

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA  
SEDE QUITO**



**CARRERA:  
COMUNICACIÓN**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO**

**DE:  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN**

**TEMA:  
ANÁLISIS DE LAS PRÁCTICAS COMUNICATIVAS E INTERACTIVAS EN LA  
COMUNIDAD VIRTUAL FORNITE LATINOAMÉRICA**

**AUTORES:  
EDGARD GUSTAVO HERRERA PROAÑO  
FRANCISCO DAVID REYES ESPINOZA**

**TUTOR:  
DIEGO RICARDO PROAÑO CEPEDA**

**2023**

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO  
DE TITULACIÓN**

Nosotros, Edgard Gustavo Herrera Proaño y Francisco David Reyes Espinoza con los documentos de identificación No. 1724267941 y No.1726546284 manifestamos que:

Somos los autores y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 25 septiembre de 2023

**Atentamente,**



Edgard Gustavo Herrera Proaño

1724267941



Francisco David Reyes Espinoza

1726546284

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Nosotros, Edgar Gustavo Herrera Proaño con documento de identificación No. 1724267941, y Francisco David Reyes Espinoza con documento de identificación No. 1726546284, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del Artículo Académico: ANÁLISIS DE LAS PRÁCTICAS COMUNICATIVAS E INTERACTIVAS EN LA COMUNIDAD VIRTUAL FORNITE LATINOAMÉRICA, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de Licenciatura en Comunicación, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 25 septiembre de 2023

**Atentamente,**



Edgard Gustavo Herrera Proaño

1724267941



Francisco David Reyes Espinoza

1726546284

## **CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, PROAÑO CEPEDA DIEGO RICARDO con documento de identificación No. 1719832360, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: ANÁLISIS DE LAS PRÁCTICAS COMUNICATIVAS E INTERACTIVAS EN LA COMUNIDAD VIRTUAL FORNITE LATINOAMÉRICA, realizado por HERRERA PROAÑO EDGARD GUSTAVO con documento de identificación No. 1724267941 y REYES ESPINOZA FRANCISCO DAVID con documento de identificación No. 1726546284 obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Artículo Académico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 25 septiembre de 2023

Atentamente,



PROAÑO CEPEDA DIEGO RICARDO

1719832360

## **Dedicatoria**

Esto va dedicado a mi mamá y mis tías por estar en todo momento y ser pilar fundamental de mi ser, y a la memoria de mis abuelitos. También a esas personas que tanta traba pusieron en mi camino a pesar de toda la ayuda brindada de mi parte y no quisieron que llegase a este punto, mostrándome la espalda cuando más lo necesitaba, gracias por volverme más fuerte.

Por último, va dedicado a mi amigo Edgard que estuvo pendiente de mi en momentos complicados de mi vida, aunque tal vez no se note, esos detalles fueron de gran apoyo y me sirvieron para poder salir adelante cuando estaba por rendirme, gracias

Francisco David Reyes Espinoza

## **Agradecimientos**

Gracias a Dios, a nuestras familias, nuestros tutores y profesores por instruirnos y guiarnos tanto en todos los aspectos. Gracias estimado profe Diego y gracias profe Nina apreciamos todo su esfuerzo y enseñanza. Y por último un agradecimiento especial por la inspiración adquirida del episodio 223 temporada 11 de la serie Los Simpsons.

## **Resumen**

Las comunidades virtuales se encuentran presentes en gran parte de la sociedad abarcando aspectos en lo lúdico, comunicativo, recreacional, laboral, comercial, de entretenimiento, entre otros. El crecimiento de las redes sociales ha permitido que uno de los ambientes en la que estos puntos se potencien sea el de los videojuegos, debido al impacto de los mismo en los últimos años en conjunto con un mundo más digitalizado.

El presente artículo se enfoca en analizar los procesos interactivos que se desarrollan en la comunidad virtual "Fortnite Latinoamérica" en la plataforma de Facebook. El objetivo principal es identificar los conceptos clave y características de dichos procesos, con el fin de comprender cómo se lleva a cabo la interacción entre los usuarios, a manera de que se comprenda mejor cómo funciona y que características posee esta interactividad dentro de la comunidad.

Para responder a estas interrogantes, se llevó a cabo una investigación cualitativa utilizando métodos como la etnografía virtual en conjunto con el análisis de contenido y la observación participante. Se recopilaron datos de las publicaciones, comentarios y conversaciones dentro de la comunidad, con el propósito de identificar patrones de interacción, temas recurrentes y dinámicas de participación.

Los resultados obtenidos revelaron que la comunidad virtual "Fortnite Latinoamérica" en Facebook es un espacio activo y dinámico, donde los usuarios forman debates comparten, experiencias de juego, contenido multimedia y establecen relaciones sociales. Los procesos interactivos se basan en la colaboración, la competencia amistosa, la búsqueda de reconocimiento y desenfocarse momentáneamente de lo cotidiano.

Se concluye que la comunidad virtual "Fortnite Latinoamérica" en Facebook se ha transformado en un lugar de reunión para los fanáticos del juego, permitiendo la interacción entre jugadores de diferentes lugares del mundo y promoviendo la construcción de identidad y participación en torno al videojuego.

**Palabras clave:** Comunidad virtual, fandom, interactividad, internet, redes sociales

## **Abstract**

Virtual communities are present in a large part of society, covering aspects in the ludic, communicative, recreational, work, commercial, entertainment, and many others. The growth of social networks has allowed one of the environments in which these points are promoted to be that of video games, due to their impact in recent years in conjunction with a more digitized world.

This article focuses on analyzing the interactive processes that take place in the "Fortnite Latinoamérica" virtual community on the Facebook platform. The main objective is to identify the key concepts and characteristics of these processes, in order to understand how the interaction between users is carried out, in order to get a better understanding in how it works and what characteristics this interactivity has within the community.

To response this inquires, qualitative research was employed using methods such as virtual ethnography in conjunction with content analysis and participant observation. Data was collected from posts, comments, and conversations within the community, with the purpose of identifying interaction patterns, recurring themes, and participation dynamics.

The results obtained revealed that the virtual community "Fortnite Latin America" on Facebook is an active and dynamic space, where users form debates, share game experiences, multimedia content and establish social relationships. Interactive processes are based on collaboration, friendly competition, the search for recognition and momentarily losing focus on everyday life.

It is concluded that the virtual community "Fortnite Latinoamérica" on Facebook has become a meeting space for fans of the game, allowing interaction between players from different parts of the world and promoting the construction of identity and participation around the video game.

**Key Words:** Fandom, interactivity, internet, social media, virtual community.



## Índice

Introducción.....	1
Metodología.....	7
Resultados.....	10
Conclusiones.....	26
Referencias .....	31
Anexos .....	33

## Índice de tablas

Tabla 1.1 .....	33
Tabla 1.1.2 .....	34
Tabla 1.3 .....	35
Tabla 1.4 .....	36
Tabla 1.5 .....	37
Tabla 1.6 .....	38
Tabla 1.7 .....	39
Tabla 1.8 .....	40
Tabla 1.9 .....	41
Tabla 1.10 .....	42
Tabla 1.11 .....	43
Tabla 1.12 .....	44
Tabla 1.13 .....	45
Tabla 1.14 .....	46
Tabla 1.15 .....	47
Tabla 1.16 .....	48
Tabla 1.17 .....	49
Tabla 1.18 .....	50
Tabla 1.19.....	51
Tabla 1.20 .....	52
Tabla 1.21 .....	53
Tabla 1.22 .....	54

Tabla 1.23 .....	55
Tabla 1.24 .....	56
Tabla 1.25 .....	57
Tabla 1.26 .....	58
Tabla 1.27 .....	59
Tabla 1.29 .....	60
Tabla 1.30 .....	61

## **Introducción**

El análisis de las prácticas comunicativas e interactivas dentro de las comunidades virtuales se ha convertido en una actividad cotidiana para la investigación social, como consecuencia del aumento del uso de plataformas para la comunicación dentro de Internet. Por lo que la comunidad virtual "Fortnite Latinoamérica", alojada en la red social Facebook, se presenta como un caso de estudio pertinente para examinar la participación e interacción de los usuarios dentro de este tipo de ambientes. El objetivo de esta investigación es comprender el funcionamiento de la comunidad virtual para identificar los procesos interactivos de sus usuarios.

La comunicación entre dos o más individuos se puede desarrollar mediante el uso de diferentes canales como el habla o la escritura lo que permite el intercambio de conocimientos o información. A medida que la tecnología digital evolucionó a lo largo de las últimas décadas, la comunicación humana se fue adaptando a las nuevas posibilidades que esta ofrece, uno de estos son las comunidades virtuales, espacios en los cuales las personas pueden participar o interactuar de manera libre, rápida y accesible, cumpliendo ciertos lineamientos establecidos.

Este tipo de comunidades se destacan porque permiten una interacción mediante el uso de una tecnología, a diferencia de las presenciales que requieren de un espacio físico y una proximidad de los participantes. Es difícil comparar ambas comunidades por el simple hecho de que tienen características diferentes y se pueden lograr diversos objetivos. Por lo que, es necesario establecer qué papel ocupan cada una y cómo operan en el proceso de comunicación humana.

La principal característica de las comunidades presenciales es que se pueden establecer mejores relaciones o más cercanía entre sus miembros por el hecho de establecer una comunicación cara a cara. Además, estas pueden tener objetivos más claros o generar simpatía o confianza por interactuar directamente con otro individuo. También se debe agregar que no existe un único espacio físico por lo que esta puede ser un valor adicional para la construcción de una comunidad.

