



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES  
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

COMUNIDADES DIGITALES Y VIDEOJUEGOS: OTRA PERSPECTIVA DE LAS  
COMUNIDADES DE PRÁCTICA

**TESIS**  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:  
MAESTRO EN COMUNICACIÓN

PRESENTA:  
**JOSÉ IVÁN RUIZ SALINAS**

TUTOR: DR. ALEJANDRO MERCADO CELIS  
CISAN - UNAM

SANTA CRUZ ACATLÁN, NAUCALPAN, ESTADO DE MÉXICO, MARZO DE  
2022



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Como parte del desarrollo de esta tesis se participó en el Proyecto PAPIIT IN303820 y en el Seminario de Investigación del proyecto de Comunidades Virtuales

## **Agradecimientos**

A CONACYT (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología) por todo el apoyo económico y respaldo durante el desarrollo de esta investigación. Sin esta institución el proceso hubiera sido distinto. Mi total agradecimiento por todo el tiempo.

Agradezco al asesor de esta tesis, el Dr. Alejandro Mercado Celis. Sus valiosos comentarios en cada uno de los coloquios permitieron el encuadre de esta investigación. Asimismo, el acompañamiento que me brindó a lo largo del desarrollo de la investigación fue excepcional, lo que permitió llegar al objetivo que nos planteamos desde un principio.

A los lectores, Dr. Alejandro Byrd Orozco, Dr. José Ángel Garfias Frías, Dra. Mariana Gutiérrez Morales y al Mtro. Fernando Martínez Vázquez. Gracias a todos por su gran dedicación, su disposición durante este tiempo y a sus valiosos comentarios sobre esta investigación.

A todos los profesores del posgrado con los que cursé alguna asignatura en este proceso. Cada una de sus aportaciones, comentarios y sugerencias hicieron que esta investigación tomara forma y tenga sustento. En especial a la Mtra. Mirna Téllez, que cada semestre mostró un interés en el progreso de este trabajo. Muchas gracias por todo.

A todos y cada uno que me brindó su apoyo durante este proceso, sobran las palabras para expresar lo agradecido.

*Las redes de apoyo aumentan gracias a la comunidad.  
Apex es ser, hacer y estar con la comunidad.*

Carlos Martínez

## Índice

Introducción // p.6

1. Los esports // p.13
  - 1.1. Antecedentes // p.13
  - 1.2. Estado actual // p.14
  - 1.3. Características de los esports // p.15
    - 1.3.1. Lo motivador // p.17
    - 1.3.2. La estrategia // p.17
    - 1.3.3. Lo competitivo // p.17
    - 1.3.4. Lo lúdico // p.18
  - 1.4. Datos generales sobre los esports // p.19
    - 1.4.1. Los esports en México // p.20
  - 1.5. ¿Por qué Apex Legends es un deporte? // p.21
    - 1.5.1. ¿Qué es Apex Legends? // p.22
2. Las Comunidades Digitales // p.25
  - 2.1. Comunidades de Práctica // p.28
    - 2.1.1. La práctica como significado // p.30
    - 2.1.2. La práctica como comunidad // p.34
    - 2.1.3. La práctica como aprendizaje // p.37
    - 2.1.4. La identidad en la práctica // p.40
  - 2.2. La interacción en las CP // p.42
3. Metodología // p.47
  - 3.1. Big Data y Small Data // p.49
  - 3.2. Netnografía // p.51
  - 3.3. La comunidad de Apex Legends como objeto de estudio // p.53
4. Análisis de resultados // p.58
  - 4.1. Descripción de la comunidad // p.58
    - 4.1.1. Publicaciones de información // p.60
    - 4.1.2. Publicaciones de petición de juego // p.64
    - 4.1.3. Publicaciones de reconocimiento // p.69
    - 4.1.4. Publicaciones de petición de consejos // p.73
    - 4.1.5. La pertenencia y el repertorio compartido // p.77
    - 4.1.6. Cosificación // p.81
  - 4.2. La interacción en la comunidad // p.86
  - 4.3. Entrevistas sobre lo significativo y aprendido // p.90

Conclusiones // p.95

Referencias // p.102

## **Introducción**

Las personas siempre han mostrado la necesidad de relacionarse con otros, es una característica innata que lo lleva a generar distintos tipos de lazos sociales. Éstas se observan gracias a la organización de grupos, comunidades, sociedades y naciones, cada uno con distintas intenciones, propósitos y características.

Esto ha permitido que las personas puedan entender la realidad de distintas maneras, construir significados sobre el hacer y el ser, construir una identidad que le permita identificarse con otros y al mismo tiempo marcar las diferencias. Asimismo, le permite expresarse, compartir sentidos y construir aprendizajes con los otros.

Gracias a estas características que se mencionaron, y especialmente al aprendizaje, la organización de las personas ha permitido que la sociedad consiga progreso cultural, social y político. Por lo tanto, la construcción social de sentidos es parte esencial de la vida cotidiana y como elemento central en este proceso se encuentra la comunicación.

Aunado a esto, la sociedad ha experimentado distintos cambios gracias a la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación provocando una aceptación y apropiación para la vida cotidiana. Esto, no sólo ha modificado la vida laboral y educativa, sino que repercutió en la forma de construir nuevas relaciones sociales.

En la actualidad es un hecho que los dispositivos tecnológicos como celulares, tabletas y computadoras forman parte de las herramientas de trabajo del día a día. Aunque, estos dispositivos también tienen una función de entretenimiento y de esparcimiento para las personas que los utilizan.

Las personas usan los dispositivos tecnológicos principalmente para navegar por internet, en redes sociales como Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, entre otras. Su uso tiene el objetivo de compartir algunos aspectos de su vida cotidiana, sus rutinas y crear relaciones sociales.

Otro de los dispositivos tecnológicos que se han integrado en la vida cotidiana son las consolas o computadoras que permiten jugar videojuegos. Esto les da a las personas momentos de ocio y esparcimiento. Los juegos de video se caracterizan por ser una actividad en solitario y en compañía. Y es precisamente la conexión a Internet la que permite jugar con otros y establecer las relaciones con otras personas.

Los estudios sobre videojuegos van ganando relevancia entre las ciencias sociales y las humanidades. La naturaleza de los videojuegos proviene de dos vertientes: la primera son las industrias culturales y creativas; la segunda, la configuración tecnológica que es inherente al producto cultural. Entendiendo principalmente a los videojuegos como “otro tipo de narración *medioambiental* y *performativa* que implica tanto habilidades manuales como intelectuales, estimulando no sólo la agilidad en el manejo de los comandos sino la imbricación de las personas en la recreación del juego mismo.” (Martín Barbero & Corona, 2017, p. 28)

Las redes sociales y los videojuegos son el objeto de esta investigación. En específico el estudio de las relaciones que se gestan en las redes sociales, y cómo a partir de estas relaciones se construyen comunidades en las que una de las consecuencias puede resultar en un aprendizaje de alguna práctica en específico, en este caso, el de jugar videojuegos. Se estudia en especial aquellos videojuegos que se caracterizan por jugarse en línea y que requieren de estar en comunicación con otros jugadores.

Esto juega un papel de modernidad en una sociedad en la que la estructura del lazo social y sus distintas interpretaciones y manifestaciones se ven mediadas a partir de elementos y dispositivos tecnológicos. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación ocupan un lugar importante en la sociedad, se insertan en la vida cotidiana y convergen en la casa, el trabajo e incluso en la calle. Estas tecnologías han convertido a la sociedad y han dado un giro a la cultura, al grado de transformar la forma en que se interactúa, se trabaja, se socializa y se comunica (Heredia, 2011).

Estudiar estos elementos cobra un sentido novedoso ya que permite el entendimiento de las dinámicas que se llevan a cabo en un plano de *virtualidad*. Donde los grupos y actores sociales constituyen parte de su participación y ponen en juego su identidad, prácticas



comunicativas y culturales, haciendo de estos espacios un punto de encuentro y, por ende, parte importante de su vida (Heredia, 2011).

La comunicación juega un papel importante en la configuración del entendimiento de la realidad social. Una realidad que está cambiando constantemente por factores económicos, políticos y tecnológicos, ya que no sólo se debe considerar a los videojuegos como una hibridación de las lógicas del capitalismo y el consumo, sino como un elemento (tal vez simbólico) que ahonda las transformaciones a nivel cultural y de vida cotidiana de las personas; asimismo, los videojuegos conducen a una nueva experiencia cultural que tiene arraigada la navegación por internet (Martín-Barbero & Corona, 2017).

A continuación, se describe de qué manera se llegó a delimitar el tema de investigación a través del estado de la cuestión. Éste retoma distintos estudios académicos desde distintas disciplinas como la psicología, la pedagogía, la comunicación, entre otras.

Desde la Psicología hay estudios de los videojuegos como una adicción que perjudica a las personas, un estudio que puede ejemplificar claro esto es el realizado por Fuentes y Pérez (2015), que propone determinar si hay un uso excesivo de videojuegos y si esto influye en el rendimiento escolar y su comportamiento. Este estudio concluye que existe un bajo en los alumnos rendimiento por el uso de videojuegos, además de crear en ellos adicción, sexismo, y trastornos de salud.

Un estudio que permite entender la tendencia en la que se clasifica a los videojuegos como un factor determinante que genera cambios en adolescentes, es el realizado por González (2017), ya que se plantea analizar el uso problemático de videojuegos en adolescentes, además de examinar su correlación con sintomatología ansiosa y depresiva.

En los estudios anteriores se observa una relación determinista entre los videojuegos y quien los consume. Se trata de una relación de causa-efecto donde las conclusiones repercuten a nivel psicológico de manera perjudicial para los usuarios. Se deja de fuera los procesos de apropiación y los elementos simbólicos que el videojugador obtiene o no de este consumo.

Otra de las disciplinas que han abordado el tema de los videojuegos es la Pedagogía. Desde esta disciplina se estudia cómo los videojuegos pueden ser facilitadores en el ámbito educativo. En el estudio *¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador*, propone la utilización de los videojuegos como herramienta didáctica, tratando de indagar en lo que aprende con estos y la opinión de la inclusión de éstos dentro del aula (Revuelta & Guerra, 2012).

Por otra parte, el texto *Diseño de juegos y creatividad: un estudio en el aula universitaria* tiene como propósito principal analizar la eficacia de las mecánicas de un videojuego implementadas en la resolución de problemas en el aula. Como resultado se obtiene mayor número de propuestas, siendo además más arriesgadas, mientras que las recompensas clásicas, en este caso, limitan la originalidad de las propuestas siendo más conservadoras (Bonilla, 2015).

Como se observa, en estos estudios se aborda a los videojuegos como una simple herramienta que complementa las actividades de aprendizaje. Esto abre el campo a un análisis amplio en cuestión de utilidad del producto, sin embargo, deja de fuera la organización e interacción entre los usuarios, no permite vislumbrar al videojuego más allá de un mero dispositivo secundario.

Por último, las Ciencias de la Comunicación ha abordado de distintas maneras a los videojuegos, centrándose principalmente en elementos de narrativa dispuestos dentro del producto cultural, la ocupación del ocio y su relación con los videojuegos, y el elemento artístico que está impregnado en la producción de este producto.

La investigación realizada por Cuenca (2014), propone identificar las mediaciones que conforman el sentido de la práctica de jugar videojuegos en personas conocidas como *Hard Core Gamers*. El autor concluye, a grandes rasgos, que estos jugadores, por su práctica con los videojuegos, pierden o desatienden las relaciones sociales o sus ocupaciones y actividades diarias; además de que deben ser entendidos como personas que conforman redes virtuales y presenciales en función de su interés principal.

En esta investigación se decidió en abordar la interacción de una comunidad digital de videojugadores, entendiéndola como uno de los escenarios que permiten la comunicación entre ellos y por lo mismo donde se intercambian significaciones y sentidos. Por lo tanto, el tema central de la tesis es analizar el proceso de comunicación que se da en comunidades digitales entre actores sociales que consumen videojuegos. Los hallazgos permiten dilucidar la estructura de estas comunidades, sus formas de interactuar y las formas simbólicas presentes en dicha interacción.

De acuerdo a lo escrito anteriormente, se determina que el objetivo general para este trabajo de investigación es el siguiente: Describir la interacción en la comunidad *Apex Legends eGamingUp* y qué elementos permiten denominarla como una Comunidad de Práctica. La hipótesis que se plantea es el siguiente: Los integrantes de la comunidad interactúan buscando significados o experiencias para construir aprendizajes para la práctica que los reúne.

A partir de esto, la tesis se estructura en cinco capítulos que describen cada uno de los elementos que resultaron esenciales para describir el objeto de estudio. El *Capítulo I* consta de un recorrido breve sobre la historia de los videojuegos como industria, resaltando datos relacionados con la conexión a Internet y las distintas plataformas donde se juega, además, se describe un panorama del consumo de videojuegos en México. Aunado a esto, se relata qué son los *esports*, y al final de este capítulo se caracteriza el juego *Apex Legends* para conocer por qué se eligió.

El *Capítulo II* retoma el constructo teórico que se utiliza para abordar el tema de investigación. Principalmente es un recorrido general sobre las comunidades digitales, qué son y las características de éstas. De este primer concepto se desprende el de las Comunidades de Práctica, mismo que es definido como grupos de personas que comparten alguna preocupación o una pasión por algo que ellos hacen y aprenden cómo hacerlo mejor a partir de que interactúan regularmente. El aprendizaje puede ser la razón por la que se conforma la CP o puede ser un resultado incidental debido a la interacción de los miembros (Wenger, 2011).

Estas comunidades se caracterizan por los siguientes puntos que sirven como categorías de análisis:

- La práctica como significado: el proceso de la producción social de significado es el nivel de análisis principal para hablar de la práctica. Aquí se introducen los conceptos negociación de significado, participación y cosificación.
- La práctica como comunidad: se presenta al concepto de práctica como elemento de cohesión para la comunidad. Además, se introducen las dimensiones que le dan relación a la práctica y la comunidad: compromiso mutuo, empresa conjunta y repertorio compartido de maneras de hacer las cosas.
- La práctica como aprendizaje: primordialmente se entiende a la práctica como un proceso de aprendizaje y que, como consecuencia de esto, la comunidad aparece como un elemento emergente de organización que no tiene una naturaleza de estabilidad ni aleatoria necesariamente.

De acuerdo con el objetivo general de la investigación, el concepto central que se observa en la comunidad es el de interacción. Este se define como un intercambio y negociación del sentido entre dos o más participantes situados en contextos sociales similares. Está acentuada en la comunicación y la reciprocidad de quienes la practican, la utilizan y construyen los códigos y reglas (O'Sullivan, citado en Rizo, 2006).

En el *Capítulo III* se describe la metodología que se utiliza para abordar el objeto de estudio y para la recolección de datos. Esta técnica está adaptada para obtener información de un ecosistema estructurado principalmente en Internet, en especial de las redes sociales. Lleva por nombre *netnografía*.

Esta técnica utiliza los mismos principios que la etnografía, en especial con la observación participante, pero con esta particularidad de que se lleva a cabo en un campo de trabajo completamente digital. Además, la comunicación está mediada por computadoras o dispositivos tecnológicos como fuentes de los datos que permite llegar a la comprensión de un fenómeno.

Kozinets (2010) menciona que llevar a cabo esta técnica significa realizar un proceso de inmersión prolongado con los miembros de una comunidad para comprender y transmitir su realidad a través de lo que llama *thickness* haciendo una descripción e interpretación de la interacción de los participantes.

Consecuente a este apartado descrito, el *Capítulo IV* consta de la presentación, descripción y análisis de los resultados obtenidos al utilizar la netnografía como técnica de investigación. En este apartado se caracterizan las distintas publicaciones que se realizan en la comunidad mencionada con anterioridad, aunado a esto, se rescatan las respuestas que los integrantes realizan.

Las categorías son las siguientes:

- Información
- Petición de juego
- De reconocimiento
- Consejos/Tips
- Compartir

Asimismo, se describe la interacción que se genera a partir de estas publicaciones. Se describe lo que sucede y los niveles en los cuales se desarrolla el proceso comunicativo. Añadiendo un esquema que permite visualizar dicha dinámica de interacción entre los integrantes de la comunidad.

Además, se agregan los testimonios de seis integrantes de la comunidad escogidos por su trayectoria personal y por su experiencia. Estos manifiestan qué tipos de aprendizajes se han generado gracias a la pertenencia de la comunidad y los significados que se han construido.

Por último, se presentan las *Conclusiones* donde se presentan las principales reflexiones de acuerdo a los hallazgos encontrados. Además, se agregan los retos y áreas de oportunidad de la aplicación de una técnica como la netnografía. Y, finalmente, las posibles investigaciones que se pueden desprender del tema.

## Capítulo 1

### Los esports

En este capítulo se presenta un breve repaso histórico sobre la industria de los videojuegos con el objetivo de contextualizar la evolución de estos productos culturales, su importancia en el consumo internacional, así como nacional. Además, se caracterizan a los esports y finalmente el juego *Apex Legends* para conocer por qué se eligió a éste dentro de otros con elementos similares.

#### 1.1 Antecedentes

El inicio del desarrollo de videojuegos data de la década de los 50 a la par de la aparición de las primeras computadoras que permitieron la programación de los mismos. De 1952 hasta 1962 los videojuegos sólo podían ser simulados en computadoras que eran propiedad de instituciones educativas como el Instituto de Tecnología de Massachussets (MIT). Estos videojuegos se caracterizaban por ser de dos jugadores en un mismo que estaban basados en juegos de mesa tradicionales.

De acuerdo con Belli y López (2008, p. 162), en 1966 “Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds dando inicio al videojuego doméstico”. Aunado a esto, es en 1971 cuando el consumo de los videojuegos comienza a crecer gracias a la comercialización en Estados Unidos de Computer Space, propiedad de Nolan Bushnell (Belli & López, 2008).

A partir de ese momento los videojuegos comienzan a tener una expansión mundial a través de la aparición del videojuego Pong creado por la recién fundada Atari. Posteriormente, tras el avance técnico, la aparición del Atari 2600 y el videojuego Space Invader fueron la piedra angular en la industria.

En un mercado acaparado principalmente por Estados Unidos, llega la primera crisis de la industria en 1983 debido a las bajas ventas de sistemas domésticos desarrollados por Atari. Es así que Japón, de acuerdo con (Belli & López, 2008), decide entrar al desarrollo de

los videojuegos y es en 1983, a través de la compañía Nintendo, que lanza al mercado la consola Nintendo Entertainment System (NES).

A partir de este momento, la popularidad de los videojuegos fue creciendo, acompañado de un creciente desarrollo tecnológico que permitió el salto visual del 2D al 3D, principalmente en consolas caseras y PC. En esta ola se integran las compañías Sony y Sega con sus respectivas consolas a en la década de los 90. Es hasta este momento en el que el modo de juego se centra en la interacción entre jugador-consola o jugador-jugador, esta última de manera presencial.

Es en esta etapa las PC comienzan a ganar mayor popularidad por el desarrollo de juegos como los *First Person Shooters* (FPS), los *Real Time Strategy* (RTS) y los *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), mismos que permitían “conexiones entre ordenadores mediante internet facilitaron el juego multijugador” (Belli & Lopez, 2008, p. 166). Esto permite ver una nueva modalidad de juego, dejando atrás la interacción presencial para poder saltar a lo virtual.

Del 2001 y hasta la actualidad, con la entrada de Microsoft al mercado con su consola Xbox, se dio prioridad al equilibrio entre el juego presencial y el virtual. La infraestructura del Internet permite un salto a propiciar el juego online y cooperativo y dejar de lado el juego solitario y presencial.

Este modo se caracteriza por conjuntar de alguna manera las necesidades de socialización parecidas a las de las redes sociales: posibilitan mostrarse a un auditorio mundial, y que cumple con un rol específico, el de rivalizar con otros videojugadores en distintas partes del mundo.

## **1.2 Estado Actual**

No es fácil concebir la vida actual de la sociedad sin el acompañamiento casi inherente de la tecnología y sus múltiples usos y aplicaciones en la vida cotidiana. Tanto la computadora personal, como los teléfonos inteligentes y, por último, las consolas de videojuegos, son aparatos tecnológicos que se han incrustado en la vida cotidiana y que han

modificado los modos de ser, estar e interactuar, siendo así relevantes para entender la cultura, el entretenimiento y el ocio en la sociedad contemporánea.

Por lo tanto, es preciso observar a los videojuegos como una industria cultural, capaz de producir y reproducir valores y/o elementos simbólicos. De acuerdo con la UNESCO, las industrias culturales son aquellas que tienen como objetivo principal producir, promocionar, difundir y/o comercializar bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial (Lebrún, 2014).

Debido a la popularización de los videojuegos a nivel mundial y nacional, es menester vislumbrar algunos datos que permitan ejemplificar la magnitud del consumo en México. De acuerdo con los datos proporcionados por The Competitive Intelligence Unit (CIU), sobre el consumo de videojuegos en México, el número de jugadores en el país son 68.7 millones de videojugadores.

Este universo de jugadores se divide en función del artefacto tecnológico mediante el cual juega. En primer lugar, se encuentra el *smartphone* con un total de 46.5 millones de jugadores (68%); en segundo lugar, lo tiene la consola fija con un 33% que representa a 22.8 millones de personas; por último, se suman los jugadores que utilizan tabletas para jugar (12%), y los jugadores de PC con 10% de usuarios en total (CIU, 2017).

### **1.3 Características de los esports**

Para hablar de los esports se presenta la necesidad de relacionarlo con las actividades deportivas. Esto con la intención de revelar cuáles son los elementos que lo caracterizan como tal y que, por consecuencia, necesita de un aprendizaje por aquella persona que lo practica. En este sentido, la intención no es generar un debate teórico, sino que se trata de una mera descripción de estos videojuegos.

La definición de lo que es un deporte nos la da Acuña (1994) quien señala que cualquier deporte debe contener como elementos principales: la actividad motriz, lo competitivo, una reglamentación y una institucionalización. A estos elementos Hernández (1994) añade el carácter lúdico.



La definición propuesta por Fernández (2019) permite un primer acercamiento, el autor menciona que los esports son “la acción de jugar a un videojuego de forma competitiva y frente a terceras personas físicas, en el marco de un formato de competición predefinido y de forma profesional o amateur.” (p. 116)

Tal vez en un videojuego la actividad motriz sea un elemento casi imperceptible, pero la coordinación de las manos con el ojo resulta en un acto fino el cual lleva de cierto tiempo para poder controlarlo de manera efectiva. En este caso, se requiere de cierta habilidad para llevarla a cabo.

Tiedemann, citado por Barrera y Álvarez (2019), define al deporte como una actividad cultural donde la persona se relaciona con otros, teniendo una clara intención de mejorar las habilidades, en específico las habilidades de las áreas motrices que le permita compararlas con otras personas según las reglas impuestas por el juego.

De esta definición es importante rescatar la interacción entre jugadores para mejorar en materia de habilidades. Estas interacciones son el objetivo principal de este trabajo de investigación. El objetivo es conocer la interacción dentro de la comunidad y determinar si hay alguna evolución en la práctica a la hora de jugar y cómo es que se visualizan como jugadores frente a los demás, teniendo en cuenta la naturaleza competitiva del videojuego.

Entrando en materia de los esports, es importante recordar que estos se desarrollan en un ambiente digital, donde el uso del internet es esencial para que se pueda llevar a cabo la actividad del juego. Teniendo en consideración estos planteamientos, se retoma la definición de Wagner, citado por Barrera y Álvarez (2019), quien define a los esports como un conjunto de actividades donde las personas entrenan y desarrollan habilidades mentales y físicas gracias al uso de las tecnologías de la información y comunicación (TICs).

