezaste a introducirte en el mundo reborn?
¿Hablas de ello con normalidad con personas que no son de tu entorno personal? (..)

MANTENIMIENTO

He visto que se necesita un mantenimiento para los reborn, ¿Qué tipo de rutinas de mantenimiento se necesitan?

¿Has sentido rechazo por dedicarte a los reborn? ¿por qué crees que existe este prejuicio ante esta práctica? Qué le dirías a una persona que tiene prejuicio ante esta práctica etc.