En contraste, las comunidades virtuales se pueden diferenciar gracias al avance tecnológico, el acceso a la información y nuevos espacios que se generan dentro de Internet. La actualidad hace que varias actividades humanas se trasladen a este tipo de espacios. En estos entornos se otorga la posibilidad de una participación más amplia, de diferentes sectores o inclusive países, lo que permite compartir información a cualquier persona con acceso a internet y sus plataformas.

Las comunidades virtuales se podrían definir como un producto del avance tecnológico, especialmente con el surgimiento y auge de las redes sociales, al permitir a sus usuarios tener espacios para poder interactuar entre sí. Las herramientas que ofrecen las redes sociales permiten la construcción de comunidades con el fin de que las personas con una afinidad en común se puedan reunir para la discusión o simplemente participar de manera libre.

Estas comunidades se enfocan en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación “TICs”, las cuales en la actualidad colocan la mira en estos ecosistemas, abarcando varios aspectos como lo laboral, lúdico, comunicativo, entre otros. Este aspecto se ha trasladado de igual forma a una comunidad dinámica de usuarios que a través de varios canales producen un flujo de información y generan una amplia cibercultura digital interrelacionada con la comunicación presente en los videojuegos en línea. El nuevo espacio ha posibilitado la vinculación de la sociedad, propiciando una comunicación sin barreras entre usuarios en la Web. Esto se ve ejemplificado en la existencia de comunidades virtuales, que en palabras de Levy (2007), se construyen en base al intercambio de conocimiento o compartir una afición en común.

Internet es una red amplia por lo que no sería apropiado designarla como un espacio adicional para la comunicación. Scolari (2013), menciona, que esta tecnología permite a las personas generar diálogos de manera diversa ya que se convive con múltiples individuos con vivencias o intereses diferentes y de diversas culturas. Así que, las comunidades virtuales no solo están enfocadas a compartir información, sino que pueden ser generadoras de conciencia de temas sociales o culturales. Sin embargo, esto depende del enfoque de la comunidad ya que pueden tener un fin claro o simplemente un espacio en que grupos de fanáticos se reúnan para compartir sus gustos.

Facebook es uno de los espacios oportunos para la aparición de comunidades virtuales en las cuales los usuarios pueden participar, interactuar o discutir algún tema en específico. Los grupos alojados en esta red social pueden ser creados por marcas, activistas o algún fanático, permitiendo englobar un gran repertorio de temáticas como social, político, entretenimiento, pasatiempos entre otros.

Para ser parte de un grupo dependerá de la estructura que maneje la comunidad virtual, si algún usuario deseara ser parte de alguna en específico deberá ajustarse a sus políticas o intereses. Los grupos pueden ser públicos, por lo que no requerirá mayores requisitos o de plano ninguno más allá de las reglas propias de Facebook. Por lo que el usuario podrá participar de manera observante o participativa dentro del grupo.

También existen los grupos privados, estos funcionan prácticamente de forma igual que los públicos, sin embargo, estos requieren de una solicitud previa para ser aceptado o rechazado del grupo. Esto es controlado por los administradores o moderadores sobre quién puede unirse o puede publicar contenidos. Este tipo de grupos pueden tener reglas específicas que los miembros deben seguir para ser parte de la comunidad. Por ejemplo, para "Fortnite Latinoamérica", una regla consiste en "Se amable y cordial" o que las publicaciones siempre estén relacionadas con el juego.

Por lo tanto, los grupos de Facebook constituyen una herramienta importante que tienen los usuarios para generar espacios y participar dentro de comunidades virtuales centradas en un interés en común. Según Fuchs (2014), su estructura y dinámica se basa en la facilidad de que se forman las estructuras sociales entre sus miembros. Por lo que se puede examinar desde la academia para comprender los factores que influyen en los usuarios y que rol pueden desempeñar en este caso los administradores o moderadores.

En su libro "Social Media: A Critical Introduction" también hace referencia al impacto social que los grupos de Facebook pueden tener en la formación de actitudes o poder dentro de las comunidades. Meta Platforms Inc, empresa dueña de esta red social, opera con fines de lucro por lo que al permitir crear grupos esta logra sacar provecho económico de sus interacciones. Argumenta que estos grupos están limitados por las normas de la empresa, ya que controla lo que ven los usuarios por lo que de cierta forma se controla como se comunican los usuarios entre sí a través de un algoritmo.

Un algoritmo se puede definir como una serie de normas y fórmulas matemáticas que se encargan del procesamiento del contenido que lo clasifica en función de las interacciones que realiza el usuario dentro de un entorno web, interpretando sus gustos e intereses en las redes sociales. Esta es una herramienta para comprender al usuario con el fin de ofrecer una experiencia más personalizada y acorde a sus necesidades. Para García et al. (2022), consiste en elementos que permiten regular el flujo de información en los medios virtuales que operan a partir de las interacciones humanas y que requieren un análisis en el tema de privacidad.

Fuchs (2014), desarrolló una posición crítica sobre Facebook, debido a su poder e influencia por lo que advirtió sobre un monopolio de las redes sociales y el peligro de la privacidad de los usuarios. Sin embargo, como lo establece Dorado & Rennella Paz (2023), los elementos como la privacidad o el uso de datos es importante examinarlos de manera crítica, pero aclara que las redes sociales están para quedarse, ya que se transformaron en elementos indispensables dentro de la interacción, al permitir un acceso a la comunicación más dinámico y de cierta forma atractivo para las personas, al permitir la creación de comunidades de manera rápida, accesible y en tiempo real en su gran mayoría.

Las comunidades virtuales son diversas por lo que es fácil que gracias a las herramientas que ofrecen las redes sociales como Facebook, Reddit entre otras, un grupo de personas con una afición sean libros, películas, anime, música o videojuegos se junten para participar y discutir del tema de interés. A este tipo de personas se las denomina fandoms, una palabra de origen anglosajón, que Frugone et al. (2013), la define como reino de los fanáticos al provenir de las palabras “fan” de fanático y “dom” de kingdom.

Los fandoms no se podrán considerar como un resultado del surgimiento y ampliación de Internet y redes sociales en los últimos años ya que estos han existido desde hace varias décadas. Esto lo menciona Jenkins (2006), a los fanáticos de la serie de televisión de ciencia ficción, Star Trek: The Original Series, transmitida entre 1966 hasta 1969 que contaba la historia de los tripulantes del USS Enterprise (NCC-1701) en una travesía de cinco años alrededor de la galaxia.

El autor establece que este grupo de fanáticos denominados “trekkies” o “trekkers” no son simples consumidores de una serie de televisión ya que se destacan por ser los mayores consumidores de productos de cultura popular y resultan ser las personas activas y socialmente mayor conectados a sus gustos. Entonces estos no se basan en una relectura del contenido por el hecho que se pueden convertir en un elemento con diversos significados tanto de manera individual como colectiva.

Los fandoms resultan ser para Hills (2002), grupos de fanáticos que van más allá de disfrutar un contenido, ya que estos pueden tener un impacto tanto en la cultura popular y en la misma sociedad. Los establece que son importantes debido a que los aficionados logran encontrar un espacio seguro para compartir o expresar sus gustos. Esto considerando que en décadas pasadas cualquier fanático de algún producto sea comics o la misma serie de Star Trek solía estar marcado por fuertes estereotipos despectivos.

Además de espacios seguros para los fanáticos, estos pueden tener un cierto impacto en los creadores o productores para generar nuevo contenido esto mediante comentarios, opiniones o acciones que fácilmente se pueden realizar en un grupo o foro virtual. “Fandom, entonces, nunca es una 'expresión' neutra o un 'referente' singular; es el estatus y su desempeño cambia a través de los sitios culturales” (Hills, 2002, pág. 11). Un accionar puede ser en la participación en eventos presenciales en los cuales los fanáticos se pueden involucrar activamente mediante la creación de ilustraciones, fanfics, cosplay entre otras.

Las redes sociales como Facebook han permitido la construcción de comunidades virtuales que abarcan múltiples temáticas o grupos que han trasladado sus aficiones a las herramientas que ofrecen este tipo de espacios virtuales. Por lo que a partir de la interactividad se puede comprender el accionar que realizan los usuarios dentro de las plataformas web. Este análisis puede partir desde varias perspectivas académicas como lo tecnológico, psicológico, sociológico o para este artículo académico comunicativo.

Partiendo desde una perspectiva comunicativa, la interactividad se debe a las mismas características de las redes sociales, Facebook específicamente, que permite una comunicación y relación entre sus usuarios. Esto sumado al auge de dispositivos electrónicos y la ampliación de los servicios de Internet han permitido la construcción de nuevos canales comunicativos, además del traslado de actividades presenciales a entornos virtuales.



Las características de las redes sociales han puesto en estudio como el campo comunicativo se ha trasladado y adaptado a espacios que tienen la peculiaridad de ser accesible a un gran número de usuarios.

La interactividad se podría establecer como un tema importante al momento de comprender como diversas comunidades han trasladado su sentido dentro de los espacios virtuales que ofrece Internet. Esto permite saber el impacto de los entornos virtuales en la manera de comunicarse, interrelacionarse y demostrar identidades en estos espacios. Para Papacharissi (2011), la idea de comunidad virtual permite a los usuarios una participación activa además de permitir oportunidades para expresarse, participar y colaborar dentro de esta.

Esta investigación busca mostrar el funcionamiento de la mencionada comunidad virtual para identificar los procesos interactivos de sus miembros. Se debe recalcar lo planteado por Cárdenas (2021), en que la participación dentro las comunidades y sus múltiples alianzas forman un accionar donde los participantes pueden crear contenidos comunicacionales aparte de una interacción entre ellos. Sin embargo, el punto de partida para este trabajo son algunos estudios previos que muestran ciertos patrones en los resultados, pero que se han abordado desde un enfoque mayormente cuantitativo.