Teniendo en cuenta esta definición, se puede deducir que los esports forman parte de una actividad deportiva que requiere de una actividad física y mental y que debido a las habilidades que se desarrollan, se necesita de una interacción con distintas personas que le permitan crear un aprendizaje específico sobre dicha actividad.

Es necesario describir cuáles son estas cualidades que son características de los esports que los hacen una actividad que requiere de práctica y de una curva de aprendizaje específica. A continuación, se presenta una breve indagación de cada una de ellas.

### 1.3.1 Lo motriz

La actividad motriz tal vez sea uno de los elementos menos visibles en el jugar videojuegos, ya que se trata de un acto en el cual se lleva mucho tiempo sentado frente a un monitor y el sedentarismo es consecuencia del mismo. Sin embargo, en este caso se emplea una motricidad fina que implica el movimiento de pequeños grupos musculares y el desarrollo de una coordinación entre las manos y los ojos.

Por lo tanto, a estas características se les considera como una actividad motriz con una intencionalidad, no simplemente como un movimiento. Tal como lo plantea Benjumea, retomado por (2019), “la intención está acompañada de la consciencia; es decir, la motricidad no solamente se ocupa del aspecto físico, sino que engloba todas las dimensiones del ser humano, en sus dimensiones física, cognitiva y emocional” (p. 13).

### 1.3.2 La estrategia

Otra de las características de los esports es el factor de la estrategia como el elemento principal de su génesis. No se trata de videojuegos narrativos, no hay una historia que se desarrolla dentro de éstos, sino que está basado completamente en sobrevivir e imponerse sobre los demás.

Este es uno de los componentes más importantes dentro de cualquier deporte, es por ello que Hilvoorde y Pot, citado por Barrera y Álvarez (2019), confirman que la estrategia está estrechamente relacionada con la destreza y el dominio de todas aquellas habilidades motoras que necesita la persona para desarrollar la actividad.

### 1.3.3 Lo competitivo

Este elemento es central en toda actividad deportiva, siempre ha tenido gran importancia ya que puede llevar al profesionalismo en cualquier disciplina, implica figurar en las grandes competencias y llegar a un reconocimiento mundial.

La práctica de los esports se ha masificado tanto, que el nivel competitivo ha llegado a niveles tan altos que las organizaciones se han visto con la obligación de crear divisiones para nivelar la calidad de los jugadores o equipos (Cosano, citado en Barrera y Álvarez, 2019).

#### 1.3.4 Lo lúdico

Esta característica va de la mano con la anterior, ya que toda actividad deportiva implica un tiempo dedicado para la dispersión, la diversión y como práctica de ocio recreativo. Es un elemento en el que el pensamiento fantasioso y simbólico de la persona puede romperse y componerse de manera distinta para crear historias o proponer nuevas acciones.

En esencia, es un elemento que se encuentra en los esports, es por esta característica que esta categoría de videojuegos inicia, ya que la mayoría de los jugadores comienzan a jugar por intención principal de divertirse y pasar el tiempo, y a medida que se va mejorando en el juego, el enfoque del jugador se va convirtiendo con el objetivo de enfrentar nuevos retos y a jugadores de distinto nivel (Barrera y Álvarez, 2019). Es por ello que el elemento lúdico va perdiendo su matiz y lo competitivo toma fuerza.

Al inicio este tipo de videojuegos se centraban en enfrentar a una inteligencia artificial programada o con otra persona en un mismo espacio físico compartido. Sin embargo, gracias al internet y a las TICs, es como la dinámica cambia por completo, ya que los juegos online obtienen un mayor alcance, en los que el elemento lúdico gana espacio y posibilita la generación de ambientes digitales que permiten la interacción (Barrera y Álvarez, 2019).

Por lo tanto, el videojuego ya no se trata sólo de jugar con amigos, hermanos o conocidos, sino que se convierte en un espacio donde se puede jugar con personas de cualquier parte del mundo. Además, así como el juego expandió la práctica del videojuego por mera diversión, al mismo tiempo lo competitivo fue tomando una mayor relevancia.

Barrera y Álvarez (2019) proponen una clasificación de esports de acuerdo a la naturaleza o deporte que simulan. Se enlista cada una de ellas con ejemplos de videojuegos:

- esports de simulación de deportes: FIFA, NBA 2K, Madden NFL, automovilismo, Just Dance.
- esports bélicos: Apex Legends, Call of duty, Counter Striker Global Ofensive, World of Tanks, Doom, Overwatch, Fortnite.
- esports de combate: Street fighter, The King of Fighters, Mortal Kombat, Dragon Ball fighter Z, Marvel vs Capcom.
- eSports de estrategia: Continuo (moba, RTS) y Alterno (cartas, turnos).

Según Barrera y Álvarez (2019), se entiende por estrategia continua los juegos que son en tiempo real, las acciones se llevan a cabo al instante y no se tiene que esperar por el movimiento del rival. De estrategia alterna son aquellos juegos donde cada uno de los participantes tiene un tiempo para realizar algunas acciones, mientras que el contrario observa y espera.

- Continuos: DOTA 2, League of Legends, Star Craft, Smite, Age of Empires, Clash Royal, Super smash boss.
- Alternos: Heartstone, Pokemon.

A partir de lo expuesto en estas páginas se puede definir a los esports como una expresión de las habilidades psicomotrices donde se utilizan las TICs, con la característica de lo competitivo, lo reglamentado y lo lúdico, donde los personas que participan pueden comparar sus habilidades en igualdad de condiciones y con la intención de superarse.

#### **1.4 Datos generales sobre los esports**

Para dar un contexto sobre el alcance y la repercusión que tiene a nivel mundial esta categoría de videojuegos, resulta necesario exponer en este apartado algunos datos que permitan dimensionar estas características mencionadas. Además, es relevante ya que ha ganado bastante popularidad en los últimos años.

De acuerdo con Fernández (2019) los esports en el año 2018 generaron un ingreso de 865 millones de dólares, lo cual representa un 0.6% de los ingresos totales de la industria de los videojuegos. Con esto se corrobora el crecimiento de los esports desde su creación en la primera década del nuevo milenio hasta estos años.

La particularidad de estos esports es que son retransmitidos a través de internet, especialmente en plataformas como YouTube, Facebook Gaming y Twitch. Siendo esta última la que tiene mayor popularidad y que fue adquirida por la empresa Amazon por un total de 970 millones de dólares, y de acuerdo con Engerman y Hein (2017) el mercado de los esports alcanza alrededor de 134 millones de espectadores.

Esto deja ver que la popularidad entre los gamers es bastante alta, debido al espectáculo que se ofrece, tanto en transmisiones individuales donde los que transmiten juegan por diversión o por entrenar, así como las transmisiones especiales de algún torneo organizado por algunas de las empresas patrocinadoras.

#### 1.4.1 Los esports en México

La popularidad de estos juegos ha ido creciendo con los últimos años en el país. Las plataformas para transmitir videojuegos han ido creciendo en usuarios poco a poco en la escena mexicana. Millones de jugadores mexicanos han tomado esto como un pasatiempo, según datos de BBC (2019) alrededor de 70 millones juegan videojuegos y, por consecuencia, son potenciales espectadores de esports.

De acuerdo con los datos proporcionados por la consultora The Competitive Intelligence Unit (CIU) un 10.6% mira videojuegos por internet y un 4.8% asiste a torneos como espectador. El panorama de salud actual ha traído afectaciones a deportes como el fútbol, basquetbol, fútbol americano, entre otros. Sin embargo, la industria de los videojuegos se ha visto favorecida por esta situación.

Datos proporcionados por Newzoo, una empresa dedicada al mercado los deportes electrónicos, México es el país más importante en Latinoamérica con relación a ingresos en videojuegos, juntando un total de mil 577 millones dólares (La Razón, 2020).

El consumo ha sido tan atractivo para las empresas que TVAzteca junto Allied Sports crearon un canal de televisión para transmitir las 24 horas todo aquello que estuviera relacionado con los esports en México y a nivel mundial (BBC, 2019). Esto los llevaría a generar una suma 192 millones de dólares.

Gracias a estos números obtenidos y hechos en conjunto, en México, se decidió crear la Federación Mexicana de Esports (FEMES), misma que fue reconocida por la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONADE), hecho que le da el reconocimiento a los esports como deporte oficial en el país (El Universal, 2019).

La FEMES tiene como objetivo crear equipos o selecciones que representen a México en competencias a nivel internacional, con la intención de ganar visibilidad y, además, crear competencias a nivel nacional.

Aunado a esto, se creó la Academia Mexicana de Esports (AMES) que tiene el objetivo de formar a jugadores profesionales en la escena de los esports, principalmente destinada a quienes buscan el profesionalismo, aumentar nivel, convertirse en casters (narradores de eventos de esports), streamers, entre otros (El Economista, 2020).

Resumiendo, es un hecho que los esports han crecido y ganado popularidad entre los gamers, siendo consumidores activos tanto de jugadores profesionales mexicanos como extranjeros, así mismo, como espectadores asiduos de torneos. Dicho esto, permite que las audiencias configuren comunidades que les facilite la interacción a través de internet albergados en distintas plataformas como lo pueden ser Facebook, Discord, Twitter, entre otros.

Como conclusión de este capítulo contextual, se procede a describir de manera general el videojuego que es objeto del análisis de la interacción de una comunidad congregada a propósito del mismo.

### **1.5 ¿Por qué Apex Legends es un sport?**

El videojuego en cuestión (Apex Legends) se considera como un sport por las distintas características que reúne según lo que se ha explicado con anterioridad. Uno de los elementos más importantes por los cuales se le considera como sport es la competitividad. El objetivo principal es eliminar a los demás videojugadores, ser el único equipo en quedar en pie. Además, tiene una categoría específica en la cual el propósito principal es subir de rango.

Otro de los elementos es la estrategia. No sólo se trata de obtener un nivel de juego competitivo, sino que se trata de generar una estrategia para trasladarse por el mapa, para establecer combinaciones de armas dependiendo del estilo de juego y, por último, saber cuándo es el momento indicado de entrar a una batalla.

Lo lúdico también es un elemento central para que Apex Legends se considere como un sport, ya que el videojugador necesita experimentar una curva de aprendizaje para conocer el mapa, para conocer el movimiento y las habilidades de cada uno de los personajes, para aprender el movimiento de retroceso de las distintas armas, entre otros.

De la mano de lo lúdico, está lo motriz como elemento necesario que el videojugador necesita interiorizar para llevar a cabo la práctica y que, por ende, hace que Apex Legends sea un sport. Esta característica es necesaria para que el videojugador pueda controlar la movilidad, las armas y las habilidades de los personajes. También porque es importante tener una coordinación de la mano con el ojo para poder acertar la mayoría de los disparos.

#### 1.5.1 ¿Qué es Apex Legends?

Este es un videojuego gratuito que pertenece al género de los battle royale, desarrollado por Respawn Entertainment y publicado por Electronic Arts. Fue lanzado para distintas plataformas como PC, PlayStation 4 y Xbox One el 4 de febrero de 2019.

Este tipo de videojuegos (battle royale) se caracteriza por estar seccionados en temporadas. En el caso de Apex Legends, hasta este momento, ha tenido 9 temporadas en total, las cuales tienen una duración de tres meses cada una. Cada nueva temporada se ha integrado una nueva arma y un personaje distinto.

Su desarrollo comenzó en 2017 cuando los videojuegos de este género estaban ganando popularidad entre los jugadores. PlayerUnknown Battleground (PUBG) fue el primero de esta categoría y sentó las bases del modo de juego. Fue entonces cuando Fortnite tuvo gran éxito y los desarrolladores decidieron llevar a cabo la idea de Apex Legends.

Actualmente, el videojuego cuenta con más de un millón de jugadores activos. Esto mismo ha generado una alta competitividad entre los videojugadores lo que llevó a al equipo

de desarrollo y a Electronic Arts a generar torneos oficiales de este battle royale. A este torneo se le dio por nombre *Apex Legends Global Series*, el cual consta de dos niveles de jugadores:

- Circuito de aspirantes: liga competitiva para aquellos jugadores que quieren competir en la liga profesional.
- Liga profesional de la ALGS: torneo donde se enfrentan los 40 mejores equipos por cada región.

Además de estos torneos competitivos organizados por Electronic Arts, se llevan a cabo distintas competiciones organizadas por empresas que manejan equipos de jugadores profesionales, así como eventos donde reúnen a creadores de contenido de este videojuego.

Basándose en la clasificación que se describió anteriormente, este juego pertenece a la categoría de esports bélicos ya que hace uso de armas y el objetivo es disparar a los demás rivales.

Dentro de esa categorización, este juego forma parte de los First Person Shooter (FPS), el cual consiste en sumergir al jugador desde una perspectiva en primera persona, donde el campo visual abarque el escenario de enfrentamiento, el arma que se está utilizando y las manos del personaje en cuestión.

Agregado a esto, Apex Legends es un *Battle Royale*. Los videojuegos que pertenecen a este modo de juego, necesitan una conexión a Internet forzosamente, ya que se compite contra otros jugadores en el mismo espacio y en el mismo momento, con la finalidad de eliminar a todos los demás y ser el victorioso.

En especial, Apex Legends se caracteriza por ser un juego que no se lleva a cabo en solitario. Es precisamente lo que lo hace distinto a los demás juegos de esta categoría. Los desarrolladores del videojuego mencionaron que el impacto que tuvo el modo solitario, el cual fue implementado por tiempo limitado, no tuvo la popularidad esperada.

Según uno de los integrantes de la empresa que desarrolla el videojuego, menciona que



cuando introducimos Solos como un modo de juego por tiempo limitado observamos que impactaba negativamente en el juego, especialmente en lo que conlleva a la retención del jugador. También diseñamos las Leyendas y sus habilidades para complementar la partida en equipo y la composición de escuadras, pero cuando juegas en solitario las habilidades de algunas Leyendas se vuelven inútiles. Estas son solo algunas de las razones por las que decidimos no incluir Solos en la actualización de hoy.

Por lo tanto, el videojuego está diseñado completamente para jugarlo en Dúos o Tríos, es decir, trabajar en equipo dando importancia a la interacción dentro de la dinámica. Para esto último, *Apex Legends* implementa un tipo de comunicación a partir de distintos símbolos y sonidos. Gracias a esto no es necesario el uso de micrófono o el manejo de un lenguaje común.

Los personajes que se utilizan dentro del juego cuentan con distintas habilidades, esto con la intención de complementarse y generar distintas estrategias de movimiento, defensa o ataque. Esto define el estilo de juego de los *gamers* y genera procesos de identificación con el personaje.

A grandes rasgos estos son los elementos principales del videojuego. Lo significativo y relevante es la conformación de equipo de dos o tres personas, promoviendo la coordinación, la generación de estrategias y la interacción entre ellos. En el siguiente capítulo se delinearán los fundamentos teóricos que permiten abordar el problema de investigación.

## Capítulo 2

### Las Comunidades Digitales

Para este trabajo de investigación es importante reconocer que existen distintos tipos de comunidades en Internet, con distintos objetivos e intenciones. En la red de redes, existen comunidades destinadas a los videojuegos. En estas comunidades se comparte información, videos, imágenes, historias, entre otras cosas, relacionadas con un videojuego específico. En la red hay varias comunidades dedicadas a Apex Legends. Estas comunidades se dan a nivel local, nacional o mundial.

En este capítulo se explica qué es una comunidad digital para entender su naturaleza, sus características y la relevancia que tiene en la sociedad actual. La segunda sección introduce y explica el concepto de Comunidades de Práctica, se detallan los elementos centrales de este tipo de comunidad y su relación con los propósitos de esta investigación. Para finalizar el capítulo, se expone el concepto de *interacción* como elemento principal a observar en una comunidad, mismo del que se extraen los significados y sentidos que sus miembros comparten.

En esta etapa de la vida social, la tecnología y el Internet están arraigados e incorporados dentro de la actividad humana. El uso de dispositivos móviles y de computadores han sido interiorizados para distintos procesos sociales como la consulta de información, la producción de ésta misma y, principalmente, para procesos comunicativos como compartir e interactuar.

Esta nueva modalidad de encuentro social se caracteriza por su inmaterialidad y aporta nuevas cualidades como flexibilidad, elasticidad y adaptabilidad al modo de comunicarnos (Contreras, 2013).

Esto no sólo permite el compartir la información e interactuar, sino que esta nueva manera de socializar y crear lazos con el otro permite generar comunidades -con las mismas características que las consolidadas en el plano físico- en un ecosistema principalmente basado en lo tecnológico, virtual y/o digital.

Esto se debe a que los procesos de globalización han generado una profunda transformación en la dimensión social. Misma que crea nuevas lógicas de generar espacios caracterizados por flujos de información e interacción que permiten una nueva organización. Esto dirige a una posible Ciudad Global, entendida como “una red de nodos urbanos de distinto nivel y con distintas funciones, que se extiende en todo el planeta (...). Es un sistema interactivo al cual deben adaptarse constantemente empresas, ciudadanos y ciudades”. (Castells, 1997, p.2)

Podría decirse que se construye un nuevo entramado cultural, pero asentado en un sistema completamente digital. Se hace referencia a una construcción de significados equiparable al que se establece en la *vida real*, pero ahora en un ciberespacio. Precisamente como Geertz nombró a la cultura como un sistema de significaciones pertenecientes a un grupo (Geertz, citado en Kozinets, 2010).

La interacción en el ciberespacio genera una construcción de significados que en conjunto crean una cibercultura. El término puede parecer arriesgado de proponer, sin embargo, obtiene su utilidad de la idea de que existen construcciones y reconstrucciones culturales basadas en las nuevas tecnologías y su uso, que al mismo tiempo las personas contribuyen a darles forma. Es un entramado social, prácticas y formaciones que constituyen ciertos comportamientos en línea y que se construyen por tradiciones, limitaciones y trayectorias de la cultura informática (Kozinets, 2010).

Esto quiere decir que las actividades, prácticas, interacción y significación que las personas construyen dentro de una red social (en el caso de este proyecto se trata de Facebook) tienen una repercusión en dos niveles: el primero se trata del nivel de la *vida real*; el segundo de la *vida online*. Es decir que se genera una fusión entre estas dos.

Tal como lo plantea (Kozinets, 2010)

en toda la sociedad humana, la tecnología informática y su banco relacionado de prácticas y tradiciones se está fusionando cada vez más con las prácticas existentes y nuevos sistemas de significado. Esta mezcla puede producir sorprendentes y únicas formaciones culturales; estas nuevas fusiones culturales, específicamente, serían la cibercultura. (p.11)

A raíz de esto se generan las comunidades digitales -o virtuales- que tienen como base las características de las comunidades tradicionales fundadas en las relaciones sociales en distintos niveles. Además, que es creada a partir de la interacción apoyada en un proceso de identificación y un sentido de pertenencia.

Tomando en cuenta estos elementos, es en la Web y en especial la 2.0 en donde se pueden integrar distintas funciones de comunicación, donde justamente se han producido el nacimiento de las comunidades digitales. Son los sitios web los que se han convertido en el terreno fértil para este tipo de agrupaciones. “Un territorio no geográfico como el de las comunidades que estudiaron los sociólogos en una etapa del desarrollo social, sino en un territorio electrónico, distribuido en el nuevo espacio que llamamos ‘ciberespacio’”. (Moreno y Suárez, 2010)

Se retoma a uno de los autores pioneros que acuñaron el término de comunidad virtual, Rheingold las define como agregaciones sociales que emergen en la red cuando un número amplio de personas entablan conversaciones y discusiones públicas durante un tiempo bastante largo, con afecto humano que permite formar relaciones sociales en el ciberespacio (Rheingold, 1993).

En esta definición se pueden detectar tres elementos sustanciales para este propósito: la interacción entre los integrantes de la comunidad, que en este caso serían los *gamers*; el componente afectivo que surge como consecuencia del primer elemento; y la longevidad de la interacción entre ellos. Se pueden tomar como condiciones para que existan las comunidades virtuales y que de cierta manera se corresponden unas con otras.

Powers (1998) propone que las comunidades virtuales son

un lugar electrónico donde un grupo de personas se reúne para intercambiar ideas de manera regular. Es una extensión de nuestra vida cotidiana donde nos encontramos con amigos, compañeros de trabajo y vecinos. (También) son un grupo de personas que se comunican a través de una red de computadoras distribuidas, (...) se reúne en una localidad electrónica, usualmente definida por un software servidor, mientras el software cliente administra los intercambios de información entre los miembros del grupo. Todos los miembros conocen las direcciones de estas localidades e invierten suficiente tiempo en ellas como para considerarse una comunidad virtual. (p.3)

Este tipo de comunidad se basa en un concepto tradicional en el que el grupo social es inclusivo y con una base territorial. Aunque, en este caso la territorialidad de la comunidad se encuentra en un ecosistema meramente digital y no geográfico. Es decir, no ocupa un espacio en el mundo físico, sino en el ciberespacio.

Lo importante es destacar que la naturaleza de este tipo de comunidad no radica, principalmente, en la comunicación mediada por computadora. La importancia radica en que está conformada por personas reales con intenciones de crear comunidad. Esta persona adopta una identidad virtual que es representada con elementos simbólicos que se ponen en juego cuando interactúa con el otro.

Las Comunidades Digitales tienen distintos objetivos y propósitos tanto a nivel social como a nivel de aprendizaje o enseñanza. En este proyecto se retoma con especial atención aquellas que se construyen para generar un aprendizaje social alrededor de una práctica en específico, que es el videojuego.

## **2.1 Comunidades de Práctica**

Para entender el concepto de Comunidad de Práctica (CP) es necesario diseccionarlo y conocer de manera general qué es una comunidad, para así llegar a la propuesta que hace Wenger y realizar la conexión con la interacción y la comunicación. En primera instancia se puede entender a una comunidad como un grupo de personas que comparten ciertos intereses, que interactúan bajo ciertas reglas y que están ubicadas en un espacio en específico.

Se recurre a la definición de una comunidad que propone Socarrás (2004) vista como “(...) algo que va más allá de una localización geográfica, es un conglomerado humano con un cierto sentido de pertenencia. Es, pues, historia común, intereses compartidos, realidad espiritual y física, costumbres, hábitos, normas, símbolos, códigos.” (p. 177)

Esta definición aporta las bases para el entendimiento de la propuesta de Wenger de una CP. Sin embargo, para el autor es primordial darle cierto peso al concepto de práctica (que será desarrollado más adelante), ya que en ésta se imprime la negociación de significados y sentidos.

Una definición general de CP, de acuerdo con Wenger (2011), es un grupo de personas que comparten alguna preocupación o una pasión por algo que ellos hacen y aprenden cómo hacerlo mejor a partir de que interactúan regularmente. El aprendizaje puede ser la razón por la que se conforma la CP o puede ser un resultado incidental debido a la interacción de los miembros.

Se debe precisar que una de las tareas importantes de las CP es la organización de productos que permitan observar los aprendizajes. En específico se trata de talleres, cursos, seminarios o encuentros con el objetivo de que los miembros compartan experiencias situadas y que éstas ayuden a la resolución de algún problema o que ayude a la actualización de la práctica, una vez hecho, se clausuran dichas actividades (Contreras, 2013). Sin embargo, en la comunidad observada no se presentan este tipo de actividad, sino que en toda la interacción están puestos en juegos problemáticas a resolver o dudas que los miembros tienen de cierta situación dentro del juego.