Resulta necesario dar a conocer un punto de vista que se involucre más con la comunidad en sí pero de una manera directa, exponiendo el valor social comunicativo que tienen las comunidades virtuales, en un espacio donde los actores estén netamente participando, en el cual se abarquen espectros que muchas veces se omiten, como las relaciones emocionales, educativas, de entretenimiento, comerciales, afectivas, entre otras; pero que solo se logran gracias a sus interrelaciones inmersivas en este espacio.

## **Metodología**

El presente artículo académico utiliza una metodología de tipo descriptiva, un tipo de investigación de carácter social que pretende describir o analizar los hechos o fenómenos de una manera clara, objetiva y sistemática hacia el objeto de análisis. “En un estudio descriptivo se seleccionan una serie de cuestiones, conceptos o variables y se mide cada una de ellas independientemente de las otras, con el fin, precisamente, de describirlas” (Cazau, 2006, pág. 27). Esto posibilita ir más allá de una simple descripción de los elementos, al permitir descubrir o contar aspectos que no se difunden o pueden servir para tener conocimiento de un tema.

Permite analizar las características del objeto de estudio, sea una población, una situación o en el caso de este artículo académico el grupo de Facebook “Fortnite Latinoamérica”. La recolección de datos cualitativos sobre el objeto de estudio permite la comprensión de diversos campos en la comunicación, por ejemplo, el funcionamiento de una comunidad virtual para identificar los procesos interactivos que efectúan sus miembros. Por lo que resulta útil para responder a los objetivos de este artículo académico.

El método oportuno para la redacción de este artículo es la etnografía virtual, debido a que la evaluación se desarrolla exclusivamente dentro de entornos virtuales, específicamente dentro de una red social. Por lo que resulta apropiado debido a que esta se basa en la observación de las prácticas humanas en una comunidad, sus interacciones, formas de expresión, y participación dentro de los espacios que se generan en un ecosistema digital. En el mundo virtual, resulta útil usar herramientas como el análisis o la recolección de datos con el fin de obtener mejores resultados.

La etnografía virtual se diferencia de la tradicional principalmente, ya que, en vez del estudio de espacios y comportamientos físicos, esta emplea las herramientas virtuales para la observación y la comprensión de las interacciones que se realizan dentro de Internet. Por lo que el investigador podría participar activamente para saber las interacciones que ocurren. También se debe aclarar que esto no es exclusivo de la disciplina comunicativa ya que puede abarcar lo psicológico, informático o inclusive lo antropológico.

Con respecto a la etnografía virtual, Hine (2000), menciona que los estudios deben tener en cuenta las características de la cultura y como esta se efectúe dentro de los espacios virtuales que se están analizando. Por lo que este método resulta el más apropiado para comprender las prácticas que realizan los usuarios dentro de las comunidades virtuales, permitiendo identificar cómo se construyen las relaciones humanas que ocurren dentro del mundo digital.

Es importante mencionar que se necesita comprender las características de los espacios virtuales, en este caso los grupos de Facebook, para interpretar el entorno. Además de que no existe una única fuente de recolección de datos, se pueden realizar mediante análisis de las conversaciones, entrevistas, participación en grupos de discusión o en el caso de esta investigación una observación participativa.

La finalidad es comprender cómo los usuarios emplean las herramientas ofrecidas por la red social Facebook, propiedad de la empresa americana Meta, cual es su impacto social y cultural para la construcción de comunidades virtuales. Por lo que esta red social resulta ser la más adecuada para el análisis de las prácticas comunicativas que realizan los usuarios. En este espacio se puede observar o inclusive interpretar cómo un grupo de personas logran construir una comunidad y en qué forma se comportan o interactúan frente a una publicación.

Se seleccionó el grupo de Facebook, “Fornite Latinoamérica”, debido a factores tales como el idioma, la localización geográfica y la temática del grupo. Al tratarse de uno de los videojuegos con un gran volumen de adeptos y tener la característica de ser de acceso gratuito. Con todo esto sumado se hace idóneo ver cómo se construye en esta comunidad virtual a base de este juego en particular.

Para el análisis de las prácticas comunicativas e interactivas de esta comunidad virtual se diseñó una plantilla de elaboración propia en la que se destacan elementos importantes para el artículo académico, tales como el comportamiento de los miembros frente a las publicaciones, el tipo de estas, sus reacciones, las contribuciones generadas y que comentarios destacan frente a los posts. Esto podría comprenderse como un estudio cuantitativo, sin embargo, la intención no es mostrar datos netamente estadísticos, sino examinar el carácter comunicativo y social que realizan los miembros en esta comunidad.

En lo que corresponde a la obtención de datos, se ha optado emplear una observación participativa, por lo cual además de tener una mirada directa del fenómeno analizado, también permite en cierto modo ser parte de la construcción de un sentido dentro de la comunidad virtual. Piñeiro (2015), lo establece como una herramienta que permite analizar a las personas y comprender el porqué de sus acciones. Además, resalta que es fundamental dar importancia a los actores, comprender los hechos para encontrar el significado presente dentro de la comunidad para el caso de este artículo académico.

Para la obtención de la información se usará una matriz en la cual resaltan algunos aspectos importantes que dan una respuesta a los modos de comportamiento que tienen los usuarios frente a las publicaciones del grupo “Fornite Latinoamérica”. Se recopilaron 30 posts en un periodo de recolección de información que empezó el 15 de mayo del 2023 al 15 de junio del mismo año. De lo mencionado se seleccionó la publicación más relevante de cada día dentro de la comunidad virtual, que permitiera la obtención de la información necesaria para este estudio, tales como las reacciones generadas, el comportamiento, el contenido, el aporte y el número de comentarios.

En este análisis, cómo ya se mencionó brevemente, se hará mayor énfasis a los aspectos cualitativos, a pesar del manejo de datos numéricos en la recolección de información. Lo que se quiere explorar es el sentido colaborativo que los usuarios aportan en una comunidad virtual en particular. Toda esta información en conjunto permite una mejor comprensión en cómo los fandoms, comunidades virtuales mediante las interacciones de los usuarios logran dar un sentido cultural a algo que aparentemente solo se ve como una afición dentro del espacio virtual.

## Resultados

En esta sección se revelan los hallazgos obtenidos tras a partir del análisis de las treinta matrices extraídas en la comunidad virtual “Fortnite Latinoamérica” alojada en la red social Facebook. Se ha empleado las publicaciones de los usuarios en el lapso del 15 de mayo al 15 de junio del 2023 para la obtención de los resultados. Se ha tomado en cuenta las publicaciones más relevantes de cada día, además que en la observación participativa se consideró actuar de manera pasiva para no interferir en el desarrollo normal del grupo. El diseño de la matriz fue de elaboración propia fue el siguiente:

### Diseño de matriz

<b>Publicación:</b>	
<b>Fecha:</b>	
<b>Tipo de publicación:</b>	
<b>Descripción:</b>	
<b>Reacciones</b>	
<b>Nº de comentarios:</b>	<b>Reacciones totales:</b>
<b>Aceptación:</b>	

Tanto las publicaciones de distinta índole, los comentarios y reacciones reflejan que existe un interés por participar dentro de la comunidad. Reflejadas en los treinta matices que muestran un número alto de comentarios. Esto a pesar de que no se tenga un objetivo claro con respecto la concepción que se tiene de comunidad. Esta participación de los miembros de la comunidad virtual sugiere que existe un sentido de compromiso y deseos de contribuir y mantener el grupo.

Por medio de los treinta posts más destacados ya sean informativos, de humor, colaborativos entre otros, se evidencian que existe un sentido de colaboración dentro de este grupo. Así que independientemente del tipo de post este logra tener una importancia en la comunidad. Cada post puede convertirse en una oportunidad para la generación de discusiones o conversación que pueden engrandecer la experiencia de los usuarios.

Así que, a través de estos números mencionados de publicaciones dadas en el periodo de un mes se evidencia que resultan ser diversas al tratar diferentes temas, pero siempre enfocado a compartir la afición al popular juego Fortnite. Como primera evidencia de esto, se demuestra en la Tabla 1.1, una publicación realizada por Majo Ramoz, la usuaria mediante su post pretendía buscar con quien jugar. Esta publicación suele ser de las más comunes dentro de esta comunidad, puesto que una de las características del juego es poderlo jugar tanto en modo solitario, dúos, tríos o en cuartetos. Buscar con quien jugar, a pesar de no poseer las mejores habilidades, tal como lo establece la usuaria al mencionar “Holi busco amigXs Que jueguen que no se enojen si perdemos”, hace que persista un sentido de colaboración dentro de esta comunidad.

Establecer que todos tengan el mismo objetivo de la usuaria al momento de jugar en modo cooperativo sería errado, debido a que no se pueden clasificar a todos de manera igual. Siempre existirá jugadores que busquen ganar una partida dentro del juego por lo que podrían ignorarla al no ser una jugadora seria. En el caso de este post sería lo contrario puesto que la respuesta fue en su mayoría positiva, varios miembros aceptaron su invitación para poder jugar. Se debe agregar que las reglas del grupo permiten que exista un ambiente sano para una buena convivencia



Ilustración 1: Tabla 1.1

El próximo post demuestra que persiste un ambiente sano dentro de esta comunidad virtual, en este caso del usuario Felix Vejar, que realiza un post similar al anterior, pero poniendo énfasis que aquel día era su cumpleaños, cosa que lo demuestra con una fotografía de su documento de identidad. Nuevamente la respuesta fue positiva, algunos aceptando la propuesta y otros simplemente felicitándolo por el acontecimiento especial.