En este estudio, la comunidad está conformada por actores sociales denominados entre ellos mismos como *gamers*, compartiendo el gusto en común por los videojuegos que en este caso se trata del videojuego *Apex Legends*. Esto será descrito y justificado en el capítulo contextual. Sin embargo, se puede adelantar que, por la naturaleza competitiva del juego, los *gamers* generan prácticas específicas individuales a lo largo de esta actividad que reflejan la búsqueda del cumplimiento de objetivos especiales.

Es a través de las prácticas donde se considera el foco de atención para propiciar el aprendizaje que se ve reflejado en el interactuar entre los miembros de la comunidad. Una noción básica de este concepto remonta a pensar en un hacer situado en un momento histórico y espacial específico, mismos que impregnan un significado y estructura a eso que se hace. Por lo tanto, “la práctica es siempre una práctica social”. (Wenger, 2001, p.71)

Esta concepción de una práctica como una actividad social implica procesos de construcción que están insertos en dinámicas establecidas y estructuradas por el sistema social y cultura en la que se encuentra la persona. Además, como todo proceso social, está compuesta por mecanismos de reflexión y como actividad corpórea, pero aclarando que no

todo en esta práctica es completamente evidente o concreto, ni completamente abstracto (Wenger, 2001).

Parte de esto es importante para los procesos que tenga la comunidad dentro de las mismas dinámicas de interacción entre sus miembros para determinar si hay un aprendizaje o no, ya que ésta “puede ser más o menos reflexiva acerca de la naturaleza de su propia práctica.” (Wenger, 2001, p.72).

El autor disecciona en distintas partes el concepto de práctica como parte central del argumento con base en cómo se conforman las CP. Para esta investigación se retomarán las siguientes:

- La práctica como significado: el proceso de la producción social de significado es el nivel de análisis principal para hablar de la práctica. Aquí se introducen los conceptos *negociación de significado, participación y cosificación.*
- La práctica como comunidad: se presenta al concepto de práctica como elemento de cohesión para la comunidad. Además, se introducen las dimensiones que le dan relación a la práctica y la comunidad: *compromiso mutuo, empresa conjunta y repertorio compartido de maneras de hacer las cosas.*
- La práctica como aprendizaje: primordialmente se entiende a la práctica como un proceso de aprendizaje y que, como consecuencia de esto, la comunidad aparece como un elemento emergente de organización que no tiene una naturaleza de estabilidad ni aleatoria necesariamente.

### 2.1.1 La práctica como significado

La práctica como elemento central de la comunidad debe ser entendida como el medio por el que la persona puede experimentar el mundo en dimensiones corporales y mentales. Por ello se considera que tiene una carga importante de significaciones para quien la lleva a cabo y, por ende, al comunicarla con los miembros de la misma comunidad.

De acuerdo con Wenger (2001) la práctica es una referencia al significado como experiencia de la vida cotidiana de la persona. Por ello describe que esta concepción de significado es un proceso complejo que pasa por una negociación específica entre las personas que participan en la interacción.

Todo lo que hagamos y digamos podrá hacer referencia a lo que hayamos hecho o dicho en el pasado y aun así volvemos a producir una nueva situación, una nueva impresión, una nueva experiencia: producimos significados que amplían, desvía, ignoran, reinterpretan, modifican o confirman -en una palabra, que vuelven a negociar- la historia de significados que forman parte. En este sentido, vivir es un proceso constante de *negociación de significado*. (Wenger, 2001, p.77)

De acuerdo con esto, las prácticas observadas van relacionadas a dos niveles distintos, el primero estaría relacionado con el momento específico en el que la persona está jugando, es decir, el contacto directo con el videojuego; el segundo refiere a la práctica al momento de ponerla en común dentro de la comunidad, al momento en el que se establece la intención de un intercambio de significados sobre eso que se hace en el juego. Se hace presente un contexto en específico junto con características esenciales que se encuentran dentro de la práctica.

En este proceso se encuentra intrínseca la cuestión comunicativa, se pone en juego lo que se cree y se hace en el juego para que sea manipulado e interpretado por los otros al momento de la interacción. Es un ir y venir en las propuestas. Un proceso que está construido por distintos elementos y que a la vez son esos mismos los que lo modifican, de esta manera influye en los miembros de la comunidad, por lo tanto, negociar el significado supone interpretación y acción (Wenger, 2001).

Dentro de esto, existen otros dos procesos que pone en escena al *gamer* dentro de la Comunidad de Práctica. El primero es la *participación*, el segundo es la *cosificación*. Es entre estos dos, en su convergencia, donde se da y produce la significación de las prácticas de las personas.

La participación de los *gamers* dentro de la comunidad se da a partir de la propuesta, es el estar presentes dentro de la interacción del grupo. Tomar parte y tener una constancia



es donde se puede observar el fenómeno y así generar las relaciones necesarias para la creación y negociación de significados dentro de la práctica del jugar.

Es una participación dentro de la experiencia social del estar en el mundo desde el punto de la afiliación o pertenencia a la propia comunidad, por lo tanto, es un acto individual y social al mismo tiempo. Es un proceso que implica distintas combinaciones entre el hacer, sentir, pensar y pertenecer, en el que interviene el cuerpo, mente, emociones y las relaciones sociales (Wenger, 2001).

Esta participación dada en la comunidad, en este caso entre *gamers*, no sólo permite la posibilidad de resignificación de las prácticas, sino que alienta al reconocimiento mutuo de los integrantes de la comunidad entre ellos. Este reconocimiento es ambivalente, porque se puede reconocer en lo que identifica, así como en la diferencia o lo desigual.

Este proceso deja entrever que la identidad está presente en el proceso de participación en la comunidad. Al llevar a cabo el reconocimiento se pasa a formar parte de la comunidad y, según el autor, a formar parte unos de los otros. “(...) una característica definidora de la participación es la posibilidad de desarrollar una ‘identidad de participación’, es decir, una identidad constituida mediante relaciones de participación”. (Wenger, 2001, p.81)

Por lo tanto, la participación supone todo tipo de relación con el otro, desde las armoniosas como las conflictivas, competitivas o colaborativas. También ésta conforma parte de la experiencia como personas y construye a la comunidad. Forma parte de lo que son y de un contexto en específico.

Por otra parte, el concepto de *cosificación* no se limita sólo a darle la propiedad de objeto a algo, el autor lo ve como un proceso que permite el atajo a la comunicación en la comunidad. Proyectar ciertos significados en el mundo para que tomen una cierta forma en la realidad y percibirlos.

Mientras que en la participación nos reconocemos mutuamente, en la cosificación nos proyectamos en el mundo y, al no tener que reconocernos en esas proyecciones, atribuimos a nuestros significados una existencia independiente. Este contraste entre mutualidad y

proyección es una diferencia importante entre la participación y la cosificación. (Wenger, 2001, p.84)

Entonces la cosificación no es más que un proceso por el que se le da cierta forma a la experiencia real de la práctica, es trasladar los elementos simbólicos y significativos a una forma en especial, misma que al ponerse en común, adquiere una negociación de significado. Por lo tanto, se convierte en una parte fundamental para toda práctica. Cualquier CP genera abstracciones, instrumentos, símbolos, términos y conceptos que cosifica algo de la práctica del jugar.

El proceso de cosificación no es en sí la práctica como tal, no contiene la experiencia por completo, simplemente es una gama de procesos de inclusión, diseño, representación y codificación de la práctica. Esto es observable dentro de las publicaciones que realizan los integrantes de la comunidad, por ejemplo: con las imágenes para hacer referencia a algo específico dentro de la práctica; los videos que condensan esta práctica como tal; así como los *memes* que generan una participación esencial dentro de la comunidad.

El concepto de cosificación:

sugiere que las formas pueden cobrar vida propia, más allá de su contexto de origen; adquieren un grado de autonomía en relación con la ocasión y los propósitos de su producción. En potencia, su significado siempre se amplía y se pierde. La cosificación como componente del significado siempre es algo incompleto, continuo, potencialmente enriquecedor y potencialmente engañoso. La noción de asignar la condición de objeto a algo que realmente no es un objeto transmite una sensación de ilusión útil. El empleo del término cosificación es a la vez un homenaje al poder generativo del proceso y un discreto recordatorio del peligro de su carácter ilusorio. (Wenger, 2001, p.88)

En conclusión, entre el proceso de participación y el de cosificación hay una relación intrínseca importante para la negociación de significado. Surge una dualidad inseparable que no visibiliza una línea de sus límites y encuentros. Se entreteje la participación y la cosificación de tal manera que el significado pareciera tener una existencia única y autónoma (Wenger, 2001).

### 2.1.2 La práctica como Comunidad

Si la negociación de significado se encuentra en un nivel discursivo del concepto de práctica, entonces en este apartado a este concepto se le considera como el elemento de cohesión de la comunidad para poder referirla como una CP. Esta precisión es necesaria ya que no cualquier comunidad consolidada puede ser llamada una Comunidad de Práctica.

Para esto, Wenger propone tres elementos esenciales para la conformación de una CP. Estos son: 1) un compromiso mutuo; 2) una empresa conjunta; y 3) un repertorio compartido.

El primero de estos es caracterizado por la relación que tiene la práctica con los integrantes de la comunidad. Es decir, la práctica no existe por sí sola y en abstracto, sino que son los actores sociales quienes la poseen a través de actos, participación y la negociación de significado (Wenger, 2001).

La práctica se encuentra en las relaciones que las personas construyen a través del hacer, exige una participación mutua. Es decir, los *gamers* construyen sus propias formas de jugar un videojuego, a partir de esta experiencia generan dentro de la comunidad una afiliación en la que se ponen en juego procesos de identificación y de organización.

Este compromiso exige una interacción permanente y dinámica, así como una proximidad geográfica o, en este caso, digital. El propósito es darles densidad a estas relaciones de participación para dar posibilidad a una organización para lo que se quiere hacer (Wenger, 2001).

Para que exista dicha organización dentro del compromiso mutuo de los integrantes de la comunidad deben existir los elementos necesarios que posibiliten dicho compromiso. Uno de ellos es estar incluido dentro de la misma dinámica de interacción, así como el sentido de pertenencia que el actor social tenga con la comunidad.

El objetivo es que la comunidad sea mantenida a través del tiempo y que los integrantes tengan una cohesión que permita amalgamar esta persistencia. Por lo tanto, los

actores sociales deben conocer y comprender la práctica y lo que los une en determinada comunidad.

Este compromiso genera, en especial, lazos que se van creando de acuerdo con la interacción que tienen dentro de la comunidad con los otros. El término comunidad puede generar la ilusión de creer que por tener un gusto o interés en común existe la armonía, sin embargo, una CP se caracteriza por la dualidad entre la diversidad y homogeneidad sus integrantes.

De acuerdo con Wenger (2001)

cada participante de una comunidad de práctica encuentra un lugar único y adquiere una identidad propia que se van integrando y definiendo cada vez más por medio del compromiso en la práctica. Estas identidades se entrelazan y se articulan mutuamente por medio del compromiso mutuo, pero no se funden entre sí. Las relaciones mutuas de compromiso pueden producir por igual diferenciación y homogeneización. (p.103)

Como consecuencia, el compromiso y las relaciones están dotadas de lo que los *gamers* saben o no de la práctica, de lo que dice, de lo que conocen del juego. Es decir, lo que pueden contribuir a la interacción para generar una interpretación y resignificación del jugar.

Dentro del compromiso mutuo y las relaciones generadas se encontrarán distintas dualidades que permiten un dinamismo a la interacción y a la práctica. El mismo hecho de la naturaleza diversa/homogénea dentro de la comunidad, en la comunicación puede presenciar momentos de acuerdos y desacuerdos, encuentros y desencuentros, amistad o desprecio. Y todas estas son formas de participación.

La segunda característica es la *empresa conjunta*. Es decir, se trata de lo que la comunidad está pretendiendo hacer a través de la práctica. En esta investigación al tratarse de un videojuego competitivo, lo que se pretende es tratar de mejorar en técnica a la hora de jugar.

Esta empresa conjunta se caracteriza por ser el resultado de un proceso colectivo de negociación, que se ve reflejada en el compromiso mutuo. Es definida por los participantes

al momento de emprenderla y genera una responsabilidad dentro de las relaciones de los integrantes de las comunidades (Wenger, 2001).

Se ve reflejada distintos elementos sociales que van desde lo instrumental, es decir, los artefactos que utilizan y que posibilitan la práctica. Además, van implícitos los elementos personales e intrapersonales donde se ponen en juego las formas simbólicas que el actor social introyecta por pertenecer a un contexto en específico y que pone en común en la interacción con el otro.

La naturaleza de la comunidad va en coincidencia con el contexto de los actores sociales que integran a la CP. Wenger (2001) menciona que se desarrollan en contextos históricos, culturales y sociales que tienen límites y recursos concretos y bien definidos. Esto afecta directamente a la práctica y los integrantes desarrollan cierta consciencia sobre estos elementos y, en consecuencia, hace que la práctica sea única y fundamental para esa CP.

El proceso de negociar la empresa que la CP tendrá en común genera una responsabilidad mutua dentro de las relaciones generadas. En éstas se pone en juego lo que de verdad importa y lo que no, lo que se debe hablar y lo que no, lo que se debe hacer y lo que no, qué mostrar y qué se debe ocultar, qué elementos sirven más que otros (Wenger, 2001).

La CP, a partir de esta responsabilidad mutua, está permeada por reglas y maneras de hacer e interactuar. Esto se manifiesta como un proceso y no como algo estático e inamovible.

Por último, el *repertorio compartido* que está relacionado con todo aquello que es generado dentro de la comunidad, por ejemplo: lenguaje, elementos visuales, maneras de referirse a distintas herramientas dentro del juego. Mismos que funcionan para una negociación de significados.

También incluye relatos, símbolos, maneras de hacer, gestos o conceptos creados por la comunidad creados y adoptados dentro de la misma interacción y que forman parte de su práctica (Wenger, 2001). Estos, como menciona el autor, son elementos esenciales combinados por la participación y la cosificación.

El repertorio crea “puntos de referencia compartidos, pero no imponen significado. Cosas como palabras, artefactos, gestos y rutinas no sólo son útiles porque son reconocibles en su relación con una historia de compromiso mutuo, sino también porque se pueden aplicar a nuevas situaciones”. (Wenger, 2001, p.111)

### 2.1.3 La práctica como aprendizaje

En este punto es pertinente dejar en claro que el concepto de aprendizaje se diferencia con relación a otro tipo de comunidad que, en apariencia, busca el mismo objetivo que las CP. Se trata de las Comunidades de Aprendizaje, mismas que indagan en los procesos de aprendizaje formalizado para mejorar el rendimiento académico y los problemas de convivencia.

#### Estas comunidades

surgen como una respuesta educativa igualitaria para conseguir una sociedad de la información para todos y todas: se parte del derecho que todos y cada uno de los niños y niñas tienen a la mejor educación y se apuesta por sus capacidades, contando con toda la comunidad educativa para alcanzar ese objetivo. Se trata de una propuesta que se aleja de los postulados de la educación compensatoria, pues no se fundamenta en el supuesto “déficit” a compensar de los estudiantes con desventajas sociales, sino en la mejora de la calidad de la enseñanza que reciben. (Elboj, Puigdemívol, Soler, y Valls, citado en Rodríguez, 2012)

Se puede entender la diferencia entre los propósitos de las comunidades, mientras que las de aprendizaje están volcadas a lo académico, las de práctica están dedicadas a compartir las experiencias, a la resolución de problemas o a la actualización de la práctica en cuestión. Es decir, que éstas últimas buscan un aprendizaje más informal.

Una vez hecha esta aclaración, se prosigue a describir el concepto de aprendizaje propuesto por Wenger en las CP. El autor hace énfasis en la conexión entre todos los conceptos que integran a este tipo de comunidades y menciona que el aprendizaje se relaciona no sólo con la dimensión temporal de la comunidad y que ésta derive en un aprendizaje significativo, sino que subraya la perspectiva de que las CP se pueden concebir como “historias compartidas de aprendizaje”. (Wenger, 2001, p.115)

Se trata, entonces, de una conexión a través del tiempo entre la participación de los integrantes de la comunidad de Facebook con la cosificación generada a partir de la interacción entre ellos mismos. Aunque estos dos elementos existen en dos ámbitos distintos, logran interactuar entre sí (Wenger, 2001).

Estos dos conceptos tienen un dinamismo en la actividad memorística de la persona que integra la CP. Actúan como formas de memoria y de olvido, como fuentes distintas de continuidad y discontinuidad.

Primero, la cosificación es fuente de recuerdo y olvido de acuerdo con los productos significativos creados en el pasado, con la característica de producir formas que persisten y cambian de acuerdo a las propias leyes de su producción; están abiertas a la resignificación a través del tiempo. Por otra parte, la participación funciona como recuerdo y olvido con relación a las identidades creadas y que interactúan en la comunidad, en consecuencia, con la necesidad de reconocer lo que somos y lo que fuimos (Wenger, 2001).

Estos dos procesos son los que permiten la constitución de historias de aprendizaje que se reflejan constantemente en la práctica y que conecta con la identidad de la persona que integra la comunidad. Este concepto de identidad será descrito más adelante.

De la mano con este proceso de recuerdo y olvido, de acuerdo con Wenger (2001), existe el de la continuidad y la discontinuidad de la práctica que conectan con la participación y la cosificación. Las personas que crean estos procesos pasan a ocupar nuevas posiciones dentro de la CP, encuentran nuevas oportunidades, pierden interés y los objetos cosificados continúan en el repertorio creado. Así mismo, la práctica evoluciona.

Por lo tanto, el aprendizaje combina los distintos puntos que se han descrito en este apartado de las CP. Incluye: el compromiso mutuo, comprender y ajustar su empresa, y desarrollar su propio repertorio, sus estilos y discursos. “El aprendizaje significativo influye en estas dimensiones de la práctica. Es lo que cambia nuestra capacidad de participar en ella, la comprensión de por qué lo hacemos y los recursos que tenemos a nuestra disposición para hacerlo”. (Wenger, 2001, p.125)

Por lo tanto, el objetivo de este proyecto es observar si en la interacción se hacen presentes estos elementos de la práctica, en especial en hacer énfasis al aprendizaje construido en esta comunidad y cómo es que la misma práctica se ve influenciada, evoluciona y afecta en la identidad y participación de la persona.

Es importante señalar que

la práctica es una historia compartida de aprendizaje que exige una especie de puesta al día para poder incorporarse a ella. No es un objeto que se pase de una generación a la siguiente. La práctica es un proceso continuo, social e interactivo y la iniciación de los principiantes es simplemente una versión de aquello en lo que consiste la práctica. El hecho de que los miembros interactúen, hagan cosas conjuntamente, negocien significados y aprendan unos de otros ya es inherente a la práctica: así es como evolucionan las prácticas. (Wenger, 2001, p.132)

Aunado al concepto de aprendizaje que propone Wenger, se añade el término de aprendizaje invisible como categoría que permite analizar lo no formal e informal que los integrantes de la comunidad construyen como aprendizaje. Este concepto se concibe como una constante búsqueda de distintas formas de aprender que incluyen tanto la creatividad, la innovación, el trabajo colaborativo, entre otros (Cobo y Moravec, 2011).

Es probable que la construcción de sentidos y significados repercute más allá de la práctica, es decir, que se vea reflejado en la vida cotidiana, en las prácticas y las relaciones que mantienen fuera de la conexión en Internet. Un aprendizaje que no proviene de la formalidad académica, sino que ocurre en cualquier momento y se prolonga en toda la trayectoria de vida.

El aprendizaje invisible retoma que “el ser humano es un ser intercontextual capaz de aprender de los recursos que lo rodean, haciendo de la vida un permanente estado de aprendizaje y adaptación que trasciende cualquier currículo o plan de estudios” (Sharples, Taylor y Vavoula, citado en Cobo y Moravec, 2011).



#### 2.1.4 La identidad en la práctica

Como se ha señalado en las páginas anteriores, la dinámica entre los conceptos y su relación intrínseca es constante y juega un papel importante para la constitución de las CP. En este caso, como se ha descrito, de una comunidad creada en un ambiente completamente digital. Uno de estos conceptos que hace falta describir es el de *identidad*.

Para comenzar es importante retomar las bases socio-antropológicas de este concepto, precisando que consta de un

proceso subjetivo e individual, con la frecuencia de ser auto-reflexivo, que permite a los sujetos marcar o definir las diferencias con respecto a otros, siempre y cuando haya un reconocimiento mutuo, mediante la auto-asignación de repertorios culturales y simbólicos valorizados y relativamente estables en el tiempo. (Ruiz, 2017, p.46)

A partir de esta premisa, es evidente que el término de identidad debe ser considerado desde la perspectiva de las nuevas tecnologías digitales y el uso que se le da en este ecosistema. Es decir, es en la red digital donde los elementos de la identidad pueden fingirse, pero también es donde se robustece y se amplía lo que se ha construido fuera de línea.

Es en el Internet donde se promueve una participación mucho más activa desde la llamada Web 2.0. Es donde millones de usuarios pueden jugar un rol completamente pasivo, pero también donde se pueden generar discusiones, crear opiniones, donde el usuario puede construir la imagen que quiera y donde los demás lo reconozcan (Trejo, 2012).

Así se considera el marco de lo identitario para esta investigación, que bien podría agregarse que este mismo concepto inserto en una dinámica digital puede carecer de elementos que la caractericen como algo sustentado y, por lo contrario, que tenga una particularidad de difuminarse en cualquier momento.

Aclarado esto, se procede a describir cómo la identidad juega un papel importante dentro de la interacción que se da en una CP. El autor Wenger (2001), señala una de las características más importantes para esta categoría y es que los miembros puedan tener claro el compromiso que ahí los reúne, que los congrega, y con ello que se puedan reconocer mutuamente dentro de esta dinámica.

Este compromiso lleva a pensar que la identidad está en constante negociación cuando los integrantes interactúan entre ellos, que hay un sentido de pertenencia y afiliación a dicha comunidad y que se comparten historias o vivencias de aprendizaje que permitan mejorar o modificar la práctica en sí.

Así pues, se puede identificar que el concepto de identidad no sólo se trata de una proyección del discurso del yo, sino “porque se produce como una experiencia viva de participación en comunidades concretas. Lo que las narraciones, las categorías, los roles y las posiciones llegan a significar como experiencia de participación es algo que se debe encontrar en la práctica”. (Wenger, 2001, p.189)

En este punto es importante conocer e identificar cómo es que la identidad se manifiesta en la interacción dentro de la comunidad de *gamers*, a través de la participación que tengan dentro de la misma a partir de la narración de experiencias específicas que crean significativas al momento de jugar.

Esto va de la mano con la afiliación que propone el autor como elemento constituyente de la identidad. Se trata de qué tan competente se es en la comunidad, no sólo de un reconocimiento del otro, sino de una experiencia y el despliegue de la competencia. “Experimentamos competencia y somos reconocidos como competentes” (Wenger, 2001, p.190)

Aunado a esto, el autor propone definir la identidad dentro de las CP como unas trayectorias que se crean entre la interacción entre la participación y la cosificación. Es un proceso continuo y que define lo que es importante para cada uno de los integrantes de la comunidad. En este caso, lo que se describe en este trabajo es lo que los *gamers* publican constantemente en la comunidad como parte significativa de la práctica en cuestión, y cómo esto es relevante (o no) para los demás integrantes.

Por lo tanto, a través de las trayectorias de la identidad se trata de “separar lo que importa de lo que no, lo que contribuye a nuestra identidad de lo que no contribuye a ella” (Wenger, 2001, p.194). Es decir, se trata de responder a las preguntas: ¿por qué algunos

consideran más importantes y/o significativas ciertas publicaciones que otras? ¿por qué se cree que dichas publicaciones me harán aprender algo de la práctica (jugar)?