Ilustración 2: Tabla 1.2

Los dos próximos posts guardan una relación en cuanto al tema central de que hablan los usuarios GaruSaurio Fornais y Estamos Jugando al centrarse en uno de los héroes más populares de Marvel Comics, Spider-Man, debido a que por esas fechas se encontraba próximo la proyección de la película de animación, Spider-Man: Across the Spider-Verse. Esto se debe principalmente que uno de los elementos llamativos de Fortnite son sus colaboraciones con varios personajes de la cultura popular, como celebridades, deportistas,

películas, comics o inclusive otros videojuegos. En este caso fue Miles Morales, protagonista de la película anteriormente mencionada.

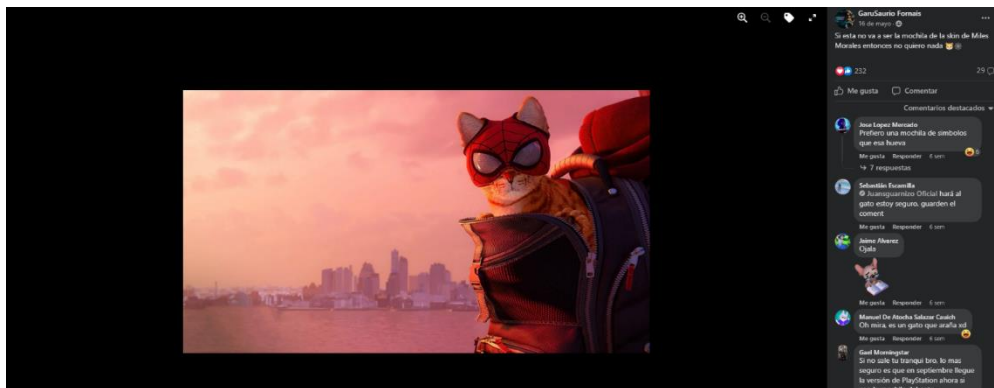


Ilustración 3: Tabla 1.3

El post de la Tabla 1.3 demuestra que la intención fue de carácter de opinión al argumentar que, si el juego no trae el personaje mencionado, ignorará lo que se muestre próximamente. La reacción fue en su mayoría neutra y con poca relevancia puesto que pocos comentaron a su favor o con poca o nula relación con lo publicado. Aun así, el número de reacciones fue de cierta manera llamativo puesto que de las hubo un total de 232 reacciones al post.

Una vez confirmada la colaboración del personaje Miles Morales, el próximo post con un simple “ES BELLÍSIMO” obtuvo una reacción positiva, debido que este elemento cosmético si llegó al juego para su respectiva compra. En este tipo de publicación demuestra que una vez que un personaje popular este dentro del juego, los jugadores se alegren de poderlo obtenerlo. Lo que se muestra en las reacciones al no encontrar ninguna reacción negativa con la publicación.



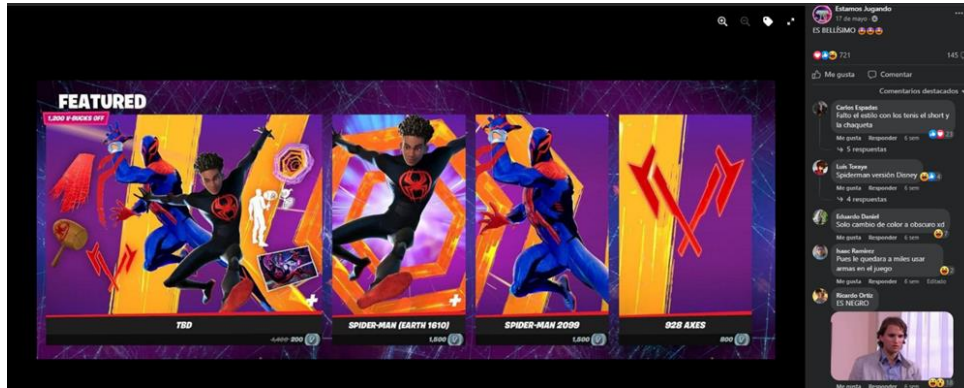


Ilustración 4: Tabla 1.4

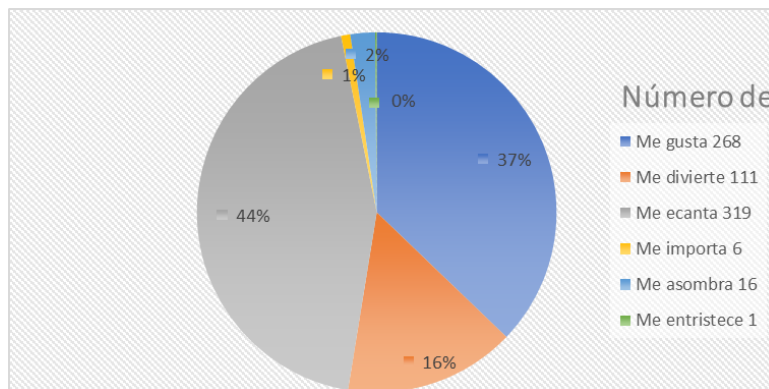


Ilustración 5: Reacciones de la Tabla 1.4

La próxima publicación nuevamente hecha por GaruSaurio Fornais, tiene la intención de informar de un pequeño evento dentro del juego para la obtención de elementos para su uso. Cabe mencionar que esto tuvo relación con la reciente colaboración con la reciente película mencionada. Es frecuente una franquicia popular aparece en el juego se convierta en el centro de debate por varios días, lo que favorece a la continuidad de esta comunidad.



Ilustración 6: Tabla 1.5

El siguiente post, mostrado en la Tabla 1.6 maneja el mismo tema de la publicación anterior, sin embargo, a diferencia de la realizada el día anterior esta no obtuvo la misma aceptación por parte de los miembros del grupo. A pesar que los posts manejen el mismo tema, en este caso no generó la misma atención que la Tabla 1.5. Resultando en una recepción poco favorable hacia este post.

En términos de aceptación positiva con los primeros indicios de las matrices realizadas, las Tablas 1.2 y 1.4 destacan una fuerte interacción por parte de los usuarios. En la Tabla 1.2, la publicación recibió nuevamente una valoración positiva, con usuarios felicitando al usuario por un acontecimiento especial y un alto número de comentarios (258) y reacciones (117). En la Tabla 1.4, la publicación también refleja una aceptación positiva, con los miembros del grupo enfatizando la relevancia de un personaje popular y generando un número significativo de comentarios (145) y reacciones (721).

En contraste, las Tablas 1.3 y 1.5 presentan una aceptación neutral. En la Tabla 1.3, aunque la publicación recibió varias reacciones (232), el número de comentarios fue relativamente bajo (29) en comparación con otras publicaciones similares. En la Tabla 1.5, la publicación también muestra una valoración neutra, con un número limitado de comentarios (41) y reacciones (108) en comparación con publicaciones similares.

Es relevante mencionar que las publicaciones mostradas en las Tablas 1.7 y 1.9 cambian presentan un cambio radical en comparación con las anteriores que manejaban el tema de Spider-Man. En estos casos manejan una temática de humor por medio de memes que hacen alusión al juego. Lo que genera una amplia aceptación de reacciones 401 y 368 respectivamente, debido a que la intención de ambos memes fue de sátira a un estereotipo atribuido a los jugadores de Fortnite.



Ilustración 5: Tabla 1.7

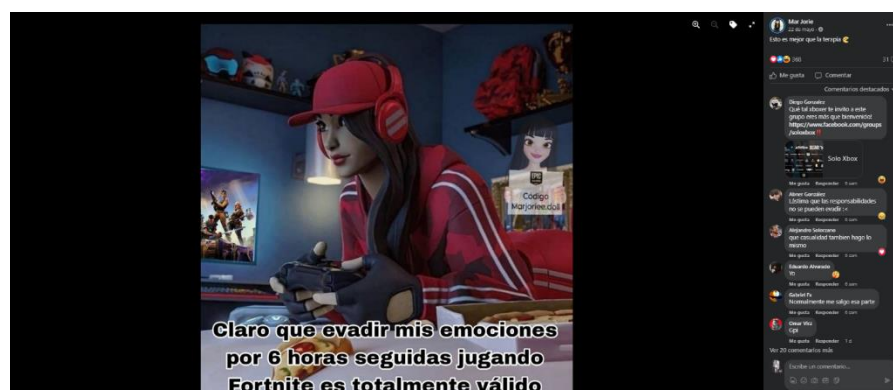


Ilustración 6: Tabla 1.9

Es común que a los fadoms o comunidades de videojuegos se le atribuyan ciertos estereotipos, generalizándolos con características por lo general negativas, cualquiera que sea parte. Resulta curioso observar la capacidad que tienen los miembros para apropiarse de estos discursos negativos, empleándolos para burlarse de sí mismos. El humor puede ser una manera de autocritica permitiendo el mantenimiento y fortalecimiento dentro de las comunidades. No quiere decir que todas operen de la misma forma frente a un estereotipo, pero en este caso un meme, obtuvo una amplia aceptación por parte de los miembros de esta comunidad. Acción que se repite en los posts de las Tablas 1.13, 1.14 y 1.15.

Las Tablas 1.8, 1.10, 1.11, mostraron que los posts no tuvieron una gran relevancia dentro del grupo, debido al bajo número de reacciones y la poca discusión que se generó por parte de los usuarios. A pesar que en la Tabla 1.11, el usuario Javier Valdivia, realizó una publicación con intención de regalar un código de regalo al primer jugador que logre canjearlo. Los pocos comentarios y reacciones mostraron agradecimiento por el hecho que el código tiene un valor monetario moderado.

En la Tabla 1.12 ocurre una mayor participación por parte de los miembros de la comunidad, debido a que el post realizado por CUAUMAGANA, una ilustración que muestra a varios personajes del juego. Destaca que dichos personajes pertenecen a varias franquicias de cine, comics, y videojuegos, lo que genera un poco de humor debido a que Fortnite tiene como característica principal la colaboración con varias franquicias. Lo que irónicamente menciona “¿Cómo le explico a mis amigos que no conocen nada del juego que esto es FORTNITE?.

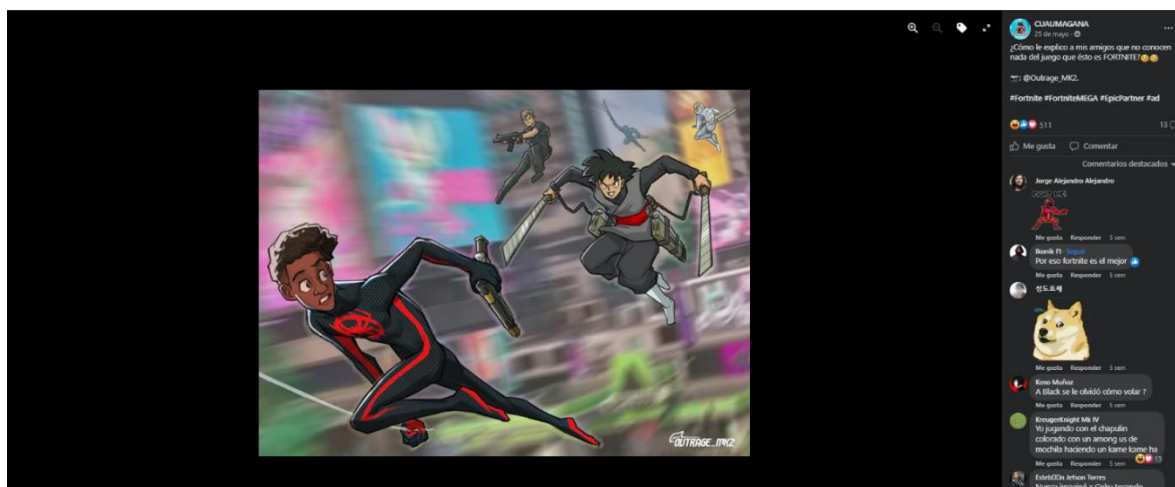


Ilustración 7: 1.12

Un tipo de publicación que se puede encontrar frecuentemente dentro de “Fortnite Latinoamérica” es la de carácter informativo, cuya característica es de dar a conocer sobre un elemento cosmético disponible para su compra dentro del juego. En la tabla 1.16, el usuario Alejandro Acuña muestra al grupo la adquisición del elemento, agregando que una de sus características es poderla personalizar a gusto del jugador. Esto lo demuestra en una captura de pantalla mostrando a un personaje del juego vestido de manera similar a Usagi Tsukino de la popular serie japonesa Sailor Moon.

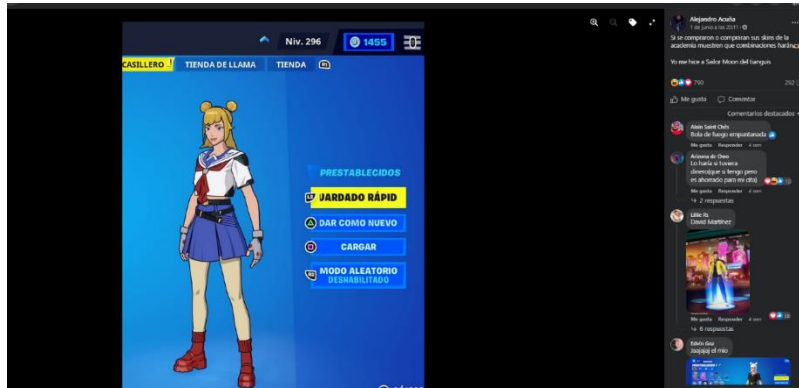


Ilustración: Tabla 1.16

Este post informativo llamó la atención a los miembros de esta comunidad, debido a que se trata de un elemento cosmético personalizable, cosa que pocos permiten hacerlo, esto sumado a la similitud con un personaje popular hizo que el post tuviera una valoración positiva. Esto se puede comprobar en el número de reacciones y comentarios como respuesta ante dicha publicación. Adicionalmente las respuestas en los comentarios los usuarios mostraban las combinaciones posibles, inclusive haciendo referencia a otros personajes populares.

A medida que el juego ofrece nuevos ítems cosméticos se mantiene la idea de dar a conocer al resto de los miembros de la comunidad, tal como lo muestra la Tabla 1.17 donde el usuario Ezequiel Maidama informa del nuevo contenido en Fortnite. Esta publicación a diferencia de la mostrada anteriormente obtuvo una respuesta mixta por parte del público, lo que evidencia que las reacciones pueden ser diferentes a pesar de que el post era similar al publicado al día anterior. Tomando en cuenta que tenían similitudes con respecto a la intención de informar sobre un elemento nuevo dentro del juego.

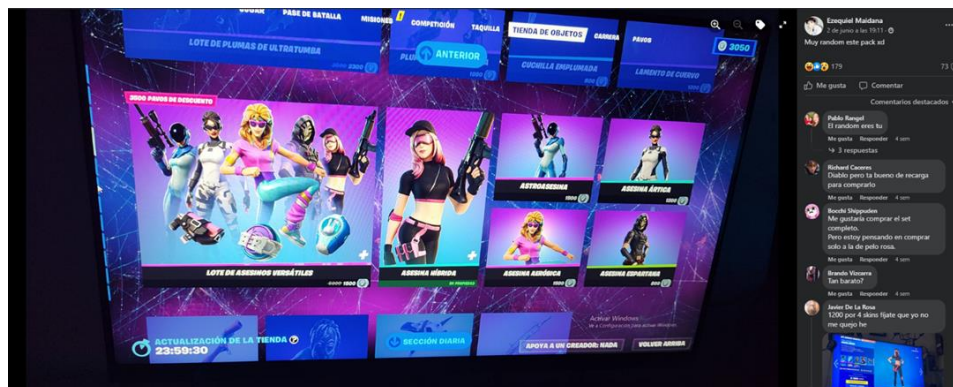


Ilustración 8:Tabla 1.17

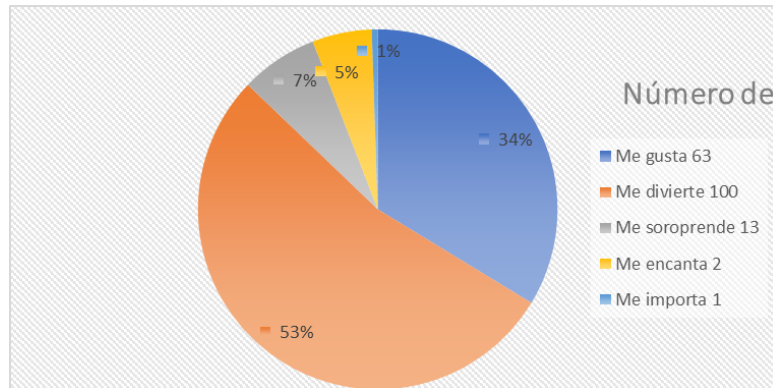


Ilustración 9: Reacciones de la Tabla 1.17

Se ha mencionado que las reacciones por parte de los usuarios suelen ser diversas y no interactúan de manera similar a pesar de que en los posts traen temas similares. Esto ha generado en su mayoría respuestas positivas o neutrales, sin embargo, en ocasiones pueden ser negativas. Como el caso mostrado en la Tabla 1.18, en el cual se puede evidenciar que el usuario Jorman Jonathan presente por medio de su post resolver una inquietud.

En este caso la reacción negativa de los usuarios fue debido porque la respuesta se encontraba en la captura de pantalla que acompañó al post, siendo que a partir de cierto nivel de juego ya no se podrá realizar una función que brinda el juego, el poder subir de nivel mediante el uso de “V-Bucks”, moneda del juego. Uno de los comentarios decía “Amigos les invito a mejorar su lectura, no solo les va a servir en el juego, si no en la vida en general”, este y otros hizo que el usuario desactivara los comentarios de su post.



Ilustración 10: Tabla 1.18

La intención de los posts varía todos los días, por lo que no se puede predecir que se podrá encontrar dentro del grupo, tal como se observa en las tablas 1.19 y 1.20 que tratan diferentes temas. El primero a base de un meme con respecto a la compra de un atuendo cuya respuesta en los comentarios fue positiva, debido a que los usuarios se sintieron identificados con el post. El segundo de carácter informativo pero que pone énfasis en los últimos atuendos introducidos en el juego, la respuesta fue nuevamente positiva por parte de los usuarios.