## **2.2 La interacción en las CP**

El punto nodal de este trabajo de investigación es observar la interacción dentro de esta comunidad de Facebook integrada por *gamers* que juegan en específico el videojuego Apex Legends. Por lo tanto, se describe desde qué perspectiva se abordará este interactuar de los integrantes de dicha comunidad.

Es importante recalcar que se trata de una interacción entre personas que tienen un encuentro comunicativo a través de una pantalla del dispositivo móvil por el cual están conectados al Internet. Por lo tanto, se trata de una comunicación mediada por computador (CMC, por sus siglas en inglés).

Este tipo de comunicación se basa, según el autor Contreras (2013), en el uso de las redes sociales y el Internet, de softwares especializados en la socialización o colaboración, y de los procedimientos asentados principalmente en la participación entre las personas ávidas del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) con la intención de organizar su vida o actividad por esta vía.

Entonces se puede adelantar que la intención de las personas que integran esta comunidad va desde la pertenencia a la comunidad, la socialización entre los integrantes, hasta la intención de aprender y modificar la práctica que ahí los motiva a congregarse en este espacio digital.

Este mismo propone que hay tres características de este tipo de comunicación mediada por computador. Esta caracterización, de acuerdo con Contreras (2013), ayuda a comprender un poco más el proceso por el cual está inserta la interacción de la comunidad en un marco de una actividad completamente digital: 1) Cocreación o coproducción: en esta categoría se manifiesta la autoexpresión del persona que utiliza las tecnologías digitales para reafirmar su identidad, donde proporciona la autopublicación de textos que comparte con los otros usuarios; 2) Canales de participación: Lo que el persona crea puede ser difundido a través de distintos canales y con distintos formatos; 3) Consumo compartido: en esta hay un

sentido de pertenencia de acuerdo al contenido que se consume, se comparten las perspectivas sobre temas culturales, políticos y sociales.

Dentro de este proceso de comunicación aparece la interacción como el escenario que posibilita dicho proceso. En primera instancia, para O'Sullivan, citado en Rizo (2006), menciona que la interacción puede ser entendida como un intercambio y negociación del sentido entre dos o más participantes situados en contextos sociales similares. Está acentuada en la comunicación y la reciprocidad de quienes la practican, la utilizan y construyen los códigos y reglas.

Cabe señalar la importancia de que este contexto social similar está establecido, como se ha dicho anteriormente, en un ecosistema completamente digital con todas las implicaciones que esto conlleva. Además, de que la reciprocidad de las personas que integran la comunidad puede observarse desde el sentido de pertenencia hasta las reglas instauradas para la interacción entre ellos.

Al tener claridad sobre estas características iniciales de la interacción, es menester describir y ahondar un poco en la propuesta de Blumer sobre el interaccionismo simbólico que permitirá conocer la lente con la que se observa a esta comunidad.

Una de las premisas de este enfoque es que se basa en los significados que los personas dan a los objetos resultantes del proceso de interacción social (Sandoval, 2015). Como se ha descrito en este trabajo la significación es parte sustancial para la conformación de una CP, y que como efecto causal se promueva un aprendizaje.

El propósito y objetivos de esta investigación se ancla a la propuesta de Blumer que permite entender la manera en que los integrantes de la comunidad comparten parte del significado que le dan a la práctica (el acto de jugar) y cómo estos derivan en una interacción con los demás dando paso a la interpretación y a la construcción de sentidos en común.

De acuerdo con Blumer (1969), en el asunto de significar los objetos, la persona atraviesa dos procesos importantes que se complementan el uno al otro, estos son: la interacción a nivel interpersonal y la interpretación.

La primera consta de los encuentros y acuerdos que se instauren para llevar a cabo cualquier actividad de una manera armónica; la segunda va más de la mano con el revisar, negar y transformar los significados que guían los actos de la persona.

Partiendo de esto, Blumer (1969) postula tres premisas que delinear al interaccionismo simbólico:

1. Las personas actúan de acuerdo a las significaciones que hacen de los objetos. Estos pueden ser cualquier cosa que se perciba del mundo.
2. Esta significación deviene de la interacción social que la persona mantiene con los otros.
3. Los significados son creados y modificados a través de un proceso de interpretación que se realiza al encontrarse con el objeto.

Para esta investigación se tomará como objeto cualquier elemento multimedia (imágenes, videos) que haga referencia directa con la práctica en cuestión. Esto no sólo será observado a partir de la interacción, sino en la indagación de la información con la aplicación de otra técnica que permita ahondar en el tema.

En este caso, también se tomará en cuenta que la persona no puede estar en contacto directo con la práctica como tal, pero se remonta a los términos de la comunicación mediada por computadora y al Internet como los proveedores de estos objetos que permiten la significación y creación de sentidos.

De acuerdo con Blumer (1969), un objeto es cualquier cosa que pueda ser percibida y que tenga la cualidad para hacerle referencia. El mismo autor propone la siguiente clasificación:

1. Objetos físicos: todo aquello que es tangible
2. Objetos sociales: los roles que se juegan
3. Objetos abstractos: hace referencia a las ideas.

Para fines prácticos de este trabajo, se define como objeto físico a toda aquella cosificación de la práctica que los integrantes realizan y publican. Los roles se relacionan con

la identidad que cada integrante tiene construida. Y los objetos abstractos es toda esa construcción de significados.

Para entender mejor el concepto de interacción social, es importante definir la postura de Blumer con relación al ser humano. Este autor lo ve como un organismo con la capacidad de actuar, es decir, como un ser en acción constante que tiene la capacidad de dar sentido y significación a los objetos que percibe (Blumer, 1969).

A la luz de esto, el concepto de interacción social es definido por Blumer (1969) como una acción, un proceso de encuentros y acuerdos entre los actores que lo construyen y que buscan un acuerdo en las actividades que se realizan. Blumer retoma las propuestas de construcción de significado de Mead, el cual menciona que se trata de un proceso interpretativo que consta de los siguientes pasos:

1. Lo que el actor a quien es dirigida la acción debe hacer
2. Lo que el actor hace realmente
3. La acción en conjunto que resulta de los actores

En este proceso es pertinente observar cómo es el intercambio de roles o si se presenta un efecto estático en el proceso de interacción. Las reacciones resultantes de la publicación principal son relevantes ya que estas indicarán si se produce esta construcción de significados que se propone desde la teoría de las CP y el interaccionismo simbólico.

Para este punto es importante destacar que Blumer (1969) entiende el concepto de interpretación como un proceso en el que actúan múltiples factores psicológicos y que implica el revisar, negar y transformar los significados. Esto permitirá reconocer cuáles son los significados que se han construido a través de la interacción y cuáles han sido las modificaciones que se han hecho a la práctica.

Para finalizar, Blumer (1969) afirma que cuando los actores tienen y enfrentan situaciones novedosas, estos desarrollan nuevas formas de acción en colectivo que guardan una relación y continuidad con la práctica anterior ya que no es posible construir nuevas formas de entendimiento sin conocimiento retrospectivo.

En conclusión, estas son las características que se observarán en la interacción de la comunidad que permitirán determinarla, o no, como una Comunidad de Práctica de acuerdo a los lineamientos teóricos propuestos por Wenger. Debido a que la comunidad a observar se encuentra alojada en un ecosistema digital, es necesario plantear la metodología que permitirá recabar la información para esta investigación. Esta metodología está basada en herramientas elaboradas precisamente para ambientes digitales.

## Capítulo 3

### Metodología

Debido al uso de Internet, las prácticas de las personas al emplear la tecnología muestran un nuevo entendimiento de los contextos cotidianos. Lo importante de comprender son los usos, las apropiaciones y la construcción de sentido alrededor del uso del internet.

Uno de los productos del Internet que más han proliferado a nivel mundial son las redes sociodigitales. Estas redes tienen una implicación en la vida humana en la que se pueden observar cambios importantes en el tiempo, el espacio y la misma corporeidad. Al mismo tiempo estas redes cambian hábitos y prácticas comunicativas.

En el uso de estas redes sociodigitales se puede encontrar el fenómeno de crear comunidades. Las comunidades digitales han sido “tomadas alrededor del mundo con una velocidad sin precedentes, revelando la extraordinaria naturaleza del fenómeno de las redes sociodigitales”. (McCay-Peet y Quan-Haase, 2016, p.13)

En esta investigación, se estudia la creación de una comunidad alojada en la red social Facebook, en específico en la opción de *Grupos*. La función de grupos es una de las herramientas implementadas por la red social para compartir intereses en común entre los usuarios. En estos espacios pueden verter opiniones, contenidos, enlaces y comentarios sobre un tema en común. Esta funcionalidad permite la interacción con personas que comparten los mismos intereses. Por lo tanto, en el caso bajo estudio, la comunidad deviene del gusto por los videojuegos. El objetivo de observar a esta comunidad es ver si en la interacción entre sus miembros, en tanto proceso comunicativo, esta comunidad puede ser entendida como una Comunidad de Práctica.

La información que se recaba en esta investigación permite determinar si en la interacción, en este caso concreto, se promueve el compartir significados que generen un aprendizaje grupal. Con este objetivo se utilizó el método de la *Netnografía* que más adelante se describirá.



Es pertinente explicar las características de las redes sociodigitales, no sólo como una herramienta que permite conocer gente, socializar u obtener información especial a través de temas relevantes. Sino abordarlas desde la perspectiva que justifique el uso de la netnografía.

De acuerdo con (McCay-Peet y Quan-Haase, 2016), las “redes sociodigitales son servicios basados en la web que permite a los personas, comunidades y organizaciones colaborar, conectarse, interactuar y construir comunidad permitiéndoles crear, co-crear, modificar, compartir e interactuar con contenido generado por usuarios que sea de fácil acceso.” (McCay-Peet y Quan-Haase, 2016, p.17)

Teniendo esta definición presente, en este estudio se observa cómo interactúan, cómo se construye comunidad de práctica y qué es lo que hacen los *gamers* con la información, cómo la interpretan y qué sentidos construyen para la práctica.

Como se ha mencionado con anterioridad, la red social que se retoma en este trabajo de investigación es Facebook. Facebook es catalogada como un *sitio de red social* (SNS por sus siglas en inglés), porque permite a las personas crear un perfil público o semi-público, crear una lista de otros usuarios con los que se tiene una conexión, y ver las conexiones que otros han creado en el sistema. (McCay-Peet y Quan-Haase, 2016).

Para esta investigación es importante señalar qué es lo que se puede responder a nivel social y comunicativo al realizar un estudio del comportamiento en redes sociodigitales. Un primer punto es que en el estudio de las redes sociodigitales se puede obtener una cantidad vasta de información que puede ser considerada como relevante.

En especial, se busca encontrar respuesta en torno al uso que hacen “los individuos, organizaciones y la interacción y participación en estos espacios” (McCay-Peet y Quan-Haase, 2016, p.19). Sin embargo, esta interacción puede generar un gran volumen de información que, en sentido estricto, puede convertirse en un problema al momento de realizar el análisis. Para este estudio de corte cualitativo es pertinente precisar que no se busca una abundancia en la información, sino que se busca lo significativo en ésta. Para ello es preciso diferenciar entre lo que se llama *Big data* vs. *Small data*.

### 3.1 Big Data y Small Data

Este trabajo de investigación es de corte cualitativo, por lo tanto, resulta relevante precisar el tipo de información con la que se trabaja, la dimensión y el volumen de la misma para poder justificar este enfoque.

El concepto de *Big Data* está altamente relacionado a la tradición cuantitativa de la investigación social debido a la abundante información que se genera en el internet y en especial en estas redes sociodigitales debido a todo el contenido que se genera, se comparte, así como la interacción misma puede considerarse como tal, al menos para este estudio.

De acuerdo con Latzko-Toth, Bonneau y Millette (2016) “cuando se trata de estudiar las redes sociodigitales, los investigadores necesitan estrategias para mantener el tamaño de los datos gestionables durante la recopilación información ‘suficiente’ para extraer conclusiones rigurosas.” (p.200)

Estos mismos autores llaman a esta información generada por la actividad de los usuarios en Internet como *huellas digitales* que van desde la información que se comparte, el texto de una publicación en especial, un *tweet*, fotografías o la interacción misma que pueda quedar como evidencia.

En esta investigación se toma como huella digital y, por ende, como información toda aquella actividad que los miembros de la comunidad vayan generando dentro del grupo de Facebook. Es decir, texto en la publicación, las imágenes que hagan referencia a la práctica, los videos que conceptualmente representan a la práctica cosificada y toda aquella interacción que propicie el aprendizaje.

Esta información puede resultar bastante abundante ya que esta comunidad consta de un total de 43 mil integrantes hasta este día, por lo que cada uno de los miembros puede realizar una publicación y obtener la misma cantidad de respuestas. Para ello, se debe realizar la estrategia que los autores denominan como *thickness*.

La estrategia de *thickness* consiste en seleccionar y reducir los datos o información de acuerdo a la densidad o lo significativo que resulten para la investigación. En otras

palabras, se trata de llegar a lo profundo del significado de cada dato obtenido en la observación de esta comunidad.

Según los autores, el término *thickness* proviene de las ideas de la antropología cultural de Clifford Geertz que ganó bastante influencia tanto en la etnografía como en otros métodos utilizados en la investigación cualitativa. Está relacionado con el trabajo que se realiza en la etnografía produciendo densas y detalladas descripciones de las prácticas culturales que se estudiaban (Latzko-Toth, Bonneau y Millette, 2016).

Por lo tanto, *Thick Data* se entiende como lo contrario al *Big Data*. Es decir, todo aquello resultante de la investigación que es difícil de cuantificar como las emociones, historias y perspectivas del mundo que son desprovistas de esta relevancia al categorizar y agrupar para el conteo masivo a través de computadoras (Latzko-Toth, Bonneau y Millette, 2016).

Teniendo esto claro, en esta investigación se opta por realizar el proceso de *thickness* como estrategia para la recolección de datos. Filtrando las publicaciones que, de alguna manera, cumplan con los requisitos para demostrar que este grupo en Facebook, integrado por *gamers*, se comporta como una Comunidad de Práctica.

Esto demuestra una de las grandes diferencias entre el *Big Data* y el *Small Data* que refiere a

un conjunto de datos compuesto por una relativamente pequeña recopilación de puntos de datos o casos, de modo que su análisis se puede realizar por un sólo investigador mediante codificación humana y con poco de ayuda del algoritmo, a diferencia de las estrategias de Big Data donde se requiere soporte computacional. (Latzko-Toth, Bonneau y Millette, 2016, p.202)

El proceso de recolección de información debe estar dentro de los parámetros de pertinencia debido al tiempo en el que se desarrolla la investigación. Debido a ello debe ponerse en relación las implicaciones que llevan tanto a nivel de trabajo humano, tiempo y la necesidad de realizar un análisis. Por lo tanto, no se busca una representatividad como en la investigación cuantitativa, sino una relevancia con relación a lo significativo.

En conclusión, Latzko-Toth, Bonneau y Millette (2016) definen que el proceso de *thickening* “refiere a un aspecto de este proceso de construcción, que complementa los datos con ricas texturas de información o, en otras palabras, agregar capas de espesor para ellos.” (p.202)

Añadir capas de espesor a la información forma parte del paradigma cualitativo interpretativo/constructivista que, según Latzko-Toth, Bonneau y Millette (2016), que reconoce que un fenómeno social debe ser entendido desde:

- 1) el contexto;
- 2) a través de una descripción detallada;
- 3) a la luz del significado atribuido por los actores a sus propias acciones.

Esto permite obtener el grado de profundidad que se busca en este proyecto para reconocer si en la interacción hay algún tipo de aprendizaje entre los integrantes de la comunidad. Todo esto a través de la técnica que Kozinets delinea como la más pertinente para obtener esta información. El autor le llama *Netnografía* y se describirá en qué consiste a continuación.

### **3.2 Netnografía**

Esta técnica se deriva de las necesidades que se presentan a partir de la integración de las tecnologías y las redes sociodigitales a la vida cotidiana. Es una evolución de la etnografía clásica utilizada en la antropología, pero con la característica de que es desarrollada en este ecosistema digital.

Es necesario presentar las bases de la etnografía para entender desde dónde este autor está retomando las bases para proponer la *Netnografía*. Regresa a la definición de Dick Hobbs donde menciona que la etnografía es:

un cóctel de metodologías que comparten el supuesto de que el compromiso personal con el tema es la clave para comprender una cultura o entorno social en particular. La observación participante es el componente más común de este cóctel, pero entrevistas, análisis conversacional y del discurso, análisis documental, cine y la fotografía tiene su lugar en el repertorio del etnógrafo. La descripción reside en el núcleo de la etnografía, y sin importar

cómo se construya esta descripción, es el significado intenso de la vida social desde la perspectiva cotidiana de los miembros del grupo que se busca. (Hobbs, citado en Kozinets, 2010, p.59)

A la luz de esto, la *Netnografía* utiliza los mismos principios que la etnografía, en especial la observación participante, pero con la particularidad de que se desarrolla en un campo de trabajo completamente *online*. Y que la comunicación está mediada por el uso de computadoras como fuente de datos que permite llegar a la comprensión y representación de un fenómeno cultural o comunitario. En este caso, la interacción de los integrantes de la comunidad para crear aprendizaje en común.

De acuerdo con Kozinets (2010), llevar a cabo esta técnica significa realizar un proceso de inmersión prolongado con los miembros de una comunidad para comprender y transmitir su realidad a través de lo que llama *thickness* haciendo una descripción e interpretación de la interacción de los participantes.

Se utilizó esta técnica para obtener los datos necesarios que se generen dentro de la comunidad a partir de la interacción. En este caso se aplica en un ecosistema completamente digital teniendo en cuenta las bases de la etnografía *pura*, es decir la observación participante, anotaciones y algunas entrevistas con los integrantes más activos de la comunidad. Esto con el objetivo de ahondar en la información y develar si han obtenido un aprendizaje a partir de la interacción con los otros.

La recolección de los datos a partir de la observación se realizó en el lapso de un mes participando en las publicaciones que tengan relación con los lineamientos teóricos de las Comunidades de Práctica que propone Wenger.

La participación dentro de la comunidad es esencial para poder entender y asimilar los elementos simbólicos que se ponen en juego dentro de la comunidad. Desde las imágenes, el lenguaje que utilizan que revela parte de su integración como parte del grupo, la cosificación que hacen los *gamers* de la práctica como tal. De acuerdo con Kozinets (2010) este acto cambia por completo la naturaleza del análisis de datos posterior, lo que hace de la netnografía una técnica eficaz para el estudio de las redes sociodigitales.

La experiencia de este trabajo se refleja en distintos niveles de información donde se trata de balancear la reflexión a partir de la integración y participación en la comunidad, las notas que suponen una experiencia autobiográfica y la subjetividad representada en el compromiso con la cultura que se desenvuelve en la interacción con la objetividad que precisa por parte del investigador.

A modo de conclusión, Kozinets (2010) propone que los dos elementos que deben integrarse en la *Netnografía* son: 1) la interacción en la comunidad y 2) las entrevistas. Estas dos estrategias pueden ser mezcladas de diferentes formas para poder producir una gran variedad de niveles de compromiso y opiniones que los mismos miembros de la comunidad pueden expresar.

De esta manera, se delinea la técnica que se usa en este trabajo de investigación que funciona de acuerdo con los objetivos planteados para la obtención de información con relación al aprendizaje, la construcción de sentidos y significados y la manifestación de la identidad, así como el sentido de pertenencia a la comunidad.

A continuación, se describe la naturaleza de la comunidad y la de sus integrantes. Esto con la intención de conocer y justificar el uso de esta técnica descrita con anterioridad. Además, se menciona la estructura del instrumento que sirve para la observación y, asimismo, los tópicos que se retomarán en la construcción de la entrevista.

### **3.3 La comunidad de Apex Legends como objeto de estudio**

Es pertinente revisar y observar la interacción dentro de una comunidad conformada por *gamers* y designarla si es una Comunidad de Práctica. El tema es relevante ya que las perspectivas desde las que han sido abordados los videojuegos tienden a estigmatizar su uso, que desencadena en un perjuicio tanto a la práctica como a los mismos *gamers*.

Asimismo, el concepto de Comunidades de Práctica ha sido estudiado desde otros ámbitos fuera de la perspectiva disciplinaria de la comunicación. Especialmente se ha hecho énfasis en ambientes laborales donde describen el proceso de aprendizaje de una práctica que los personas tienen interiorizada y que permite un mejor desempeño en su empleo.

Otro de los aspectos relevantes de esta investigación es que se desarrolla en un ecosistema digital, como ya se describió anteriormente. Este es una de las características más importantes a nivel de investigación en comunicación, ya que no hay estudios relacionados con estas peculiaridades que combinen los conceptos de comunidades digitales, comunidades de práctica e interacción.

Teniendo esta claridad sobre la pertinencia y relevancia del objeto de estudio, a continuación, se describirá la comunidad que se observará. Ésta se aloja en la red sociodigital de Facebook, específicamente a través de la opción de *Grupos* que la misma plataforma proporciona para congregar usuarios con un gusto afín.

En este caso el gusto afín son los videojuegos, en especial *Apex Legends* que se caracteriza por su naturaleza de competitividad y juego en línea. Es por este videojuego que la comunidad lleva por nombre *Apex Legends eGamingUp*.

El grupo tiene un total de 43 mil 200 integrantes, aunque no se sabe con certeza cuántos son los que son activos día con día. Sin embargo, no se puede manejar toda la información generada por este total de miembros, por lo que se propone retomar la estrategia que Kozinets (2010) y Sloan (2016) proponen para obtener información significativa: *thickness*.

Dentro de este grupo hay clasificaciones de los *gamers* que lo integran, estas van de acuerdo a la consola o dispositivo que usan para poder jugar:

1. PlayStation 4 (Consola)
2. Xbox One (Consola)
3. PC

Esto es importante ya que, a pesar de ser un dispositivo tecnológico, es un elemento que media parte de la identidad del *gamer*. En la interacción cabe la posibilidad de realizar distinciones con el otro, categoría de análisis que resulta relevante para comprobar las trayectorias de vida de las personas y la funcionalidad del aprendizaje de acuerdo con la identidad.

Asimismo, al momento de integrarse a la comunidad, uno de los requisitos es mencionar el estilo de juego de cada jugador. Estas categorías son las siguientes:

- a) JustForFun: Este es un tipo de jugador mucho más casual y que sólo busca pasar un momento por mero entretenimiento y diversión.
- b) TryHard: Mientras que este estilo de juego hace referencia a alguien más dedicado en mejorar las habilidades dentro del videojuego.

Estas categorías también son relevantes para el estudio ya que están presentes en las publicaciones y en la manera de interactuar con los otros. También pueden ser observables en la cosificación de la práctica, en especial en los videos compartidos.

Por último, el moderador ha creado una lista de reglas para todos los integrantes que formen parte de la comunidad, mismas que deben ser respetadas en todo momento al interactuar con el otro. Estas reglas son las siguientes:

1. No spam, streams, páginas, discords, whatsapp: No está permitido el contenido externo imágenes, audio, videos en páginas de Facebook, Twitch, YouTube, Web, Discords, Whatsapp o CUALQUIER red social. 1: BAN+BLOQUEO DIRECTO.
2. No clanes: No está permitida la promoción/reclutamiento de Clanes Competitivos. • Clubs Oficiales Liga eGamingUp quedan exentos de esta regla. Para convertir tu Clan en Club Oficial escribe a: <https://m.me/LigaeGamingUp>
3. Clubes sociales: El reclutamiento para Clubs Sociales requiere el uso de la etiqueta: ALGU. ALGU = "Apex Legends eGamingUp" Cualquier otra etiqueta = Publicación rechazada.
4. No ventas o promociones de torneos y eventos: No están permitidas las ventas o promociones de torneos y eventos. • Contamos con nuestra propia tienda, torneos y eventos: eGamingMexico.com 1: BAN+BLOQUEO DIRECTO.
5. No porno, drogas, NSFW, NSFL o contenido explícito: No está permitida la pornografía, drogas u otros contenidos explícitos. "Comunidad, cuerpo y mente sana en gaming sano" 1: Silencio | 2: BAN+BLOQUEO.



6. No trolling y spam de imágenes en comentarios: No está permitido el trolling o spam de imágenes sin sentido o que no aporten a la publicación en su comentario. 1: Silencio | 2: BAN+BLOQUEO.
7. No insultar, cero tolerancia tóxica y respeto: No está permitido insultar, nuestra comunidad es Cero Tolerancia Toxica. Respeta y usa el sentido común mientras publicas y comentas. 1: Silencio | 2: BAN+BLOQUEO.
8. No controversia y dramas: No está permitida la controversia de ningún tipo (política, religiosa, sexo, plataforma, etc.). • No Dramas con otros/as gamers, moderadores o administradores. 1: Silencio | 2: BAN+BLOQUEO.
9. No discriminación: No está permitida la discriminación, de ningún tipo (plataforma de juego, etnia, región, condición física y mental, etc.). 1: BAN+BLOQUEO DIRECTO.
10. Reportar publicaciones y comentarios: Reporta publicaciones y comentarios que infringen las reglas de nuestra comunidad. • Sigue las indicaciones de los Moderadores en todo momento. Para ser Mod, manda mensaje a <https://m.me/eGamingMexico>

A la luz de toda esta información, se construyó un instrumento de observación que permitió acceder a la información, categorizarla y agruparla que posibilite su próximo análisis. Las categorías que son consideradas en este instrumento son las siguientes:

- Fecha de la publicación: Refiere al día en que se hizo la publicación
- Nombre: Refiere a quién hace la publicación
- Insignia de Facebook: Hace referencia a la actividad que tiene el integrante de la comunidad
- Reacciones: El número de *likes* u otras reacciones que tenga la publicación
- Comentarios: El total de los comentarios que tenga la publicación
- ¿Qué dice?: Refiere al contenido explícito de la publicación
- Modismos, jerga o argot: El uso del lenguaje especializado en la publicación
- Aprendizaje: Palabras clave que haga referencia o que incite al aprendizaje
- Elementos multimedia: Refiere a el acompañamiento de imágenes o videos dentro de la publicación

- Cosificación: Descripción del elemento multimedia que haga referencia a la práctica
- Significado: Palabra clave que haga referencia a la creación de significados nuevos.
- Identidad: Palabra clave dentro de la publicación que haga referencia a la identidad de la persona o de los otros.
- Notas: Notas del día a día de la observación participante.

Agregado a esto, se hace una observación de los comentarios realizados en cada una de las publicaciones. Se asignó un indicador si el comentario aporta o no a un aprendizaje y a una negociación de sentidos y significados.

Por último, la entrevista que se realizó a los integrantes de la comunidad tuvo como objetivo ahondar en los conceptos centrales de las Comunidades de Práctica. Esto permitirá generar capas de información que robustezcan de manera significativa el análisis: Los tópicos que se proponen para la entrevista son:

- Participación: Refiere a cómo participan, por qué participan las personas.
- Significado: Se propone para entender y describir si en la interacción hay alguna negociación de nuevos significados-
- Aprendizaje: Ahondar en este elemento podrá revelar si hay algún aprendizaje en especial y que modifique la práctica.
- Identidad: Qué parte de su identidad se pone de manifiesto en la interacción, y si esta se ha modificado a partir de su pertenencia en la comunidad.

## **Capítulo 4**

### **Análisis de resultados**

En este capítulo se retoman los hallazgos principales que se recolectaron en la aplicación de las técnicas cualitativas planteadas para este trabajo de investigación. Primero se hace una descripción de la interacción que se observó en el grupo de Facebook para poder determinar si había algún indicio de aprendizaje; segundo, se retomarán algunos fragmentos de las entrevistas que permiten indagar en la integración a la comunidad, en la intencionalidad de la interacción con los demás y si hubo un proceso de aprendizaje o no. Así, al final se podrá concluir si es que esta comunidad digital se comporta de tal manera que se le pueda considerar como una Comunidad de Práctica.

La observación de la comunidad se llevó a cabo en un periodo de un mes, es decir que se inició el 2 de noviembre del 2020 y finalizó el 2 de diciembre del mismo año. Los elementos a rescatar se han enlistado en el capítulo metodológico, pero se les dio relevancia a elementos como la cosificación, las publicaciones que se realizaban, el lenguaje utilizado, las respuestas que obtenían, entre otros.

#### **4.1 Descripción de la comunidad**

Esta comunidad se caracteriza por ser una de las más grandes a nivel nacional y latinoamericano, hasta este día consta de 43 mil 200 integrantes aproximadamente. En su descripción sólo hace mención de que el grupo ha sido creado para interactuar y compartir cualquier cosa que esté relacionada con Apex Legends, ya sea noticias, videos, imágenes, entre otros.

Para poder entrar a esta comunidad se necesita responder a unas preguntas relacionadas con la plataforma donde juegas, el tipo de jugador que eres y, por último, aceptar las reglas que permitan una convivencia e interacción sana entre los integrantes de esta misma comunidad. Dejando en claro que todo contenido está fuera de cualquier promoción a algún streamer o youtuber en especial, en evitar compartir contenido para adulto y el respeto continuo a los demás. Esto promueve una interacción de manera dinámica, de acuerdo con

Wenger (2001) para darle densidad a las relaciones y posibilitar la organización para lo que se quiere hacer.

Primero se retomaron a los integrantes que generan publicaciones e invitan a la conversación o al debate entre ellos. Dentro de esta comunidad, la red social les asigna una insignia que los distingue de los demás integrantes. La mayoría de los que realizan estas publicaciones son reconocidos como *Miembros de Apex Legends eGamingUp*, otros son *Generador de conversaciones*, *Narrador visual* y *Miembro nuevo*.

De acuerdo con el concepto de identidad en un ecosistema digital que propone Trejo (2012) los roles que se juegan pueden ser completamente pasivos o generar discusiones, opiniones, donde la imagen puede ser la que quiera y donde los demás los reconozcan. Esto resulta relevante para el análisis de la identidad de los integrantes de la comunidad, ya que estos son los que están proponiendo que haya una conversación en todo momento.

Como se mencionó en la página anterior, hay una provocación de algunas personas hacia los demás por llevar a cabo una interacción en la que se genere un intercambio y tal vez la construcción de un significado con referencia a temas específicos del videojuego. Esta intencionalidad (la menor de las veces) obtiene respuestas de los demás integrantes de la comunidad, y esto se debe al algoritmo aplicado por Facebook que les da relevancia a algunas publicaciones sobre a otras.

Cuando el algoritmo actúa de manera que les da la relevancia a las publicaciones, estas obtienen varias reacciones y comentarios que nutren la interacción entre los miembros. Las publicaciones pueden variar de contenido, pero las que siempre tienen mayor respuesta e interacción son las siguientes:

- Que solicitan información
- Que solicitan jugadores
- De reconocimiento a un jugador
- Que solicitan consejos
- Que comparten algo

Cada uno de los temas enlistados alcanzan un promedio de 103 reacciones entre *Me gusta*, *Me encanta*, *Me divierte*, *Me asombra*, *Me importa*, *Me enoja*. Todo depende de la naturaleza de la publicación según la clasificación que se enlistó anteriormente.

Estos temas tienen mejor respuesta en la comunidad ya que los integrantes pueden ver reflejadas necesidades similares a los demás integrantes del grupo. Hay un objetivo de estar y ser con los demás para poder formar parte de la comunidad. Es un proceso de integración para el propio reconocimiento.

Por otra parte, los comentarios forman parte importante de los objetivos que se plantearon para esta investigación ya que son parte fundamental para determinar si en la interacción hay algún intercambio de sentido o de significaciones. En este caso, el promedio que obtiene cada publicación de los temas enlistados es de un total de 58 comentarios.

Esto deja claro que la participación en la comunidad es constante y gracias a que los integrantes de la comunidad desean fijar una presencia y afiliación a la misma. Los miembros del grupo expresan, a través de las publicaciones, su deseo de conocer, de reconocer y ser reconocidos. Es una forma de estar y hacer, sentir, pensar y pertenecer en donde interviene la mente, el cuerpo y las relaciones sociales (Wenger, 2001).

Por lo tanto, esta participación supone un primer paso para la relación con el otro, ya sea de manera armoniosa, conflictiva y también competitiva. Es esta participación donde se deja ver la experiencia de los integrantes, su intención por informar, compartir o pedir y es gracias a estas intencionalidades que permite conformarse como una comunidad.

A partir de esto, es importante describir cada una de las categorías de publicaciones y sus respuestas para conocerlas y analizarlas a fondo de acuerdo a la teoría de las Comunidades de Práctica. Esto como el primer paso para determinar si es que se comportan como una CP o no.

#### 4.1.1 Publicaciones de información

Las publicaciones que solicitan información son las más simples que se presentan en la dinámica de interacción de la comunidad. Su contenido está dotado de información al

respecto de temas referentes al videojuego. Principalmente están hechas por los moderadores o por la página de Facebook que es la creadora de esta comunidad.

La observación de esta comunidad se hizo días antes en los que el videojuego (Apex Legends) tuviera una importante actualización que marca el cambio de temporada y en la cual se añade un nuevo personaje, nuevas armas, nuevo mapa o nuevas dinámicas de juego. Esto es importante ya que es un punto álgido en la interacción, se genera cierta estrategia que apela a las emociones y los integrantes lo dejan ver en los comentarios. A continuación, se presentan un ejemplo que dan cuenta de ello:

### Publicación 1



### Respuestas:

**Angel Isaac Ibarra Herrera:** *Si le hacía falta un amplificador de daño al sentinel pero creo que está mal aplicado, le quitaron daño, el disruptor era pesado pero al menos si pegabas un tiro de 70 podías romper 125 de escudo.*

*Solo era tedioso con los Headshots pues si dabas uno por fortuna, seguías rompiendo únicamente el escudo.*

*Se extrañará el disruptor aún con las fallas que este tenía, el amplificador beneficia en ciertos momentos, pero ahora costará más romper un bodyshield.*

**Luis Ernesto AR:** *Nerfearon la hemlock y quitaron la prowler, jodieron mucho las armas meta pesadas, no ya valió verga xd*

**Luis Saucedo:** *Me parecen buenos los cambios, cualquiera que agarrara hemlock te podría matar por su fácil uso e igual la triple take, ni que decir de la prowler porque cualquiera con selector de fuego te mataba fácilmente.*

## Publicación 2



## Respuestas

**Alejandro Méndez:** *Si ya todos van a tener una visión clara en el gas, entonces de que sirve la pasiva de Caustic?*

**Dani Valadez:** *Alguien que me diga que es el hit box? 😞*

**Andre Miguel Sanchez Baltazar:** *No entiendo lo de pathfinder, alguien me puede explicar?*

### Publicación 3



### Respuestas:

**Gabriel De Leone Lara:** *Los evos van a estar de la vrg subirlos*

**Iván Alexis Carrillo:** *Llevo escuchando que el bug de los pasos lo arreglaran desde la temporada 3 y ya vamos en la 7, espero que ahora si sea cierto xD*

**Adolfo Castañeda:** *Los anillos solo hubieran cambiado el segundo*

Los integrantes muestran interés en este tipo de publicaciones, ya que los dota de información necesaria de cara a la nueva temporada. Estos hacen un proceso de interpretación de los cambios que vendrán en esta nueva actualización del videojuego y con base en ello opinan sobre, además de realizar juicios de valor.

Hay que mencionar que los integrantes están realizando una valoración de los significados que están en las publicaciones anteriores. Al hacer un juicio de valor están transformando esos significados en nuevos para poder darle un sentido a la práctica. Sin embargo, el hecho de que los integrantes del grupo realicen comentarios, no quiere decir que siempre se obtenga una respuesta de aquel que hizo la publicación en un primer momento, por lo tanto, el sentido queda coartado e imposibilita una conversación más amplia.



#### 4.1.2 Publicación de petición de juego

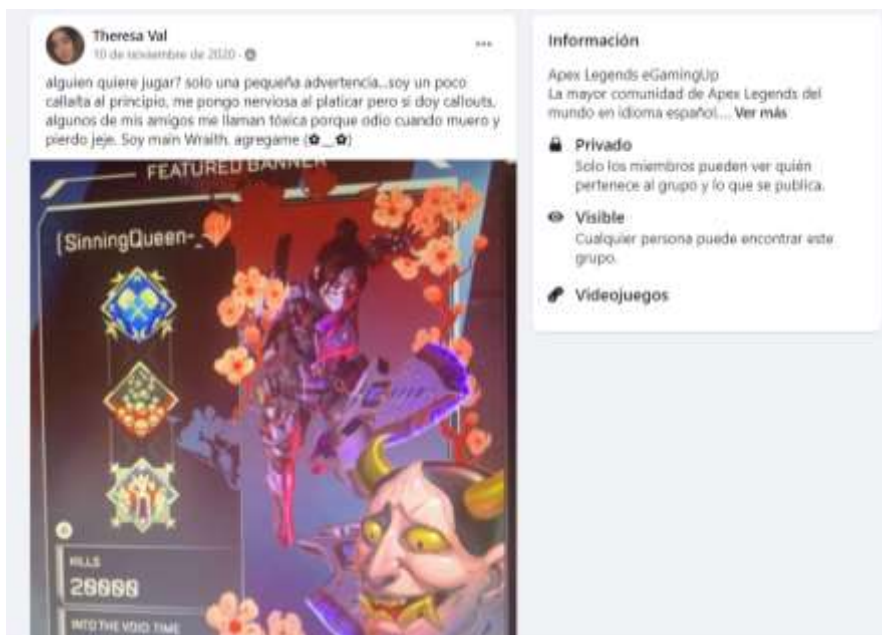
Una de las características más importantes de las Comunidades de Práctica es llevar la práctica en conjunto. Que sea una actividad con otros jugadores para que se pueda progresar y aprender sobre la misma. Es precisamente la interacción con los demás integrantes lo que permite la cohesión de la comunidad.

Wenger (2001) llama a este fenómeno *La práctica como Comunidad*. La práctica como comunidad está conformada principalmente por un compromiso mutuo y una empresa conjunta. La práctica genera una relación entre los integrantes, es decir, que no existe por sí sola y en abstracto, sino que son las personas quienes la poseen a través de participación y negociación de significado.

La práctica como comunidad se manifiesta en este grupo a través de las publicaciones donde el que incita a la interacción solicita jugar con alguien más el videojuego. Este tipo de publicación es a la vez una exigencia por saber quiénes tienen la disposición para compartir experiencias en el juego.

Estas publicaciones casi siempre están acompañadas de imágenes que contienen estadísticas del jugador tales como las muertes/eliminaciones, el nivel, el récord de daño que han hecho durante de una partida y las insignias que han ganado en el videojuego. Las respuestas principalmente están relacionadas con la aceptación a la invitación a jugar. A continuación, algunos ejemplos que ayudan a ilustrar esto.

## Publicación 1



## Respuestas:

**David Lopez:** *Te agregé por q no tengo amigos pa jugar 😞 mi GT es Gipsyanvenge0*

**Ivanov Quintanilla:** *La neta en mi opinion esta de hueva jugar con un toxico luego se van del squad cuando pierden hasta 2 rondas 🗨️😞*

**Monserxt Monroy:** *yo tambien yo bien calladita, pero yo no soy buena pero defiendiendo mucho, por menos no he jugando con mujeres :c*

## Publicación 2

**Erick Alonso**  
11 de noviembre de 2020

Ocupó a 2 mancos con habilidad!  
De preferencia con mic. Cualquier nivel, nada más que tenga sentido común y no se vaya a rushear solo.  
(Créditos de la imagen a alesdandemoox)

117 reacciones 35 comentarios

Me gusta Comentar

Todos los comentarios

**Cristian Loera**  
Yo puedo, pero jugaría mañana bro

**Información**  
Apex Legends eGamingUp  
La mayor comunidad de Apex Legends del mundo en idioma español... Ver más

- Privado**  
Solo los miembros pueden ver quién pertenece al grupo y lo que se publica.
- Visible**  
Cualquier persona puede encontrar este grupo.
- Videojuegos**

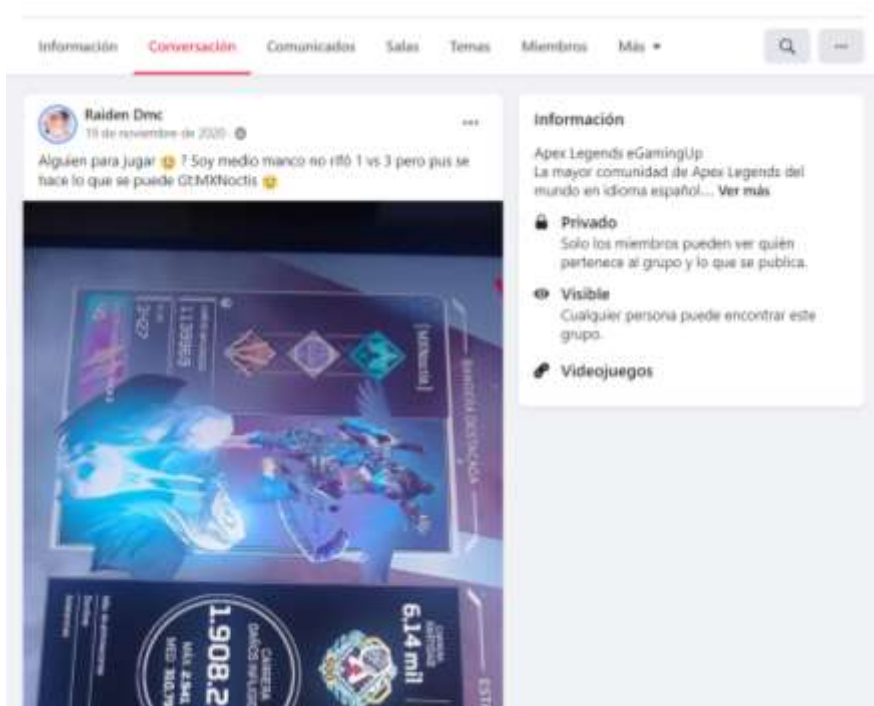
## Respuestas

**Patricio:** *que onda bro unete ahorita jugatemos un compa y yo agrega ps4 clan-inedito itspatrickgng*

**Iker Paul:** *Sopa de manco, tengo mis momentos mancos pero me defiendo*

**Carlos Isaac:** *Ya valió man, esos requisitos no los cumplen el 90% de jugadores xd es eso o siempre me tocan a mi los rusheros y sin sentido común jajaja*

### Publicación 3



### Respuestas:

**Saulón Mejia Orozco:** *Soy de play men por si quieres agregar id: zxulon*

**Andres Garcia:** *Mándalos alv los que te critican bro xd mañana juego bro 🤔*

**Jonathan Mendez:** *para ser sincero pues si se nota que no rifas ese KD/R siendo nivel 500 está muy por el suelo, pero échale ganas si puedes mejorar suerte.*

La mayoría de estas publicaciones están dirigidas a personas que deseen el modo competitivo del juego. Por lo tanto, la interacción no sólo se presenta en la red social, sino que también se presenta dentro del videojuego. Es una interacción dinámica y permanente que le da cierta densidad a las relaciones en la participación gracias a la organización para llevar a cabo la práctica.

La solicitud al juego es muy importante ya que permite que la comunidad se mantenga a través del tiempo y se consolide como tal. Al mismo tiempo, esta integración y compromiso entre los integrantes permite desarrollar el sentido de pertenencia al grupo.

De acuerdo con Wenger (2001)

cada participante de una comunidad de práctica encuentra un lugar único y adquiere una identidad propia que se van integrando y definiendo cada vez más por medio del compromiso en la práctica. Estas identidades se entrelazan y se articulan mutuamente por medio del compromiso mutuo, pero no se funden entre sí. Las relaciones mutuas de compromiso pueden producir por igual diferenciación y homogeneización. (p.103)

Dentro de este compromiso y las relaciones generadas se encuentran dualidades que permiten el dinamismo en la interacción y la práctica. Gracias a la homogeneización de la comunidad, dentro del proceso de comunicación se pueden presenciar los acuerdos y desacuerdos, encuentros y desencuentros. Todos estos elementos son formas de participación.

Otra de las características que se presentan en estas publicaciones es lo que Wenger (2001) llama como la *empresa conjunta*. El autor la define como un proceso colectivo de negociación que se ve reflejado en el compromiso mutuo. El compromiso de participación lo definen los participantes cuando emprenden la práctica y genera una responsabilidad de las relaciones entre los integrantes.

Al solicitar jugadores, está implícita la empresa conjunta de las Comunidades de Práctica. Hay una responsabilidad por construir un equipo, interactuar y construir significados y sentidos para modificar la práctica con la ayuda mutua a partir del conocimiento que cada uno aporta.

Es por el diseño del videojuego que los jugadores necesitan crear este tipo de peticiones, ya que se juega en equipo y no en solitario. Jugar en equipo crea un contexto social y cultural donde se determinan y definen los límites y recursos para la práctica. Al hacerlo, la práctica se afecta directamente y se convierte en una práctica única y fundamental para esta comunidad.

Por lo tanto, la solicitud de juego genera una relación y lazo especial con aquellos con los que se emprende la práctica. Hay una responsabilidad mutua de compartir conocimiento y aprender del otro con el que se interactúa y juega. Se pone en juego lo que importa y lo que no, lo que se debe hacer y lo que no, qué elementos son más significativos y cuáles pasan

desapercibidos. Todo dependiendo de la perspectiva y el conocimiento que se tenga de la práctica.

#### 4.1.3 Publicaciones de reconocimiento

Parte importante de las Comunidades de Práctica es el reconocimiento que se tiene de aquellos integrantes con más experiencia en el quehacer que los une. Se les ve como maestros que están en un nivel avanzado de conocimiento gracias a la trayectoria y experiencia que han acumulado.

Para las CP es importante el reconocimiento de las trayectorias individuales y esto se puede observar gracias a la formación de identidades que entran en un proceso dinámico al pertenecer e interactuar en la comunidad, con la intención de reconocerse dentro de la misma. Gracias a esto se crea una afiliación que complementa la constitución de la identidad.

Se entiende como Identidad al

proceso subjetivo e individual, con la frecuencia de ser auto-reflexivo, que permite a las personas marcar o definir las diferencias con respecto a otros, siempre y cuando haya un reconocimiento mutuo, mediante la auto-asignación de repertorios culturales y simbólicos valorizados y relativamente estables en el tiempo. (Ruiz, 2017, p.46)

A esta definición habría que agregar la premisa de Wenger (2001) quien menciona que la identidad es una experiencia viva de participación, de narraciones, roles y posiciones que llegan a significar como participación.