Ilustración 11: Tabla 1.19

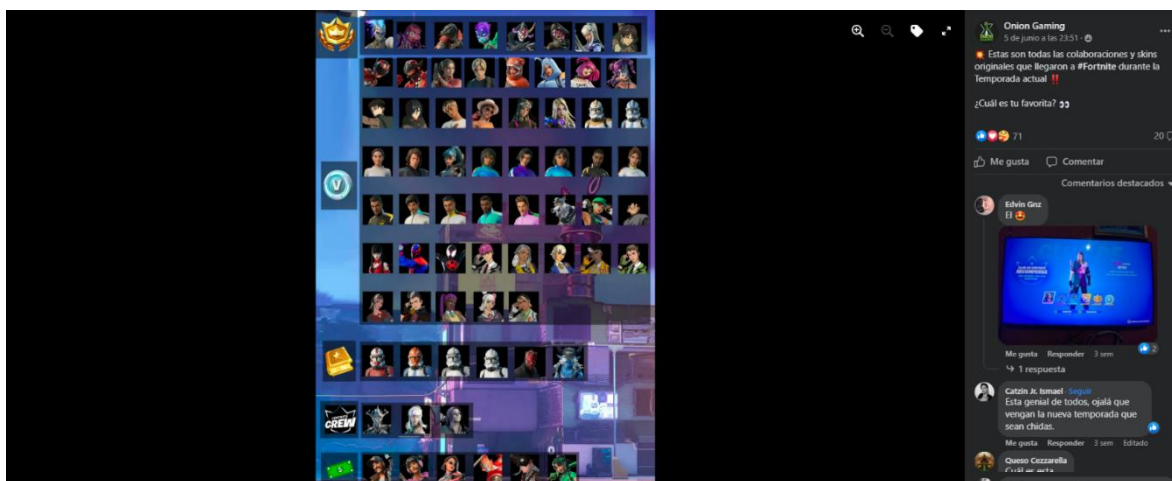


Ilustración 12: 1.20

A partir de la Tabla 1.21 cabe mencionar que ocurrió un acontecimiento importante tanto para la comunidad virtual "Fortnite Latinoamérica" y en general para todo el fandom de este juego. El cambio de temporada, que es una de las características más importantes que tiene Fortnite, que consiste en una actualización del juego. Esta trae nuevo contenido, desafíos, cambios en el modo de jugar, armas y atuendos, por lo que los posts en estos días fueron encaminados al cambio de temporada. Esto se puede evidenciar en el post de Sxorpion informando sobre el nuevo personaje disponible en el juego, Optimus Prime.

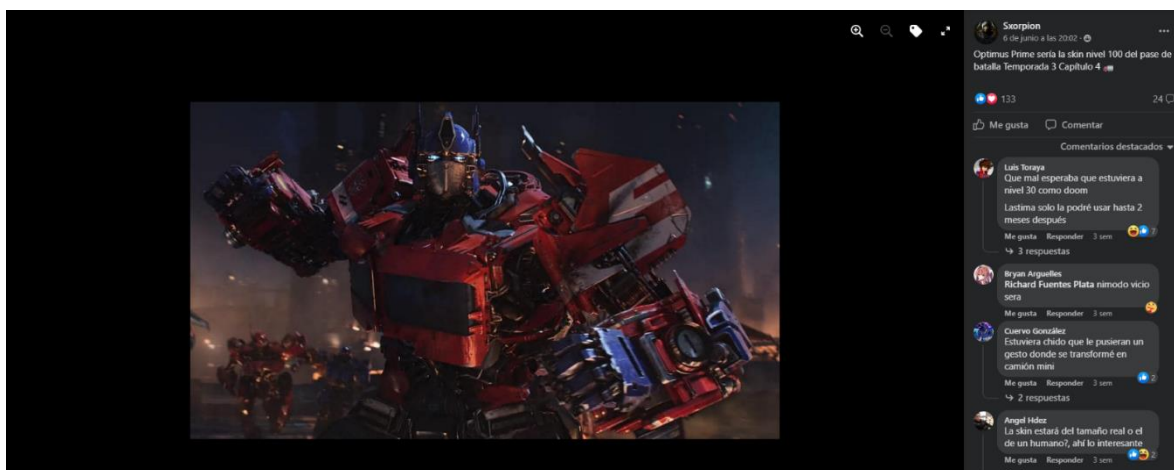


Ilustración 13: Tabla 1.21

El tema del cambio de temporada continuo dentro del grupo, en la Tabla 1.23 se evidencia uno de los posts más relevantes, con un total de 2500 reacciones, que fueron publicados durante la recolección de datos. La publicación realizada por Eme Cruz a modo de encuesta, pregunta a los usuarios si fue de su agrado la temporada de Fortnite que



Ilustración 14: Tabla 1.23



recientemente finalizó. Publicaciones de este estilo tienen una gran aceptación por el gran número de reacciones y comentarios sobre este acontecimiento.

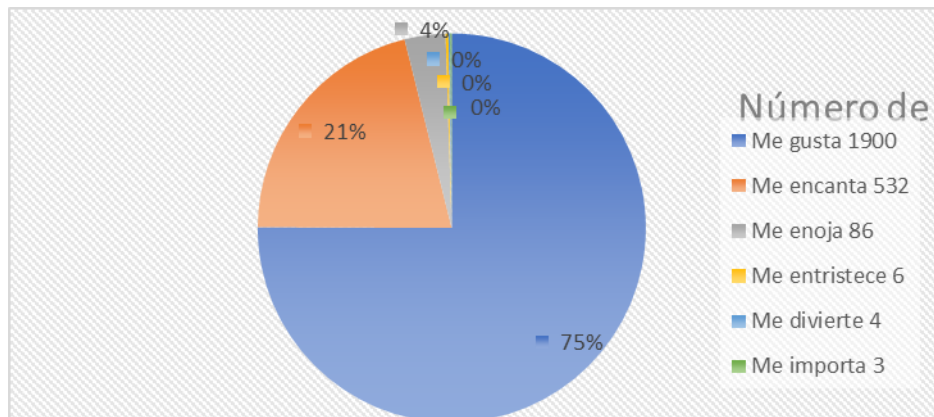


Ilustración 15: Reacciones de la Tabla 1.23

A medida que los días continuaron en el grupo el tema central continuó siendo el centro de intención, por excepción de lo que ocurrió en la Tabla 1.25. Aquí en vez de hablar de la nueva temporada de Fortnite, comparte un meme comparando un atuendo disponible en otro juego. Esto demuestra que a pesar de que exista un tema ampliamente hablado, los usuarios pueden hablar de otros elementos relacionados al juego sin una restricción que les impida hacerlo.

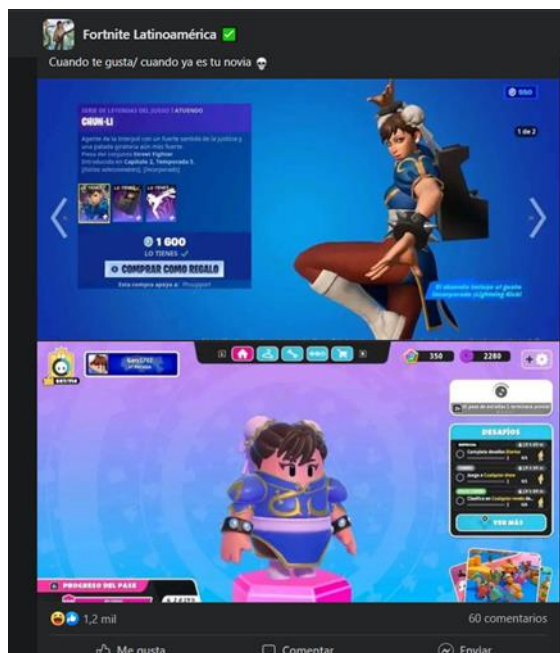


Ilustración 16: Tabla 1.25

Las Tablas 1.26 y 1.30 guardan una relación a pesar que fueron publicadas con varios días de diferencia, al hacer referencia con el personaje de Optimus Prime. El primer post realizado por TKevinOsorio pregunta a la comunidad que si fue de su agrado el reciente atuendo agregado a juego. Esto obtuvo una recepción neutra debido a que a pesar de las reacciones generadas no se generó un debate en comparación con otras publicaciones similares. La siguiente se diferencia tanto en la intención del post como las respuestas generadas, en este caso el usuario Goku Hacking Destiny adjunta una captura de pantalla mostrando que consiguió el nivel necesario para obtener el atuendo mencionado, en el cual si se generó una discusión entre sus miembros.

La Tabla 1.27 tiene una particularidad, debido a que se trata de un tema ampliamente discutido dentro del fandom de Fortnite y dentro de este grupo. Se trata de las colaboraciones que quisieran ver dentro del juego, en este el usuario TheRaven182 escribió que habría una supuesta futura colaboración con la serie Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba. En principio podría entenderse que esto pudo ser un generador de un gran debate y participación entre los fanáticos, sin embargo, la recepción fue negativa. Varios usuarios no tomaron como válidos sus argumentos, porque no se basó en especulación y no en fuentes reales.



Ilustración 17: Tabla 1.27

A lo largo de todos los posts recopilados, el de la Tabla 1.28 a tono de humor preguntó al grupo de cuánto dinero han gastado en Fortnite. Este juego tiene la característica de ser gratuito, es decir no requiere de ser comprado para jugarlo, pero ofrece la posibilidad de realizar compras dentro del juego. Por lo que ha manera de ironía varios jugadores se toman a modo de burla sobre cuánto dinero han gastado. Este post obtuvo una recepción positiva, ya que en los comentarios los usuarios interactuaron entre si sobre este tema.

Tras el cambio de temporada dentro del juego, también introducen nuevas armas a la vez que se quitan otras, esto es un tema discusión presente dentro de los grupos de este videojuego. En la publicación de la Tabla 1.29 el usuario Myzz UI escribe, “Adiós al mejor fusil”, en este caso tiene la intención de compartir su opinión sobre un arma que fue sacada de Fortnite. Aquí los comentarios son variados con respecto a lo escrito por el usuario, pero varios de estos fueron encaminados al mismo lineamiento del autor el post.

El mensaje transmitido en las publicaciones puede variar según la información de las tablas. En la Tabla 1.2, los usuarios felicitan al usuario por un acontecimiento especial. En la Tabla 1.4, 1.19 se discuten los cosméticos dentro del juego y la relevancia de un personaje popular. En la Tabla 1.3, 1.5, 1.30 los comentarios expresan opiniones sobre las publicaciones, aunque con una aceptación más neutral. Mostrando una amplia gama de discusiones con relación a los posts posibilitando un espacio adecuado para la interactividad para los aficionados a este videojuego.