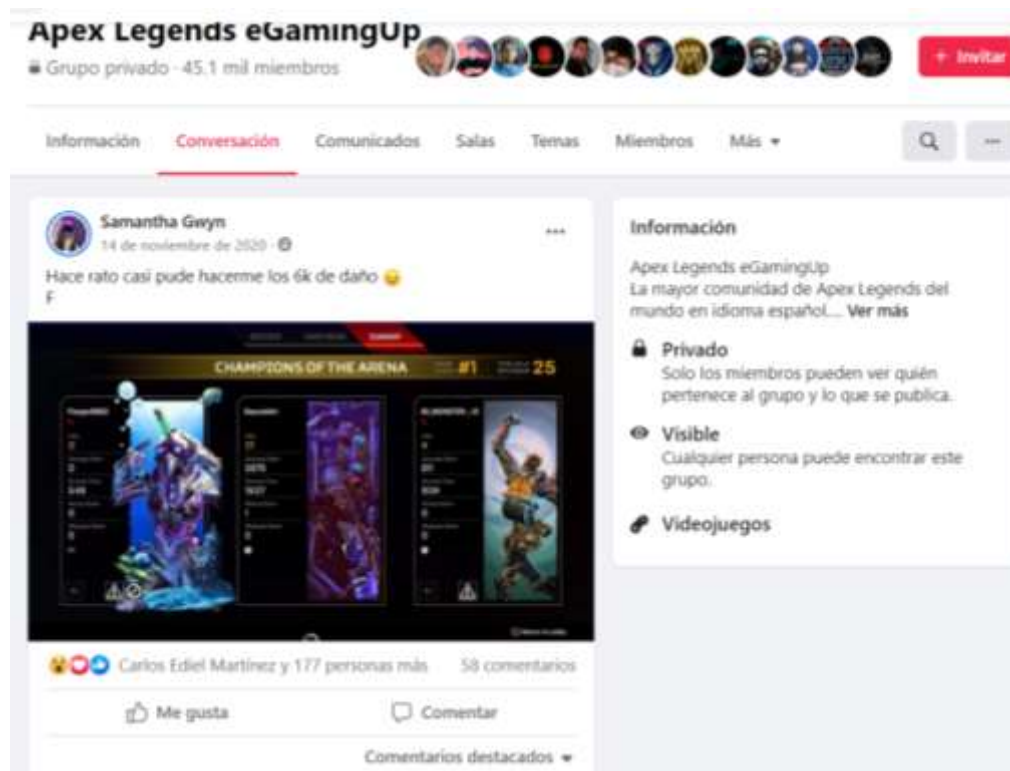
Este punto es clave ya que los elementos de identidad se ven manifestados en la interacción que se suscita en la comunidad, esto a través de la participación y en especial en el reconocimiento tanto de la persona que publica, así como de las experiencias que se crean en el juego.

No se trata solamente de la afiliación o pertenencia de la persona a la comunidad, sino de la competencia que ha desarrollado a través de la experiencia. Esta experiencia se puede observar cuando piden el reconocimiento en distintos aspectos del videojuego, ya sea por el

daño que han hecho en una partida, las eliminaciones, las insignias que han ganado, o simplemente por una jugada que consideran ha sido buena.

Las siguientes publicaciones funcionan como ejemplo para ilustrar esto:

### Publicación 1:



### Respuestas:

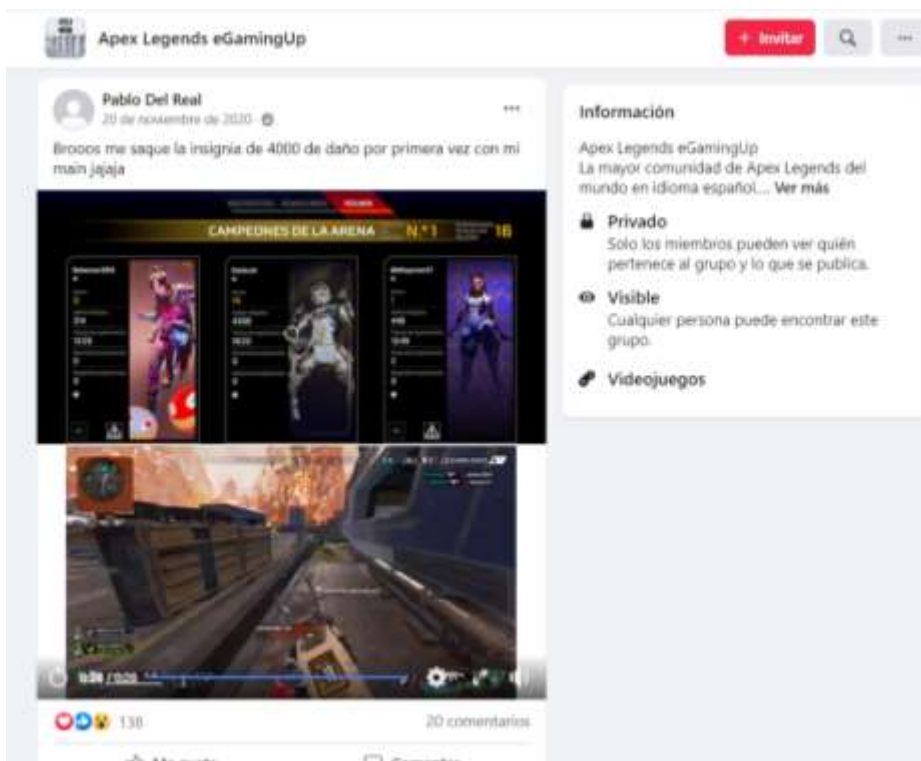
Alonso Flores: Yo que apenas sé disparar

Jhony Findlay: Ala bestia mato a mas de la mitad de los jugadores 😱😱 uno decentemente mata 3 jajaja

Leonardo Daniel: A que sensibilidad juegas? Y que combo sueles llevar? Pa ponerme a practicar en corto, porfa

Moises Narssis Ortiz Allende: Al madre yo logré 4000 de daño con wrait y ya no quise conseguirlo con otra leyenda

## Publicación 2:



Apex Legends eGamingUp

+ Invitar

Pablo Del Real  
20 de noviembre de 2020

Broos me saque la insignia de 4000 de daño por primera vez con mi main jajaja

CAMPEONES DE LA ARENA N°1

130 reacciones 20 comentarios

Me gusta Comentar

**Información**

Apex Legends eGamingUp  
La mayor comunidad de Apex Legends del mundo en idioma español... Ver más

- Privado**  
Solo los miembros pueden ver quién pertenece al grupo y lo que se publica.
- Visible**  
Cualquier persona puede encontrar este grupo.
- Videojuegos**

## Respuestas:

*Jonathan Lua: Nmmz tomate una pastilla bro jaja a mi se me bajó el azúcar de solo verte*

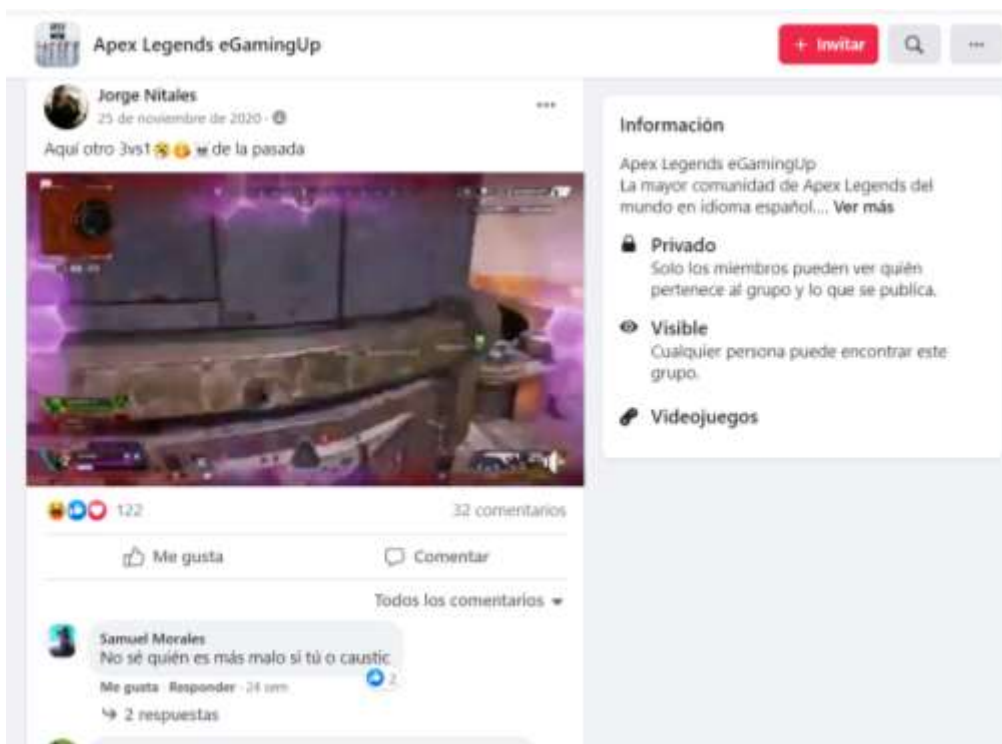


*Jonathan Ricardez: Vrg como le hacen yo por mas que quiero sacarla no puedo luego luego que caigo casi casi solo quedan 7 pelotones y todos repartidos en el mapa jaja*

*Manuel Gon: Que buena play, imagino al otro team gritando "ptm eres lifeline revive"*



### Publicación 3



### Respuestas:

*Arturo Carrillo: Esperate que aquí vienen los predator a decir que ellos juegan con los ojos cerrados y con la oreja izquierda y el huevo derecho y apuntan mejor que todos jaja.. buen trabajo.*

*Luis Hernandez: No tardan en decir que puro bot que pc es mejor que consolas etc. desde mi punto de vista Excelente tu muy bien lml*

*Mario Hernandez: No ma, también con que jugadores te toca, se ven que eran malísimos neta*

*Diego Mendoza: Soy nuevo en esto del apex, pero quería saber cómo le haces para meter bots a una partida?*

*Abraham Rojas: Buena play, pero nomaches no es justo que juegues contra weyes que no tienen manos 🤔*

En estas publicaciones se puede observar que las respuestas son las que dan el crédito del reconocimiento, aunque no de manera directa. Halagan las hazañas realizadas y llevan a cabo una comparación con lo que ellos son y hacen dentro de la práctica, al mismo tiempo reconociéndose como personas que saben menos. También hacen preguntas para obtener el conocimiento y la experiencia de aquellos que están realizando la publicación, con el fin de aprender y mejorar.

Las trayectorias de vida se encuentran en el momento de interactuar y éstas se enfatizan cuando se trata de conocimiento, experiencia y competencia de la práctica. Se precisa lo que es importante y por ello se reconoce como parte significativa, es la cosificación que se hace de la práctica y que proporciona elementos importantes para la misma práctica.

#### 4.1.4 Publicaciones de petición de consejos

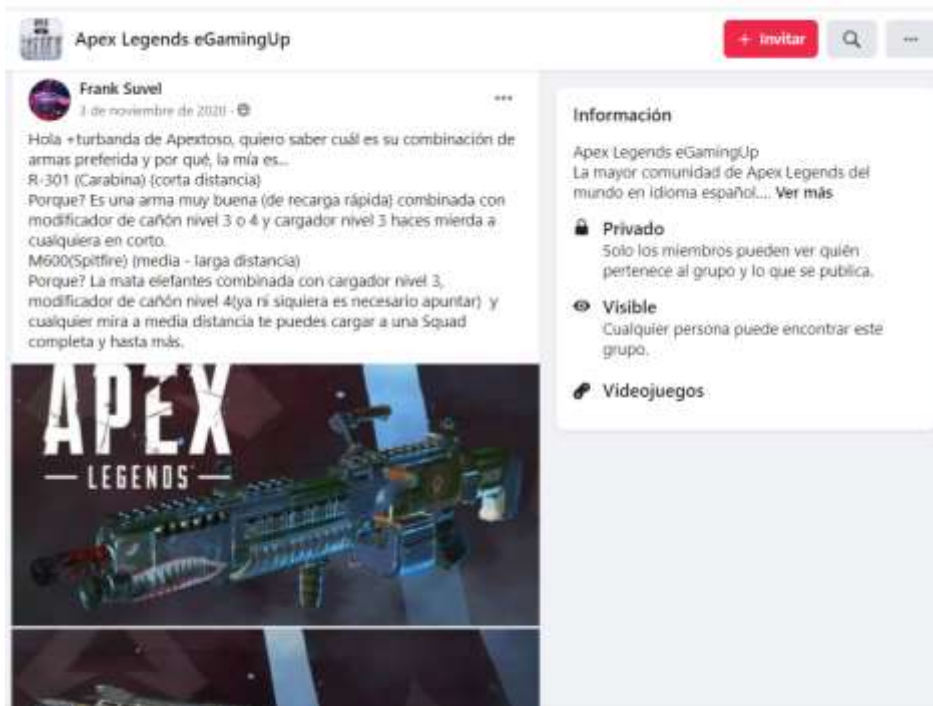
La participación de los integrantes de la comunidad no sólo se basa en compartir logros o preguntar quiénes se unen a alguna partida para jugar en equipo. También se trata de adquirir conocimiento sobre tópicos específicos del videojuego, con la intención explícita de mejorar en el mismo.

En las CP no se trata de un aprendizaje formal que se da en espacios académicos específicos, sino que se trata de un aprendizaje informal, pero con la característica de ser completamente significativo ya que los integrantes de la comunidad le dan un uso específico dentro de la práctica. Además, tiene la particularidad de concebirse desde una perspectiva de historias compartidas de aprendizaje (Wenger, 2001).

En este caso, se trata de narraciones de conocimiento que han obtenido a lo largo de su integración y permanencia en la comunidad. El conocimiento es derivado a partir de la interacción con los demás integrantes y de la puesta en marcha de la práctica. Se configura a través de la participación y la cosificación, aunque existen en dos ámbitos distintos, en algún momento se juntan.

A continuación, se ilustra este aspecto de las CP con algunos ejemplos extraídos de la observación:

## Publicación 1



**Apex Legends eGamingUp** + Invitar 🔍 ⋮

**Frank Suvel**  
1 de noviembre de 2020 · 🌐

Hola + turbanda de Apexoso, quiero saber cuál es su combinación de armas preferida y por qué, la mía es...  
R-301 (Carabina) (corta distancia)  
Porque? Es una arma muy buena (de recarga rápida) combinada con modificador de cañón nivel 3 o 4 y cargador nivel 3 haces mierda a cualquiera en corto.  
M600(Spitfire) (media - larga distancia)  
Porque? La mata elefantes combinada con cargador nivel 3, modificador de cañón nivel 4(ya si siquiera es necesario apuntar) y cualquier mira a media distancia te puedes cargar a una Squad completa y hasta más.

**Información**  
Apex Legends eGamingUp  
La mayor comunidad de Apex Legends del mundo en idioma español... [Ver más](#)

- 🔒 **Privado**  
Solo los miembros pueden ver quién pertenece al grupo y lo que se publica.
- 👁️ **Visible**  
Cualquier persona puede encontrar este grupo.
- 🎮 **Videojuegos**

**APEX LEGENDS**

### Respuestas:

*Alex Diaz: Yo a veces estoy crazy y me voy a doble ligera, devotion + spitfire*

*Yomar RM: Estás equivocado, la 301 no es de corta distancia, a larga distancia igual bajas gente con la mira 2x4*

*Gael Alberto: Flatline/r99 adoro la flatline una vez que la controlas deztroza con sus headshots y su sonido es de lo más satisfactorio. Y la r-99 esa cosa con un buen láser haces popo a cualquiera y recarga muy rápido.*

## Publicación 2

Apex Legends eGamingUp

+ Invitar

José Eduardo Guardado  
12 de noviembre de 2020

Raza, que tal voy? 🤔👉  
Soy nuevo 🤔👉

Squadmate

Rank 45

321 Kills

10 Assists

44 Deaths

101,173 Damage Dealt

343 Kills

193 Reactions

112 comentarios

Me gusta Comentar

Comentarios destacados

**Información**

Apex Legends eGamingUp  
La mayor comunidad de Apex Legends del mundo en idioma español... [Ver más](#)

**Privado**  
Solo los miembros pueden ver quién pertenece al grupo y lo que se publica.

**Visible**  
Cualquier persona puede encontrar este grupo.

**Videojuegos**

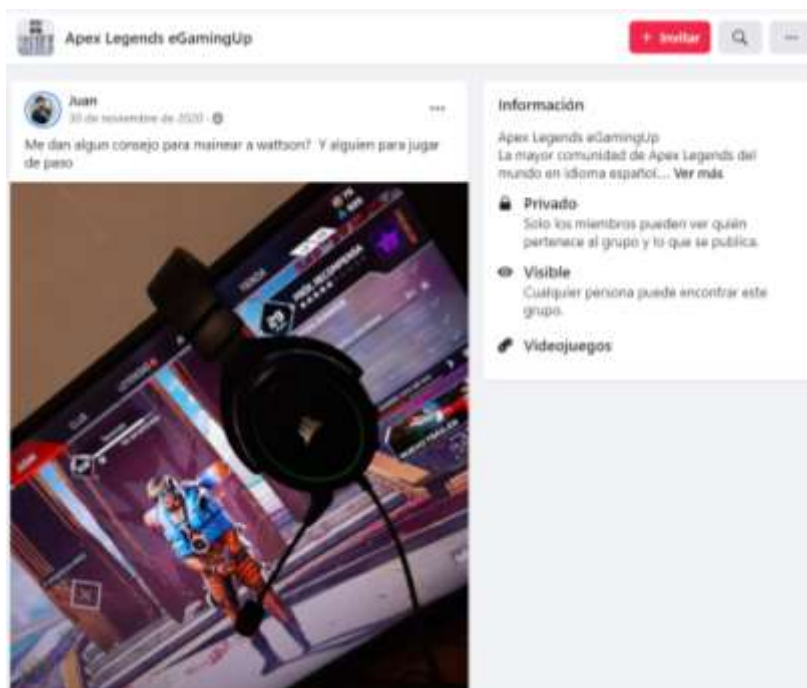
### Respuestas:

*Pablo Bancos: Smurf y no veo las 20 kills, lamentable*

*Jesus Martinez: Ni de pedo un 45 tiene kd de 1.15 carnal*

*Rodrigo Amezcua: Te recomiendo que saques tus insigneas de 2000, 2500, 3000, 4000 y 29 kills si puedes por que luego se te va a hacer muy difícil por que te va a ir emparejando contra gente mas buena mientras mas nivel seas hasta que literalmente cada partida que te metas va a haber minimo 3 predator.*

### Publicación 3



#### Respuestas:

*Josue Emmanuel Peña Sandoval: Usa más las vallas eso te da tiempo de reanimar a los enemigos si los derriban y número 2 trata de cambiar escudo de las cajas.*

*Jose Cardenas: A veces cuando todos los del equipo están abajo y el último en pie muere los que están derribados viven 1 segundo más (no se si me explique).*

*Pato Angel Castillo: Llévate Al menos un espacio del inventario aceleradores de habilidad, con Qattson se stackean de a 2 y te recargan toda la ulti, y recuerda ir poniendo vallas.*

*Ernesto Jevt Torrescano: Pues, es sencillo ser main wattson, procura quedarte en lugares cerrados, si puedes conseguirle una skin legendaria mejor (te explico por qué, yo siempre he sido main wattson, aunque casi no juego, con una skin normal la resurrección rápida de tus compañeros te sale una vez cada determinado número de veces, pero con una legendaria es más común (supongamos unas 7 de 10) así que puedes usarla como personaje de apoyo) cuando te toque en campo abierto, llevar aceleradores de ulti puede ser una muy buena opción (ella puede llevar 2 en el slot de uno). Y por mucho que lo parezca wattson no es del*

*todo un personaje para camping, resulta muy útil si sabes cómo y cuándo utilizarla adecuadamente. Las vallas eléctricas pueden proporcionarte un buen método de localización, una buena protección y también un poco de cobertura, así que intenta siempre tener puntos estratégicos por todo el mapa (hay varios edificios en este mapa y los puntos suelen cerrarse en uno de ellos por lo general) y eso te dará una victoria asegurada. Eso te doy como consejo, en mi humilde opinión.*

**Emanuel Torres Huerta:** *Primero ir nada, debes estar pendiente del nivel de tu vida, las veces que te bajaron fueron por exponerte demasiado, utiliza el agacharte cuando te disparan, ayuda bastante.*

La práctica entonces se convierte en una historia compartida de aprendizaje que exige una constante actualización día con día para que la persona pueda incorporarse a ella. Se muestra como un proceso inacabado y continuo, en el que está implícito lo social y lo interactivo.

#### 4.1.5 La pertenencia y el repertorio compartido

Otra categoría de publicaciones que se hacen presentes en la observación de la comunidad son las que se caracterizan por compartir algo en especial de la práctica. El contenido de estas publicaciones son videos donde los integrantes muestran jugadas que creen que vale la pena que los demás vean, ya sea por ser un momento en el que hicieron las cosas de manera correcta, jugadas de alguien más, momentos en los que no supieron qué pasó, entre otros.

El contenido de estas publicaciones es por el simple hecho de que la interacción se genere sin esperar nada más que una conversación donde se retome el video en cuestión. Es elemental que en esta interacción se muestra la perspectiva de cada uno de los integrantes de acuerdo con su experiencia en la práctica.