Estos resultados sugieren que la presencia de elementos que generen interés, como acontecimientos especiales o personajes populares, tiende a generar una mayor aceptación y participación por parte de la comunidad. Por otro lado, las publicaciones que no presentan elementos destacados pueden recibir una aceptación más neutra y generar un menor nivel de participación.

El contexto de estas comunicaciones es la comunidad en línea y su interacción en torno a temas relacionados con el juego y los acontecimientos especiales. Las opiniones, felicitaciones y compartir de información están influenciadas por la naturaleza del contenido y los intereses compartidos de los miembros de la comunidad.

Interacción colaborativa: En la Tabla 1.1, 1.15, 1.24 se menciona que los usuarios abarcan un gran número de comentarios para brindar ayuda a la creadora del post. Esto muestra una interacción colaborativa, donde los miembros de la comunidad se involucran activamente para ofrecer asistencia y compartir información útil.

Participación temática: Los datos presentados sugieren que la comunidad interactúa de manera activa en torno a temas específicos, como acontecimientos especiales, personajes populares y cosméticos dentro del juego. Los usuarios comparten opiniones, discuten la relevancia de estos elementos y participan en debates relacionados con el juego. Véase todas las tablas a excepción de la 1. 28 y 1.16

Por último, la comunidad virtual estudiada presenta una comunicación mayoritariamente positiva y colaborativa, donde los usuarios se apoyan mutuamente y comparten información relevante. Sin embargo, también se observa que la intensidad de la interacción puede variar dependiendo de la valoración de las publicaciones y la temática

específica abordada. Estos hallazgos destacan la importancia al momento de implementar una dinámica comunicativa e interactiva en estos espacios para comprender cómo se construyen las relaciones y se generan interacciones significativas entre los miembros.

Con la información obtenida, se establece que Facebook continúa posicionándose como una de las redes sociales más utilizadas en el mundo, según [datareportal.com](http://datareportal.com), por su fácil acceso a cualquier persona mediante la conexión a Internet y las herramientas que ofrece para la comunicación y construcción de espacios virtuales. La reacción de los usuarios frente a las publicaciones varía y no necesariamente todos los miembros participan activamente, sin embargo, en el post más relevante se observa que los participantes en cierta manera poseen un sentido colaborativo en función al juego Fortnite propiedad de Epic Games.

A través del contenido recopilado y analizado, se comprende que las comunidades virtuales dentro de Internet continúan teniendo relevancia, no a nivel que logre cambiar la cultura dominante o que tenga un impacto social. Lo que demuestra que dentro de una comunidad virtual o fandom los miembros pueden compartir sus gustos, aficiones, experiencias entre muchos otros elementos gracias a las posibilidades que ofrecen los grupos dentro de Internet. Como primeros resultados se puede mencionar que en el grupo se denotan situaciones desde simples memes en el videojuego, consultas, o hasta problemas relacionados a nivel técnico en los cuales existe una retroalimentación entre los usuarios.

## **Conclusiones**

Los diferentes posts generados en la comunidad virtual de “Fortine Latinoamérica” en Facebook han demostrado tener un impacto positivo al facilitar la interacción entre los miembros al promover un ambiente colaborativo. Los usuarios experimentan un sentido de colaboración y pertenencia, lo que les brinda la sensación de estar en un lugar agradable y seguro donde pueden compartir su afición. Aunque las comunidades virtuales pueden abarcar diferentes temáticas u objetivos, los posts dentro de este grupo resultaron ser especialmente significativos para los fanáticos del videojuego Fortnite propiedad de Epic Games.

Los resultados obtenidos por medio del análisis del contenido indican que las comunidades virtuales tienen un amplio enfoque en Facebook, debido a su accesibilidad y a las herramientas que ofrece para la comunicación y la creación de espacios virtuales. A diferencia de otras redes, aquí se puede tener una mejor interacción en espacios virtuales más amplios con una interfaz adecuada para los usuarios, lo que permite compartir series de elementos no presentes en otras redes. Aunque la participación de los miembros en las publicaciones puede variar y no todos son activos, persiste un sentido de colaboración entre los participantes en relación con el juego Fortnite a través de la creación de un post.

Estos hallazgos revelan la importancia continua de las comunidades virtuales dentro de Internet, aunque no necesariamente tengan un impacto social frente a la cultura dominante. Sin embargo, brindan un espacio en el cual los miembros pueden compartir gustos, aficiones y experiencias, gracias a las posibilidades que ofrecen los grupos en línea, en este caso Facebook. Como primeros resultados, se observó que en el grupo se comparten desde simples memes del videojuego hasta consultas, ayuda frente a problemas técnicos entre otras, lo que demuestra que está presente una retroalimentación activa y continua entre los usuarios.

El estudio destacó la relevancia de la interactividad en la comunidad de Facebook Fornite Latinoamérica, al promover la interacción, la colaboración y el fortalecimiento por medio de un ambiente colaborativo. Estos resultados respaldan la importancia de las comunidades virtuales en Internet como espacios para compartir intereses comunes y experiencias, y subrayan el papel significativo que juegan las redes sociales como Facebook en la facilidad de estas interacciones.

Las publicaciones dentro de una red social sea Reddit, Twitter o Facebook por mas simples o complejas puede ser el inicio para la construcción de una comunidad virtual en donde se pueden desarrollar espacios para colaboración e interacción. El hecho de que un usuario comparta una idea, información, broma o un simple meme de Internet pueden generar debates que fomenten el intercambio de ideas o saberes. Lo que permite generar un fuerte sentido de pertenencia a una comunidad o un fandom.

Por medio de la interactividad no solo permite la resolución de dudas o reaccionar con un “me divierte”, si no que a partir de esto el sentido colaborativo se puede fortalecer permitiendo que una comunidad continúe creciendo. Mas que obtener respuestas o

reacciones, participar dentro de este tipo de comunidades llena de significados y experiencias. Ser parte un grupo además de tener un sentido de pertenencia hace que tener una afición se sienta agradable al ver que otros tengan los mismos gustos. Esto gracias a la existencia de las comunidades virtuales.

Siguiendo esta línea, se puede resaltar que la comunidad virtual es un fenómeno que ha surgido gracias a los avances en la tecnología y la conectividad en línea. A pesar de que sus miembros no tienen un contacto cara a cara, estas han logrado mantenerse y prosperar en el entorno virtual. A lo largo de la investigación realizada, se exploró como una comunidad puede perdurar y fortalecerse a pesar de desarrollarse dentro del ciberespacio.

Una de las razones clave por las que esta clase de entornos continúan existiendo y creciendo es el sentido de integración que brindan a sus miembros. Aunque las interacciones ocurren a través de plataformas digitales, los miembros se sienten parte de algo más grande que ellos mismos. La comunidad virtual se convierte en un espacio donde pueden compartir intereses, pasiones y experiencias con personas afines, creando un ambiente de camaradería y solidaridad. Esto es especialmente importante para aquellos que pueden sentirse aislados o marginados en sus entornos físicos.

La comunicación en línea juega un papel fundamental en el mantenimiento de lo mencionado. A través de diversas herramientas como grupos, salas de chat o redes sociales, los miembros pueden interactuar y compartir ideas en tiempo real. Aunque esta comunicación se da a través de la escritura y la visualización de mensajes en lugar de la comunicación oral y gestual, sigue siendo efectiva para establecer conexiones y construir relaciones significativas.

Otro factor clave en la supervivencia de los espacios digitales analizados es la colaboración. A pesar de la falta de contacto físico, los miembros pueden trabajar juntos en proyectos, resolver problemas y retroalimentarse. Las comunidades virtuales a menudo se basan en la participación activa de sus miembros, quienes contribuyen con conocimientos, recursos y experiencias para el beneficio del grupo. Esta colaboración fomenta un sentido de responsabilidad y compromiso con la comunidad, lo que a su vez fortalece los lazos entre los miembros.

Además, estas ofrecen un entorno seguro y libre de juicios para sus miembros. Al interactuar en línea, las barreras físicas y sociales se desvanecen, permitiendo a las personas expresarse y compartir sin miedo al rechazo o la discriminación. Esto crea un ambiente inclusivo donde todos los miembros son valorados y respetados por lo que aportan a la comunidad. La diversidad de opiniones y perspectivas enriquece el diálogo y promueve un aprendizaje continuo.

Este grupo de personas logran construir una comunidad en base al impacto social y cultural reflejado en intereses comunes de los mismos. Si bien se podría hablar de datos numéricos, estos no reflejarían el enfoque emocional que quieren compartir con los otros usuarios y la fuerza comunicacional de los miembros. Algunos los utilizan para desconectarse de su ajetreo diario, olvidando momentáneamente las dificultades exteriores y conectarse a un espacio virtual seguro que los alejen de su entorno cotidiano.

En resumen, a pesar de desarrollarse en la virtualidad, las comunidades online son capaces de mantenerse y crecer debido al sentido de pertenencia, la comunicación en línea, la colaboración y el ambiente seguro que proporcionan. Estas comunidades son espacios donde los miembros pueden establecer conexiones significativas, compartir conocimientos y experiencias, y encontrar apoyo mutuo. A medida que el mundo va en camino a estar interconectado.

Abarcando los últimos aspectos, se concluye de igual forma que esta investigación contribuye un poco más al entendimiento de las dinámicas de interacción en comunidades virtuales centradas en videojuegos. Proporcionando información valiosa para entender cómo se desarrollan y qué características tienen los procesos interactivos dentro de las mismas que podrían servir a futuro para posteriores análisis. Además, permite una concepción más amplia sobre el impacto de los videojuegos en la construcción de estas en plataformas de redes sociales como Facebook.