A continuación, se presentan algunos ejemplos para ilustrar esta categoría:

## Publicación 1



**Apex Legends eGamingUp**  
Grupo privado · 45.1 mil miembros

Información **Conversación** Comunicados Salas Temas Miembros Más ▾

**Eludt MeMo Valencia Olivo**  
Experto del grupo · 3 de noviembre de 2020 · ...

Nunca subestimes a un rival. 🤩  
Créditos: sharpshot4593

Carlos Ediel Martínez y 741 personas más · 90 comentarios

Me gusta Comentar

Comentarios destacados ▾

**Información**  
Apex Legends eGamingUp  
La mayor comunidad de Apex Legends del mundo en idioma español... Ver más

**Privado**  
Solo los miembros pueden ver quién pertenece al grupo y lo que se publica.

**Visible**  
Cualquier persona puede encontrar este grupo.

**Videojuegos**

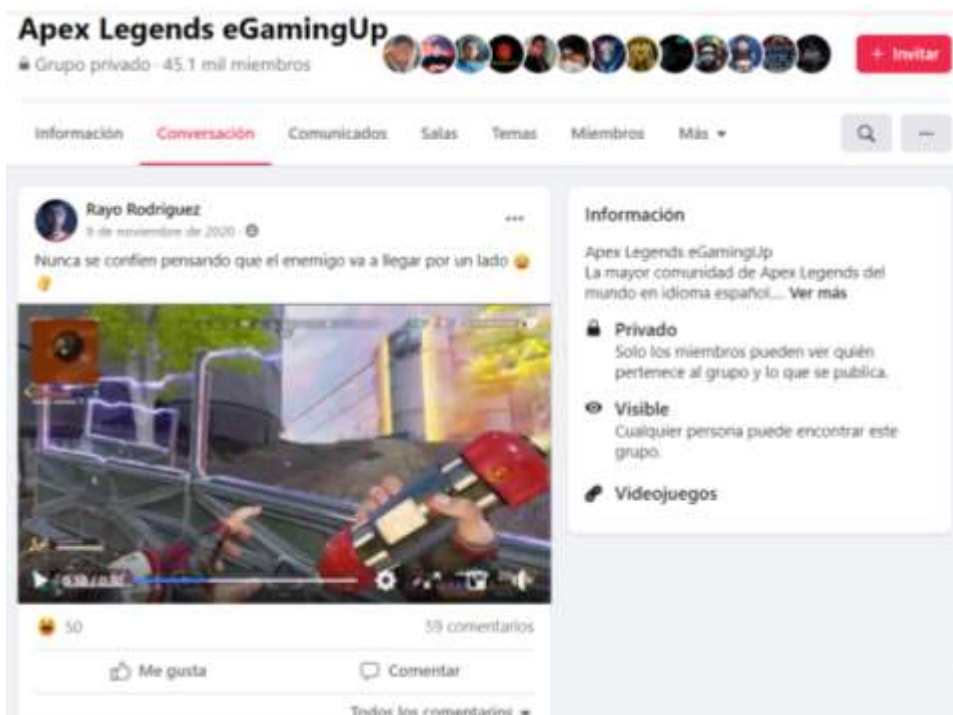
## Respuestas:

*Cristhian Hernández: Una vez me pasó lo mismo, sólo que yo era caustic y cuando reviví lancé en chinga la ulti.*

*Roberto Garcia: Ami me pasó algo así solo que me dejaron que me levanté y me curre luego a puñetas limpio con el primero el segundo vio que estaba perdiendo y saco arma yo caustic le tiré gas en la cara y que se joda los mandé ala lobby jodidos jajajaja.*

*Fausto Romo Val: Hoy recién me paso, quedábamos 2 scuads, me mataron junto a otro de mi team y el we se salió, mi compa me respawneo y los del otro squad vieron y me dejaron ir a lootear mi caja... les terminamos ganando el wampy, por cierto mate al que me mato...mamonearon porque tenían stats altas en wins y kills.*

## Publicación 2



### Respuestas:

*Haziel C. PerezZ: Wey , que onda es una social ( es necesario jugar así ?*

*Eduardo Ibarra: No le expliques nada a nadie, juega cómo se te de la gana. Un abrazo.*

*Kevin Salre: Cada quien puede jugar como se le pegue la gana. Si así te diviertes y te la pasas bien con eso basta.*

*Roberto Correa: ¿Que le haces caso al pinche chango mugroso cara de culo del Haziel? Tu campeale perro.*

*Nimu VT: Alchile no le hagas caso al primer comentario. Hazme caso soy Simp de Nimu sé de pendejos. Tu campea, puntos son puntos bruv.*



### Publicación 3



#### Respuestas:

*Cesar Martinez: Bien, solo al final te fuiste directo a comerte las balas, te hubieras esperado o ido por un lado no tan abierto.*

*Alodim Kinn Valia McFly: estuviste genial pero cuando bajaste a mirage y horizon hubiera dejado que el otro equipo los fuera a rematar, y tu moverte a la zona donde cerraria el anillo y tenia ventaja del terreno alto y posición bien o mal si te seguian o los dejaban te daba tiempo para que entre ellos se bajaran vida.*

*Bruno Zaleta: Al menos en ranked jamás te van a dar chance Bro, en ranked no tengo piedad contra nadie alch, hasta cuando quieren hacer team los que se quedan solos los mató, encima de que te pueden reportar, a la banda le importan los puntos bien machin.*

Como se puede observar, los comentarios van desde el reconocimiento por haber hecho una buena jugada, hasta dar algunos consejos de mejora en la práctica. La misma

naturaleza de la publicación permite que los demás integrantes realicen estos comentarios permitiendo analizar a detalle la cosificación de la práctica.

Pertenecer no se trata solamente de ser un integrante más de la comunidad, sino que debe existir un rol más activo dentro de la interacción. El compartir contenido con los demás es el primer paso a la pertenencia, pero se es miembro de la comunidad cuando se interactúa con los demás y cuando se comparte un repertorio de lo que se hace, es decir, de la práctica.

A propósito de la cosificación, este concepto para Wenger es un elemento central donde se manifiesta una parte de la práctica y del aprendizaje. Esto en conjunto con la participación de los integrantes permiten que los demás integrantes construyan un significado y nuevos sentidos con relación a la práctica. Por ello, es necesario dar una descripción de los elementos que los integrantes de esta comunidad cosifican y cómo se manifiesta en la interacción.

#### 4.1.6 Cosificación

La propuesta teórica de Wenger se centra en las relaciones dinámicas de los conceptos, en este caso se describió anteriormente la participación de los integrantes de la comunidad en distintos tipos de publicaciones. En cada una de éstas la cosificación está presente e interactúa para generar significados.

De acuerdo con el autor, la cosificación es un proceso que permite el atajo a la comunicación en la comunidad. Es una forma de proyectar los significados para que tomen una cierta forma de la realidad y puedan ser percibidos. Es una existencia independiente de los significados atribuidos a la práctica (Wenger, 2001).

Una de las manifestaciones principales de esta cosificación es el uso del lenguaje por los integrantes de la comunidad. Este sirve como factor importante de pertenencia a la comunidad ya que hacen referencia directa a ciertas características internas del videojuego.

Las palabras que emergen de la comunidad hacen referencia a elementos directamente relacionados con la práctica o, especialmente a actos que realizan los integrantes. A

continuación, se enlistan algunas de las palabras más relevantes utilizadas en la comunidad analizada con su significado.

- Bugeado: Expresión para indicar que un juego o una parte de él tiene bugs (errores) que impiden su correcto funcionamiento.
- Campear: En juegos multijugador, es una táctica que consiste en permanecer inmóvil en un punto estratégico del mapa de difícil acceso o escasa visibilidad esperando a que otros jugadores aparezcan en línea de tiro para dispararles. Es una estrategia muy mal vista y que incluso en algunos servidores está penalizada.
- Carrear: Derivado de Carry. Cuando un jugador "carrea" significa que tiene la habilidad o poder suficiente para hacer ganar a su equipo por sí solo.
- Farmear: Proviene del inglés *farming* (agricultura). Realizar repetidamente una acción con el fin de conseguir puntos de experiencia, dinero, objetos o cualquier otra ventaja para nuestro personaje, generalmente en juegos RPG.
- Grindear: Del inglés *grinding* (moler, machacar). Matar enemigos de manera repetida con el único objetivo de acumular alguna recompensa, como experiencia para subir de nivel un personaje o algún equipo o materiales.
- Lageado: Equivalente a "tener lag", es decir, tener un retraso tan grande en la comunicación con el servidor y/o el resto de jugadores de una partida que se hace muy difícil o directamente imposible jugar a un videojuego online de manera correcta.
- Lootear: Del inglés *loot* (botín). Recoger el loot o botín que deja un enemigo al ser eliminado. Cuando se habla de lootear es generalmente para referirse al hecho de matar repetidamente enemigos con el único fin de conseguir más y más botín, bien para guardarlo en caso de conseguir mejores ítems o bien con el fin de venderlo.
- Mainear: Proviene del inglés *main* (principal). Usar principalmente un personaje o tipo de jugador.
- Manco: Jugador extremadamente malo, debido a su inexperiencia o su carencia de habilidad para el juego.

- Nerfeado: Objeto, personaje, ítem, etc que ha sufrido una modificación en su efectividad o potencia.
- Pushear: Personaje o jugador que hace un avance agresivo para forzar a la defensa.
- Smurf: En juegos multijugador online, o MMO, una cuenta o personaje smurf es aquella que se crea como secundaria, generalmente una vez se ha alcanzado el máximo nivel con la principal.
- Tryhard: Jugador perfeccionista que invierte una gran cantidad de esfuerzo y concentración en llevar a cabo una estrategia en la partida para ganarla o bien para conseguir un objetivo relativamente fácil o próximo -y que en muchos casos no requería esa cantidad de esfuerzo- y que sufre si no sale todo de acuerdo a su plan. Suelen ser criticados porque pueden llegar a ser bastante molestos al centrarse demasiado en obtener la victoria en lugar de divertirse.

Otra de las manifestaciones de la cosificación es la representación de la práctica en imágenes. Estas pueden contener una hibridación de las distintas categorías de publicaciones que se describieron en las páginas anteriores.

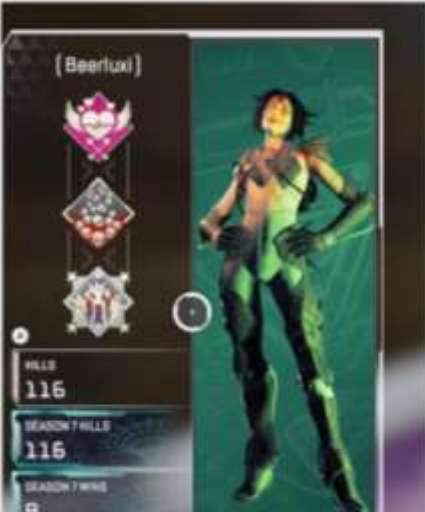
El contenido significativo está en que hace alusión a elementos de la práctica, tales como la obtención de insignias que le dan cierto reconocimiento al jugador; los logros y récords que el integrante ha logrado y que busca compartir para que los demás lo elogien; las estadísticas que han progresado con los personajes desde que iniciaron en el videojuego; también puntos en el mapa que son estratégicos o especiales; y los memes también son parte de esta cosificación ya que utilizan el factor de lo divertido para referir a la práctica.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de esto:

Apex Legends eGamingUp

**Benjamin Bernal**  
7 de noviembre de 2020

Empezamos bien la semana



**Información**  
Apex Legends eGamingUp  
La mayor comunidad de Apex Legends del mundo en idioma español... Ver más

- Privado**  
Solo los miembros pueden ver quién pertenece al grupo y lo que se publica.
- Visible**  
Cualquier persona puede encontrar este grupo.
- Videojuegos**

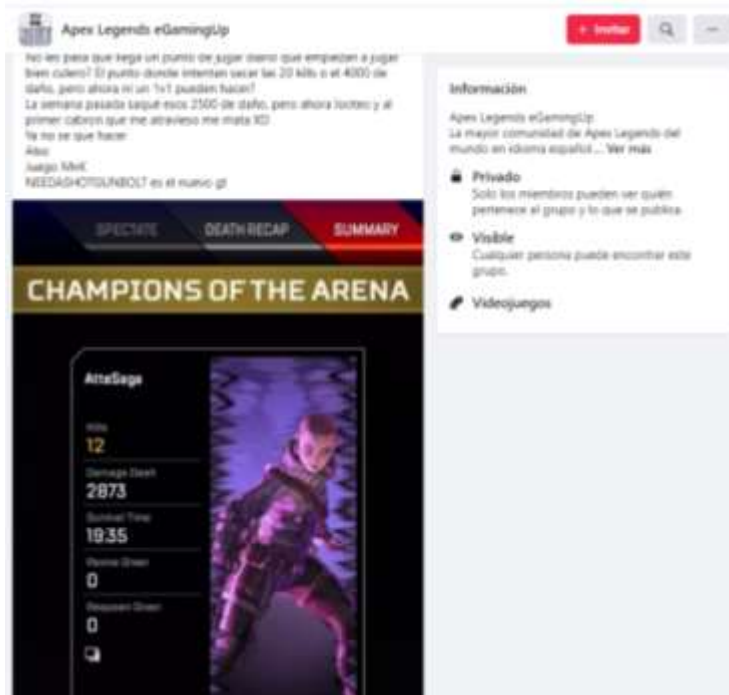
**Emilio Guevara Maesi**  
10 de noviembre de 2020

Que show banders  
Andamos buscando un tercero así bien venado que se nos una para armar bien ricoño el trio, tanto como para casuales y ranko  
Normalmente le variamos en horarios pero estamos activos la mayor parte del día  
Seguilitos:  
- Con mic sin eco  
- Con facilidad de adaptarse a poner en 4 o que nos pongan en 4  
- Que no se mueran cuando le enviamos nudes en WhatsApp  
- K/D positivo si no es mucho pedir



**Información**  
Apex Legends eGamingUp  
La mayor comunidad de Apex Legends del mundo en idioma español... Ver más

- Privado**  
Solo los miembros pueden ver quién pertenece al grupo y lo que se publica.
- Visible**  
Cualquier persona puede encontrar este grupo.
- Videojuegos**



Cada uno de los ejemplos tiene una de las representaciones de la práctica y los resultados de su evolución. En el primero, el texto de la publicación hace referencia al inicio de la temporada y la introducción del nuevo personaje; en la imagen se puede observar una de las insignias obtenidas por realizar 20 eliminaciones en una partida. Esto revela la experiencia del jugador con respecto a la práctica y la manera en que trata de ganar relevancia por haber obtenido un logro en poco tiempo.

En el segundo ejemplo se puede observar que la persona que hace la publicación está buscando a otros para poder formar un equipo. La manera en que representa la habilidad obtenida en la práctica es mostrando dos imágenes de dos personajes distintos con los que ha obtenido una insignia que representa haber logrado 4 mil puntos de daño en una partida, hazaña que los integrantes de la comunidad significan como una de las más complejas.

En el último, el integrante de la comunidad narra que ha visto un cambio que ha perjudicado su desempeño en la práctica en sus últimas partidas. En la imagen muestra el récord personal de daño y eliminaciones que había obtenido días atrás. Esto demuestra la constancia que los integrantes de la comunidad deben preservar para no perder experiencia en la práctica. Aunado a esto, la publicación es una de las que más promueve la interacción en la comunidad.

## 4.2 La interacción en la comunidad

Uno de los elementos centrales a observar en este trabajo de investigación es la interacción que se da dentro de la comunidad. El propósito era reconocer si es que en esta interacción se presentaban manifestaciones sobre un comportamiento explícito que permitiera definir a esta comunidad como una CP.

Es importante recalcar que se trata de una interacción entre personas que tienen un encuentro a través de una computadora o de un dispositivo móvil por los cuales se conectan a Internet. A esto se le da el nombre de una comunicación mediada por computador.

Para Contreras (2013), en el uso de las redes sociales y el Internet, de softwares especializados en la socialización o colaboración, y de los procedimientos asentados principalmente en la participación entre las personas ávidas del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) con la intención de organizar su vida o actividad por esta vía.

Lo que posibilita el proceso de comunicación es la interacción, en esta investigación se aborda este concepto desde la perspectiva del interaccionismo simbólico. para O'Sullivan, citado en Rizo (2006), menciona que la interacción puede ser entendida como un intercambio y negociación del sentido entre dos o más participantes situados en contextos sociales similares. Está acentuada en la comunicación y la reciprocidad de quienes la practican, la utilizan y construyen los códigos y reglas.

Tomando en cuenta esta definición, el objetivo es describir la interacción en la comunidad. En primera instancia se encuentra el integrante de la comunidad que realiza la publicación con la intencionalidad de incitar a la conversación de los demás. El *post* tiene dos consecuencias iniciales: 1) que no obtenga muchas respuestas o reacciones debido a que no pertenece a los intereses de la comunidad y, por ende, queda en el archivo de las publicaciones realizadas; 2) que sea una publicación con reacciones y comentarios considerables para que el algoritmo la tome en cuenta.

En el caso de la primera opción, la publicación queda en el historial de la comunidad y no genera actividad alguna, por lo que no se toma en cuenta para el proyecto. Esto no

manifiesta de manera alguna que no se considere dentro de la dinámica, pero el intercambio entre los integrantes es bastante bajo.

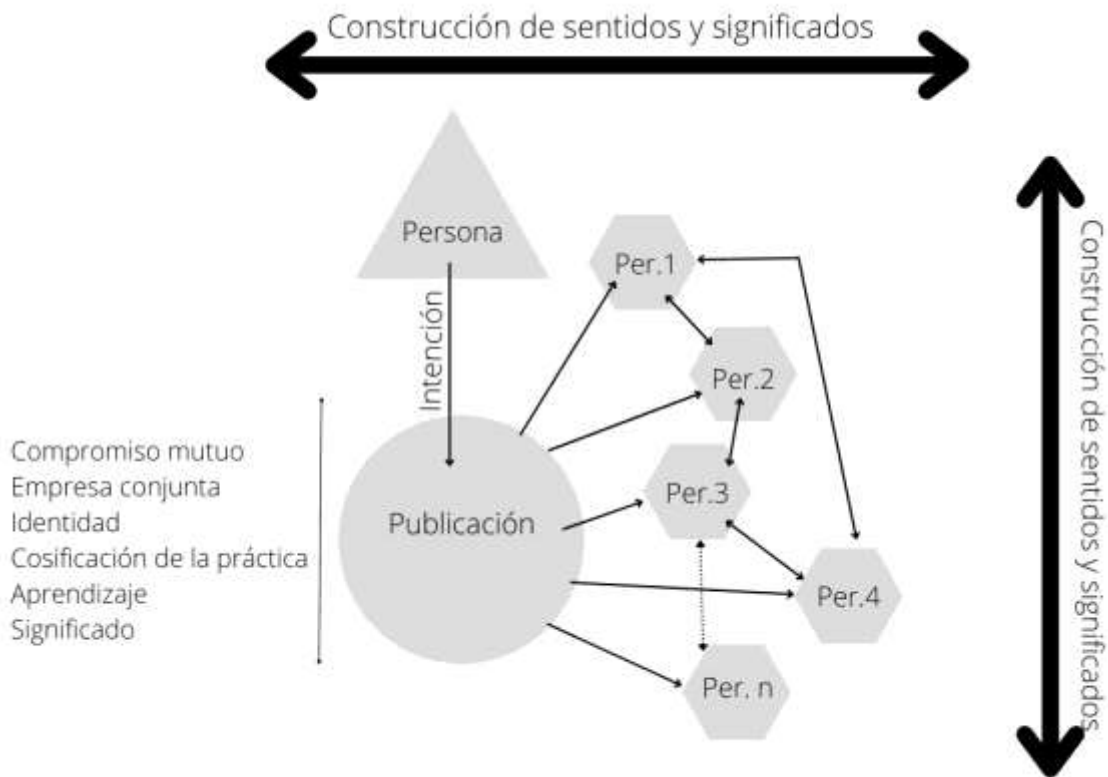
En el caso de la segunda opción, las publicaciones tienen alguna de las características que se describieron con anterioridad: Información, Petición de juego, De reconocimiento, Consejos/Tips y Compartir. En cada una de las categorías se han demostrado los comentarios/respuestas que reciben.

Esto deja ver que hay una intencionalidad de los demás integrantes en participar en la dinámica propuesta por aquel que publica. Es importante recalcar que gracias a las respuestas se puede observar que hay un intercambio de significados en cuanto a tópicos específicos del videojuego, tales como: combos de armas, el uso de los personajes, consejos para mejorar en la práctica, entre otros.

La interacción puede darse en distintos niveles que permiten un intercambio significativo no sólo con el que inicia la conversación, sino con los demás integrantes. Estos niveles serían los siguientes: 1) primer nivel, se intercambian sentidos y significados con el que realiza la publicación; 2) segundo nivel: el intercambio se hace entre los integrantes que se responden entre ellos dejando de lado al que publica, pero siempre haciendo referencia al tópico principal.



El siguiente esquema (fig. 1) permite visualizar lo que se acaba de describir:



En el esquema (fig. 1) se puede observar el proceso de interacción, esta inicia con la intencionalidad de un primer integrante al hacer la publicación. El contenido de la publicación varía entre las distintas categorías que conforman a las Comunidades de Práctica, o bien, un híbrido de éstas: el compromiso mutuo, la empresa conjunta, la identidad, la cosificación, entre otros.

La publicación está dirigida a todas las personas que conforman la comunidad, aunque la interacción depende de dos factores importantes: 1) el interés temático de los integrantes de la comunidad establece la posibilidad de que se notifique sobre la publicación; 2) relacionado con los intereses específicos de cada integrante del grupo y la interacción que le sea más relevante.

Una vez que la publicación llega a los integrantes de la comunidad, comienza la interacción entre los integrantes con el que realizó la publicación o entre los mismos

integrantes, abriendo una posibilidad amplia de personas conversando al mismo tiempo. Es en este momento cuando se genera el intercambio de significados entre el autor principal de la publicación y los demás integrantes de la comunidad.

De acuerdo con el esquema, se puede adelantar una conclusión con la aplicación de esta técnica de investigación. El intercambio y la construcción de significados se da en todos los sentidos, desde el que realiza la publicación hasta los integrantes que interactúan entre sí. Es abarcadora en todo sentido y deja ver las primeras intenciones de generar un aprendizaje.

El alcance del aprendizaje no se queda simplemente con aquellos integrantes que interactúan de manera constante, esto sólo es una representación de lo que se visibiliza en la interacción. Sin embargo, se abre la posibilidad de que aquellos integrantes que sólo leen los posts y las respuestas también aprenden e interactúan de manera pasiva.

En esta interacción se pueden observar las tres premisas que Blumer propone para el interaccionismo simbólico. Hay significaciones de la práctica como objeto que son representadas principalmente en forma de videos o imágenes. El significado también se puede observar en la textualidad de la publicación y los comentarios, donde se enjuicia y valora la práctica. Y a su vez, estos significados se ven envueltos en un proceso de modificación gracias a que los demás se integran, implican sus significaciones y sentidos de la misma práctica.

Blumer (1969) menciona que la interacción se establece como una acción, un punto de encuentros y acuerdos entre los actores y que buscan un propósito en común en las actividades realizadas. Tratándose de un proceso interpretativo que persigue la acción en conjunto.

Esto se observa en el intercambio de los roles, ya que en algún momento el que hace la publicación puede pasar a tener el conocimiento al responder y argumentar lo que los demás integrantes están respondiendo. Además, la acción en conjunto lleva hasta las instancias de dejar la interacción dentro de la comunidad y trasladarla al videojuego.

### 4.3 Entrevistas sobre lo significativo y lo aprendido

La observación y descripción de la interacción en la comunidad da unos primeros acercamientos al comportamiento de la misma como una CP. Sin embargo, metodológicamente se decidió llevar a cabo entrevistas con 6 integrantes para abordar las significaciones y lo aprendido a partir de su pertenencia. Estos entrevistados fueron elegidos a partir de su participación y reconocimiento en la comunidad. La plataforma digital Facebook otorga distintas insignias dependiendo de la actividad que desempeñes dentro un grupo, por lo tanto, algunos de estos entrevistados cuentan con las insignias de *Generador de conversaciones*, *Narrador visual*, *Experto*, *Integrante nuevo*, entre otros. Este fue el criterio para considerarlos como informantes relevantes.

Wenger propone que el aprendizaje en la Comunidades de Práctica se da gracias al conjunto de todos los elementos descritos con anterioridad, añadiendo que desde esta perspectiva se puede concebir como historias compartidas de aprendizaje. Es decir, incluye el compromiso mutuo, la empresa conjunta y la participación.

“El aprendizaje significativo influye en estas dimensiones de la práctica. Es lo que cambia nuestra capacidad de participar en ella, la comprensión de por qué lo hacemos y los recursos que tenemos a nuestra disposición para hacerlo”. (Wenger, 2001, p.125)

Para hablar de la comprensión de la práctica y los recursos que se tienen a disposición para llevarla a cabo, fue necesario preguntar a los integrantes sobre cómo se consideraban para jugar. La mayoría hace mención de que no son muy buenos para jugar, no pueden dedicarle mucho tiempo debido a las distintas tareas y obligaciones que tienen a lo largo del día. Sin embargo, Eliudt dice: *Ni soy muy bueno, pero tampoco soy tan malo. Me considero un jugador muy intermedio*. Y Alejandro menciona: *Siento que estoy iniciando en ser bueno, estoy más arriba de jugar normal, pero no soy pro player*.

Sin embargo, dejan claro que no tienen la intención de ser jugadores profesionales, ya que sólo juegan por diversión y por ocio. No tienen el tiempo ni la disciplina para dedicar más de ocho horas al día, por ello, no pueden mantener una constante en la mejoría de la práctica, en consecuencia, tienen “momentos pro y momentos malos”.

Parte del aprendizaje se desprende de las historias compartidas de las personas que integran la comunidad. Esto se observa en la identidad y la integración a la comunidad, así como su participación en la misma. Sobre su llegada a la comunidad, esta se dio porque un amigo o conocido fueron los que hicieron la invitación a la misma.

Una vez en la comunidad, el motivo por el cual decidieron quedarse y formar parte de la misma es la interacción y la dinámica que se daba dentro, que está relacionada con la aceptación de nuevos miembros y su integración. Eliudt menciona: *Veo la interacción de la gente y me llama mucho la atención. Entonces yo empiezo a publicar y empiezo a recibir muy buena aceptación y empieza a reaccionar mucha gente.*

Parte importante de la participación de los entrevistados es aquello que publican en la comunidad. Las publicaciones están relacionadas con las categorías que se describieron en las páginas anteriores, sin embargo, destacan que prefieren compartir momentos en los que pueden demostrar sus habilidades. En entrevista con Byron, dice: *Memos y videos graciosos en aspectos que te pasan dentro del juego. O cosas épicas, como cuando te llegan varios contra ti y terminas ganando el 1 vs 6.*

Gracias a esta integración y participación, los entrevistados han llevado a cabo el proceso de significación de pertenecer a la comunidad. Se basan principalmente en la interacción y dinámica de la misma, realizan la valoración de los demás, lo que obtienen de ellos y lo que pueden ofrecer. También consideran que las relaciones que se construyen pueden prosperar y que existe un sentimiento de compañerismo.

Con relación a lo anterior, Carlos dice: *Me da identidad. Y me considero gamer porque pertenezco a una comunidad que me da una identidad y ésta es ser jugador de Apex. Hasta el uso de un main hace que me identifique. Cuando participo dentro de la comunidad me siento parte de. Me siento con la responsabilidad de ayudar a los demás, a los que no saben, a los que piden apoyo. Ser gamer, ser jugador de Apex y tener amigos.*

La trayectoria de vida y pertenencia se conjunta cuando los integrantes de la comunidad hacen una valoración de la misma a partir de la experiencia que han tenido. Valoran todos los elementos que se presentan en el proceso dinámico que la constituye, tales

como: la interacción, los comentarios, las publicaciones, los consejos, etc. Chad enuncia: *Yo creo que es buena. Porque lo que comparten, los comentarios, los videos. Aunque yo no los comente, puedo ver jugadas, puedo ver estrategias. Cosas que puedo usar para mí o en contra.*

Además, consideran otros aspectos más sociales y psicológicos, así como la potencialidad que tiene para generar relaciones sociales, en especial de amistad, de acuerdo con Carlos: *Estamos hablando de miles de personas conviviendo en este espacio porque tienen pensamientos diferentes, educación diferente. Sí llega a ser tóxica, pero tiene cosas buenas como los comentarios, las fotos. Ahí conocí a los amigos con los que juego.*

Es precisamente la consolidación de los vínculos lo que les permite considerar su estadía por bastante tiempo en la comunidad. Estas relaciones tienen su progreso, al inicio del todo solamente es para poder jugar y mejorar en la práctica, después eso queda en un segundo plano y valoran la relación amistosa sin importar las distancias, según Eliudt: *Cuando empiezan a preguntar por algo más personal, ya estás sentando una base para un vínculo más allá del juego.*

Es esta una de las principales motivaciones por las que los entrevistados continúan interactuando en la comunidad. El estar con el otro y para el otro, que deviene en un ayudar mutuo, en un apoyo y en un constante aprendizaje, en la entrevista, Chad menciona: *A veces lo hacía para hacerme conocido. Pero últimamente he dejado de lado ese pensamiento y empiezo a ver más por la gente de la comunidad. Todos somos de una misma comunidad y nos apoyamos.*

Además, los entrevistados agregan características orgánicas a la comunidad, es decir, donde existe una autogestión por parte de la comunidad dando mérito a la interacción que se gesta entre todos los integrantes. En esta interacción se presentan distintos propósitos por los cuales conversar: el intercambio de información, el diálogo, la participación, el juego en equipo, la diversión y el aprendizaje. Eliudt menciona algo al respecto: *El grupo está lleno de gente que quiere aprender, que quiere participar y eso hace al grupo dinámico, lo hace un grupo vivo.*

Los entrevistados concluyen que de esta interacción han obtenido un aprendizaje significativo a lo largo de su pertenencia en la comunidad. Este aprendizaje lo identifican en dos niveles distintos: el primero relacionado completamente a las habilidades que les permite mejorar la práctica; y segundo, un aprendizaje que no tiene relación intrínseca con el videojuego, pero sí con la vida cotidiana.

El primer tópico está relacionado con lo que se publica, con la interacción y con los vínculos que se han creado. Los entrevistados dejan claro que han visto una mejora en sus habilidades, Carlos hace énfasis en esto: *He evolucionado bastante en el juego porque mis amigos me han enseñado, tanto habilidades motrices, en configuraciones de mando y gráficos, entre otras cosas.*

Es gracias a consejos recibidos que los entrevistados se consideran jugadores por arriba del promedio. Mencionan que estas mejoras en sus habilidades se deben a las publicaciones y a los comentarios que reciben en la comunidad, dejando claro que, aunque no sean comentarios directos, algo resignifican de ese proceso de comunicación existente en la comunidad.

Por último, hay un concepto importante que sale a relucir del discurso de los entrevistados. Se trata del aprendizaje invisible, el cual significa que “el ser humano es un ser intercontextual capaz de aprender de los recursos que lo rodean, haciendo de la vida un permanente estado de aprendizaje y adaptación que trasciende cualquier currículo o plan de estudios” (Sharples, Taylor y Vavoula, citado en Cobo y Moravec, 2011).

Es un aprendizaje que está en un nivel informal, pero que les ha funcionado para la vida cotidiana. Eliudt lo retoma: *Hay cuestiones en el mismo juego que aplican en la vida diaria. Si tú no trabajas en equipo donde tú estás trabajando, va a estar difícil. Si tú no trabajas en equipo conforme a lo que a ti te toca hacer en tu rol de tu trabajo, podría ser muy complicado llegar al final del día.*

Los entrevistados hacen énfasis en el trabajo de equipo, en el cumplimiento de roles para alcanzar metas y objetivos en conjunto. Además, precisan que es algo que está rebasado por el aprendizaje formal, son herramientas que no les son proporcionadas en la escuela.

Sobre este tema, Byron mencionó en la entrevista: *Aprendes a socializar y a trabajar mejor en equipo, ya que eso no te lo enseñan bien en la escuela. Y eso es lo que te enseña el juego, a trabajar en equipo para lograr el objetivo.*

## Conclusiones

En este trabajo de investigación se propuso utilizar la Netnografía como metodología para recolectar los datos necesarios para contestar a la pregunta de investigación: ¿Cómo es la interacción en la comunidad *Apex Legends eGamingUp* y qué elementos permiten comprenderla como una Comunidad de Práctica?

Por lo tanto, se describió la interacción en la comunidad *Apex Legends eGamingUp* y se determinaron los elementos que permitieron comprenderla y clasificarla como una Comunidad de Práctica que se puede observar en el capítulo de resultados.

Rescatando el concepto de Wenger (2011) sobre Comunidad de Práctica, el autor menciona que es un grupo de personas que comparten alguna preocupación o una pasión por algo que ellos hacen y aprenden cómo hacerlo mejor a partir de que interactúan regularmente. El aprendizaje puede ser la razón por la que se conforma la CP o puede ser un resultado incidental debido a la interacción de los miembros.

Esta comunidad interactúa de tal manera que en cada publicación se encuentran implícitas las características que Wenger propone como elementos principales de una Comunidad de Práctica.

Para comenzar, la persona tiene la total intención de realizar una publicación con el propósito de llevar a cabo un proceso de interacción con los demás integrantes de la comunidad. Esto no determina que en el proceso se dé un aprendizaje, sin embargo, la intencionalidad está dotada de algunas características de las CP.

Una de las principales características de estas publicaciones es que contienen una parte importante de la significación que los integrantes hacen de la práctica. Está envuelta de sentidos que se le atribuyen a la misma y pretenden que los demás los interpreten y construyan nuevas significaciones y sentidos.

En otra de las conclusiones relacionadas con la intencionalidad, las publicaciones revelaron que la persona propone un compromiso mutuo con los demás integrantes al pedir jugar en manera conjunta. Este compromiso permitió una cohesión entre cada uno de ellos y



generar la confianza para establecer equipos y relaciones sociales duraderas. Con esto se reveló que los demás integrantes comienzan a interactuar y pretenden construir lazos, significados y sentidos.

El compromiso establecido también lleva a revelar que las relaciones creadas implican una empresa conjunta, es decir, los integrantes de la comunidad están dispuestos a relacionarse, a interactuar y compartir información, significados, a generar diálogos y, principalmente, a abrir una relación de enseñanza-aprendizaje a distintos niveles.

Otra de las conclusiones principales está relacionada con la cosificación de la práctica. La cosificación se observó en un elemento principal que los integrantes de la comunidad comparten con los demás: imágenes y videos. La cosificación vía imágenes y videos se relaciona con la práctica porque muestra las habilidades que tienen o que han obtenido a lo largo de su pertenencia en la comunidad. Refleja uno de los aprendizajes obtenidos gracias a la interacción.

Por lo tanto, se concluye que la construcción de significados y sentidos se da entre todos los integrantes que participan en el proceso de interacción sin importar a la categoría que pertenezca la publicación.

Relacionado con lo anterior, se identificaron sentidos y significaciones que los integrantes de la comunidad construyen a partir de la interacción. Los integrantes consideran importante compartir un espacio para conocer a gente nueva, siempre con la intención de generar relaciones sociales que trasciendan.

Aunado a esto, las relaciones entre los integrantes de la comunidad no se quedan en la generación de aprendizaje, sino que existe un acompañamiento en los distintos procesos de los demás. Es decir, se trata de un reconocimiento del otro, integrándolo en todo sentido a la comunidad y velar por esa participación. Hay fraternalismo, es estar con el otro y para el otro.

Una de las significaciones que los integrantes hacen de la comunidad está relacionada con asignarles características de un organismo. La interacción es el proceso de catalización

para que las partes del todo comiencen a funcionar como un ente que se autogestiona, todo gracias a la participación de los integrantes.

Los integrantes comparten la pasión y el gusto por jugar un videojuego que ponga a prueba las habilidades que han adquirido a lo largo de su vida. Se acompañan para emprender en conjunto la práctica y obtener un aprendizaje el uno del otro. Esto le da sentido a su pertenencia a la comunidad, lo que permite una mayor integración a la misma.

Las publicaciones y las respuestas que obtienen los integrantes dan sentido a formar parte de la comunidad, desempeñan un rol dentro de la interacción y, por lo tanto, consideran una gran motivación el compartir experiencias y vivencias con los demás. Gracias a esto, el dan un significado importante al pertenecer a la comunidad: hay familiaridad, se genera confianza, identidad y diversión.

Otra de las conclusiones tiene relación con la cosificación, aunque esto ya se rescató en páginas anteriores, una de las manifestaciones más importantes de la cosificación es el uso de un lenguaje específico. En el estudio se identificó el lenguaje que construyen y utilizan para interactuar y formar parte de la comunidad.

El lenguaje utilizado por la comunidad deviene, en primera instancia, de la adaptación de una lengua extranjera, en específico del idioma inglés. Se hace referencia a las acciones que se realizan dentro del videojuego, es decir, refiere principalmente a la práctica. Esto es utilizado en la interacción de manera casi innata e inconsciente.

El lenguaje es utilizado en distintos videojuegos de la misma categoría que Apex Legends, sin embargo, se hacen distinciones específicas de acuerdo a elementos del videojuego. En especial cuando se habla de los personajes, de las armas y de las habilidades. Por lo tanto, esto da sentido a un entendimiento entre los integrantes de la comunidad, existe un repertorio compartido.

En cuestión de la identidad, se identificó cómo es que ésta se manifiesta en la participación de los integrantes de la comunidad. Aunque no hay una visibilización a partir del uso de algún apodo, de alguna imagen de perfil que sobresalga en la interacción, la

identidad se manifiesta en los roles que desempeñan al momento de interactuar con los otros integrantes.

Estos roles cumplen con una característica entre el aprendiz/maestro. Es decir, es una ambivalencia que se construye de manera automática al momento de compartir el conocimiento, de realizar una duda o del simple hecho de interactuar. Estos roles no se establecen de manera fija, sino que cada integrante de la comunidad puede jugarlo en cualquier momento.

Aunado a la cuestión de la identidad, se identificó que esta no es autoevaluada por el integrante, sino que sólo expresa el sentido de pertenencia a la comunidad y que es este mismo el que le da esa identidad. Es una especie de autopoiesis en la que la identidad se alimenta de la pertenencia y viceversa.

Finalmente, las categorías utilizadas permiten vislumbrar un aprendizaje construido por los integrantes de la comunidad según Wenger. Como resultado de la investigación se identificaron los distintos aprendizajes que los integrantes de la comunidad consideran como importantes o relevantes. Estos aprendizajes están relacionados, principalmente, con habilidades que se llevan a cabo en el videojuego, en otras palabras, con la práctica que los congrega.

Las habilidades para el videojuego se encuentran en un plano motriz y de coordinación de los ojos con las manos y lo que se observa en la pantalla. Es una actividad con la intencionalidad de obtener un mejoramiento progresivo en los movimientos corporales necesarios para mejorar en la práctica.

El acompañamiento entre los integrantes a la hora de llevar a cabo el acto de jugar funciona como una forma de aprendizaje relevante para los mismos: mejorar habilidades, evolucionar como jugadores, conseguir rangos dentro del juego, cambiar configuraciones, son de las capacidades que obtienen por la interacción dentro de la comunidad y en el juego. Por lo tanto, este conocimiento y aprendizaje construido les permite jugar el rol de quien conoce más de la práctica y enseñar a los demás sobre ella.

Uno de los aportes relevantes de este trabajo de investigación recae en el aprendizaje, aquel que se construye de manera horizontal y que tiene una funcionalidad en la vida cotidiana. Es decir, se trata del aprendizaje invisible mismo que retoma al ser humano como un ser “intercontextual capaz de aprender de los recursos que lo rodean, haciendo de la vida un permanente estado de aprendizaje y adaptación que trasciende cualquier currículo o plan de estudios” (Sharples, Taylor y Vavoula, citado en Cobo y Moravec, 2011).

Este aprendizaje retoma uno de los aspectos principales del videojuego: el trabajo en equipo. Las personas son capaces de abstraer esta cualidad o habilidad adquirida en la interacción con la comunidad o en la que se genera en el videojuego. Hacen de ella parte de sus actos y existe una aplicación en ambientes laborales, académicos y personales donde se permiten extender las estrategias aprendidas y la expresión de ciertos roles que permiten un liderazgo en cierto sentido.

Además, el aprendizaje no sólo se presenta en un ambiente laboral o académico. Este aprendizaje se aplica en relaciones sociales ya sea para conocer y generar nuevos lazos con el otro. Entonces entra la posibilidad de construir nuevas comunidades en distintos planos de la realidad, no sólo en un ecosistema digital. Esto se manifiesta en el plano físico para poder construir nuevas relaciones, nuevas comunidades y, tal vez, nuevas sociedades.

### **A manera de reflexión**

La aplicación de técnicas enfocadas completamente a las redes sociodigitales se presentan como una extensión de aquellas metodologías clásicas como la etnografía. La innovación es importante para generar nuevas formas de acercamiento a nuevos problemas de investigación. Y en este trabajo de investigación se realizó un acercamiento a estas nuevas maneras.

La pandemia no fue un factor que impidiera llevar a cabo la investigación, ya que todo está relacionado con la estructura sociodigital que propone el Internet. Se tuvo un acceso fácil a la comunidad ya que está abierta a cualquier usuario de la red social Facebook. Además, los distintos moderadores de la comunidad *Apex Legends eGamingUp* nunca mostraron algún impedimento para llevar a cabo la investigación.

Los distintos integrantes de la comunidad que fueron entrevistados siempre mostraron la disposición para abrir canales de comunicación y para participar en la recolección de los datos. Estas se llevaron a cabo a través de Zoom y Google Meet debido a las distintas ubicaciones geográficas de los integrantes. Sin embargo, no hubo problema alguno en su aplicación.

Las áreas de oportunidad de este trabajo de investigación se presentan con la aplicación de la técnica y la recolección de los datos. En primer lugar, aunque el tiempo de observación pudo determinar que esta comunidad se comporta como una Comunidad de Práctica, se pudo realizar una observación más profunda para obtener una mayor claridad.

Con relación a la técnica de investigación, la netnografía apunta a una innovación de los planteamientos clásicos de la etnografía, pero con vistas a un ecosistema digital por completo. Sin embargo, una de las limitaciones de esta técnica se encuentra en los alcances y la cercanía con ese ambiente. Es decir, la manera tradicional de ese acercamiento es a través de las vivencias, de los modos de actuar, de una observación de las gesticulaciones y de la voz de las personas. En cambio, con la netnografía sólo es posible acercarse al texto, a lo escrito por los integrantes de la comunidad. Por lo tanto, esa es un área de oportunidad y donde se debe generar mayor amplitud metodológica.

Otro de los imprevistos se relacionó con la determinación de qué publicaciones eran relevantes o no para retomar en esta investigación. El algoritmo de Facebook resultó ser una herramienta interesante para filtrar las publicaciones, sin embargo, se presentaron algunas con mejor relación a los objetivos de la investigación, pero con poca interacción. Esto, sin duda, fue una de las dificultades del trabajo.

A pesar de esto, se abren las puertas a nuevas investigaciones relacionadas con la misma línea de investigación, pero profundizando en aspectos como la participación en la interacción. Es decir, desde una perspectiva etnográfica, describir por completo el punto de vista del investigador como un miembro activo en la interacción de la comunidad.

Otra de las opciones de investigaciones es realizar las comparaciones entre dos comunidades, pero que los videojuegos tengan características distintas. Al ser videojuegos

tienen una curva de aprendizaje que la persona debe atravesar, pero con distintas intencionalidades.

Sin duda, el camino es largo para profundizar en las Comunidades Digitales y las Comunidades de Práctica. La inmensidad de grupos sociales que se generan en todo internet abre la puerta para seguir profundizando, el reto es llevarlo a cabo.

## Referencias

Acuña, A. (1994). Fundamentos socio-culturales de la motricidad humana y el deporte. España: Editorial Universidad de Granada.

Barrera, J. y Álvarez, A. (2019) La emergencia de los eSports y su configuración como Deporte. Una revisión teórica. Educación Física y Deporte, Recuperado el 15/03/2021 de: DOI: <http://doi.org/10.17533/udea.efyd.v38n1a01>

Belli, S., & Lopez, C. (2008). Breve historia de los videojuegos A brief history of videogame. Athenea Digital, 14, 159–180. Retrieved from file:///C:/Users/SPARTAN PC/Downloads/Dialnet-BreveHistoriaDeLosVideojuegos-2736172.pdf

Blumer, H. (1969). Symbolic Interactionism: Perspective and method. Los Ángeles: Prentice-Hall

Bonilla, A. (2015) Diseño de juegos y creatividad: un estudio en el aula universitaria. Universidad de Zulia. Recuperado el 15/08/2019 de: [+http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045569007](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045569007)

Castells, M. (1997). La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura. Madrid: Alianza

Cobo, C. y Moravec, J. (2011) Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Barcelona: Col·lecció Transmedia XXI.

Contreras, F. (2013). “La colaboración en la esfera pública digital”, en Sierra, F. Ciudadanía, tecnología y cultura. Nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital, Barcelona: Gedisa, pp. 119-150.

Cuenca, D. (2014) Mediaciones presentes en la articulación de sentido de los hard core gamers a través de su práctica con los videojuegos. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado el 28/08/2019 de: <http://132.248.9.195/ptd2014/junio/0714092/Index.html>

Engerman, J. y Hein, R. (2017) eSports Gaming and You. Educational Technology Publications. Recuperado el 30/10/2020 de: <https://www.jstor.org/stable/44430526>

Fernández, R. (2019) E-sports, e-gamers y propiedad intelectual: a vueltas con el concepto de artista intérprete o ejecutante. Actualidad jurídica Uría Méndez. Recuperado el 15/11/2020 de: <https://vlex.es/vid/sports-gamers-propiedad-intelectual-841325948>

Fuentes, L. y Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). Universidad de Zulia. Recuperado el 04/07/2019 de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045571020>

González, M. y otros. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras Toxicomanías. Recuperado el 20/08/2019 de: <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745>

Heredia, C. (2011) Antropología de los mundos virtuales: avatares, comunidades y piratas digitales. Colombia: FLACSO

Hernández, J. (1994). Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo. España: INDE Publicaciones.

Kozinetz, V. (2010) Netnography. Doing Ethnographic Research Online. Londres: SAGE

Latzko-Toth, Bonneau y Millette (2016). "Small Data, Thick Data: Thickening Strategies for Trace-based Social Media Research". En Sloan, L. y Quan-Haase, A. Social Media Research Methods. Londres: SAGE.

Lebrún, A. (2014). Industrias culturales, creativas y de contenidos. Consensus. Recuperado el 02/09/2019 de: [http://www.unife.edu.pe/centro-investigacion/revista/N19\\_Vol2/Artu00EDculo%203.pdf](http://www.unife.edu.pe/centro-investigacion/revista/N19_Vol2/Artu00EDculo%203.pdf)

Martín-Barbero, J. y Corona, S. (2017) Ver con los otros. Comunicación intercultural. México: Fondo de Cultura Económica



McCay-Peet, L y Quan-Haase, A. (2016), “What is Social Media and What Questions Can Social Media Research Help Us Answer?”. En Sloan, L. y Quan-Haase, A. *Social Media Research Methods*. Londres: SAGE.

Moreno, A. y Suárez, C. (2010) Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación. Elementos para el análisis. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*. Recuperado el 15/11/2019 de:

Powers, M. (1997). *How to program a virtual community*. Nueva York: Ziff-Davis Press.

Revuelta, F. y Guerra, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED. Revista de Educación a Distancia*. 12/09/2019 Recuperado de: <http://www.redalyc.org:9081/articulo.oa?id=54724495006>

Rheingold, H. (1993). *The virtual community*. Estados Unidos: Addison-Wesley.

Rizo, M. (2006) La interacción y la comunicación desde los enfoques de la psicología social y la sociología fenomenológica. Breve exploración teórica. Análisi. México: UACM

Rodriguez, J. (2012) Comunidades de aprendizaje y formación del profesorado. *Tendencias Pedagógicas*. No. 19. p. 67-86

Ruiz, J. (2017). *Euforia de una Identidad: Historias de un viaje*. México: UNAM.

Sandoval, G. (2015) *El adulto mayor entre las redes de Internet*. México: UNAM

Sloan, L. y Quan-Haase, A. *Social Media Research Methods*. Londres: SAGE.

Socarrás, E. (2004). “Participación, cultura y comunidad”, en Linares, F, *La participación. Diálogo y debate en el contexto cubano*. La Habana. Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana Juan Marinello, p. 173 – 180.

Tiedemann, C. (2004). Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s). In IX International CESH-Congress. Crotone, Italy.

Trejo, R. (2012) Somos constelaciones. Medios tradicionales y redes sociales en la construcción de la identidad. Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación. 18/09/2019. Recuperado de: <https://rtrejo.files.wordpress.com/2013/06/somos-constelaciones-revista-alaic-jul-dic-2012.pdf>Wenger, E. (2001). Comunidades de Práctica. Aprendizaje, significado e identidad. México: Paidós.

Wenger, E. (2001) Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad. México: Paidós

Wenger, E. (Octubre, 2011). Communities of Practice: A Brief Introduction. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/235413087\\_Communities\\_of\\_Practice\\_A\\_Brief\\_Introduction](https://www.researchgate.net/publication/235413087_Communities_of_Practice_A_Brief_Introduction)