Este trabajo de investigación abre la puerta a futuros estudios con metodologías nuevas y distintas, o que complementen a la etnografía virtual como un estudio de observación participativa activa (no como en este caso, en donde se realizó esta investigación con un modelo de observación participativa pasiva) para tratar de influir directamente en el entorno y visualizar si se puede cambiar los resultados obtenidos en esta investigación. El



camino resulta amplio, y la constante evolución de las redes sociales permiten indagar nuevos patrones de comportamiento en relación con las TIC e interacciones en diferentes comunidades virtuales, que con el tiempo se podrían modificar, reestructurar o mantener.

## Referencias

- Aguiar, E. P. (2015). Observación participante: una introducción. *Revista San Gregorio*, 1, 123-136. doi:<http://dx.doi.org/10.36097/rsan.v0i0.116>
- Almansa Martínez, A. M., Fonseca, O., & Castillo Esparcia, A. (01 de marzo de 2013). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4148469>
- Cárdenas, A. (2021). *La cybercultura digital y la interrelación social en los videojuegos en línea*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Cazau, P. (marzo de 2006). *Introducción a la investigación en ciencias sociales*. Obtenido de <https://www.academia.edu/>: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37844523/cazau\\_-\\_metodologia-libre.pdf?1433611204=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMODULO\\_404\\_REDPSICOLOGIA\\_ONLINE\\_WWW\\_GAL E.pdf&Expires=1687899740&Signature=VE2Hci7liwFoAK4cxTFoRKWc6zJWtrWY~Uky8n5JQ8](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37844523/cazau_-_metodologia-libre.pdf?1433611204=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMODULO_404_REDPSICOLOGIA_ONLINE_WWW_GAL E.pdf&Expires=1687899740&Signature=VE2Hci7liwFoAK4cxTFoRKWc6zJWtrWY~Uky8n5JQ8)
- Dorado, M. J., & Rennella Paz, M. A. (2023). *Influencia de la red social Facebook en la salud mental de jóvenes del municipio de Popayán, durante el segundo semestre del 2022*. Universidad Cooperativa de Colombia, Campus Popayán.
- Frugone, T., Y. y., & María, A. (2013). *El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural*. Instituto de Investigaciones Gino.
- Fuchs, C. (2014). *Social Media a critical introduction*. SAGE Publications Ltd.
- Fuentes, C. A. (2007). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=5577>
- Gandolfi, F. Á. (29 de noviembre de 2016). *Portal de Revistas Adémicas Chilenas*. Obtenido de <http://revistas.ufro.cl/ojs/index.php/perspectivas/article/view/619>
- García, L. A., García Ancira Astudillo, E., & Jiménez Hernández, J. A. (2022). *La distorsión de lo privado en Facebook: prototipo de narrativa interactiva para explorar los mecanismos coercitivos de la interfaz*. UAM, Unidad Cuajimalpa, División de Ciencias de la Comunicación y Diseño.
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. Routledge.
- Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. UOC.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Paidòs.
- Levy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Anthropos.
- Marín Juarros, V. I., Urbina Ramírez, S., Moreno, J., & Salinas Ibáñez, J. M. (2016). Diseño, implementación y evaluación de XarFED. *RED-Revista de Educación a Distancia*, 49(1), 22. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/red/49/1>
- Méndez, M. d., & Aguirre Aguilar, G. (2015). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5175390>
- Papacharissi, Z. (2011). *A Networked Self*. Routledge.

- Ruiz Méndez, M. d., & Aguirre-Aguilar, G. (2015). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5175390>
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa. doi:<https://doi.org/10.15581/003.22.37017>
- Scolari, C. A. (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- Zazurca, E. C. (2016). El impacto de Internet en el Estado democrático. *Revista de Estudios Políticos*, 173, 307-320. doi:<https://doi.org/10.18042/cepc/rep.173.09>

Tabla 1.1

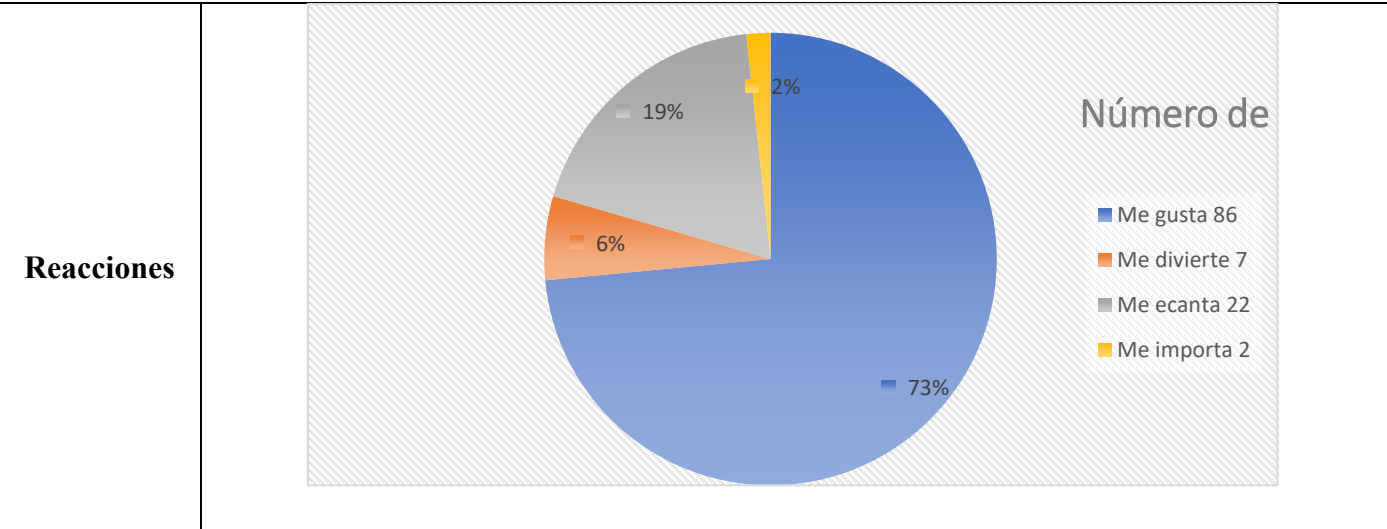
**Publicación:**



**Fecha:** 15/05/2023

**Tipo de publicación:** Post con énfasis en solicitar cierta cooperación

**Descripción:** “Holi busco amigXs Que jueguen que no se enojen si perdemos 🌸 Y no se enoje si lo subo a tiktok 🤪❤️ Soy manquita 🤪👉👎👊👊 Que juegue con construcción 🌍”



**Nº de comentarios:** 258

**Reacciones totales:** 117

**Aceptación:** Se considera una aceptación realmente positiva, los usuarios abarcan gran número de comentarios tratando de brindar ayuda a la creadora del post. Muchos de los miembros de la comunidad comparten datos para jugar entre ellos.

Tabla 1.1.2

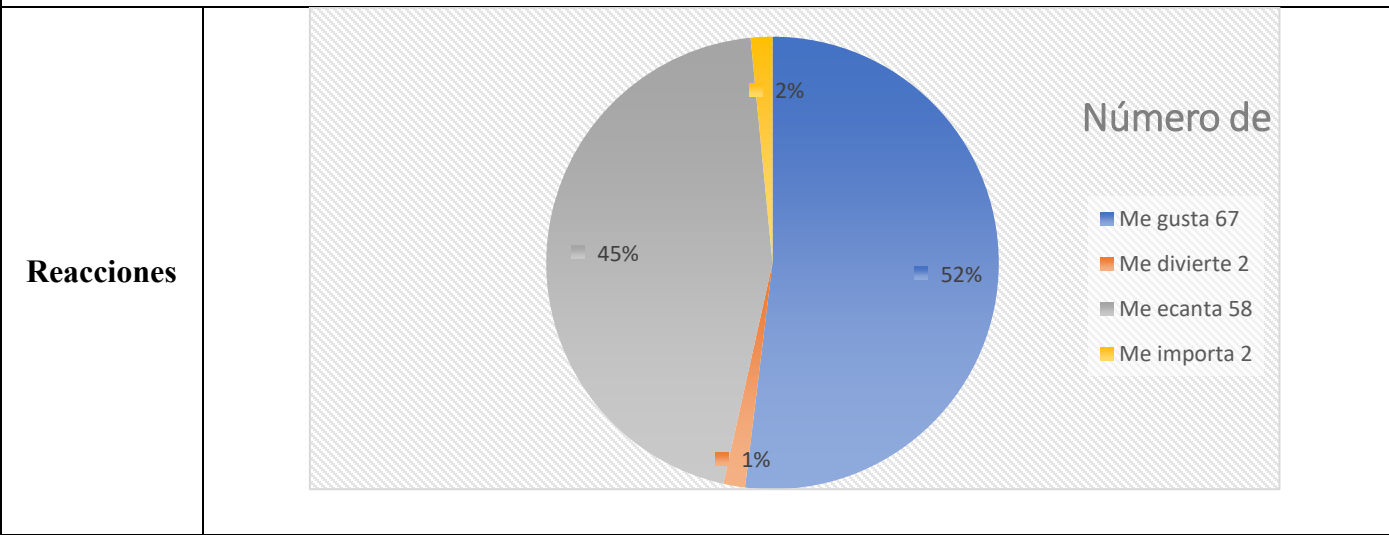
**Publicación:**



**Fecha:** 15/05/2023

**Tipo de publicación:** Post con énfasis en tratar de cierto aspecto personal del usuario

**Descripción:** “Quien para jugar? Hoy es mi cum”



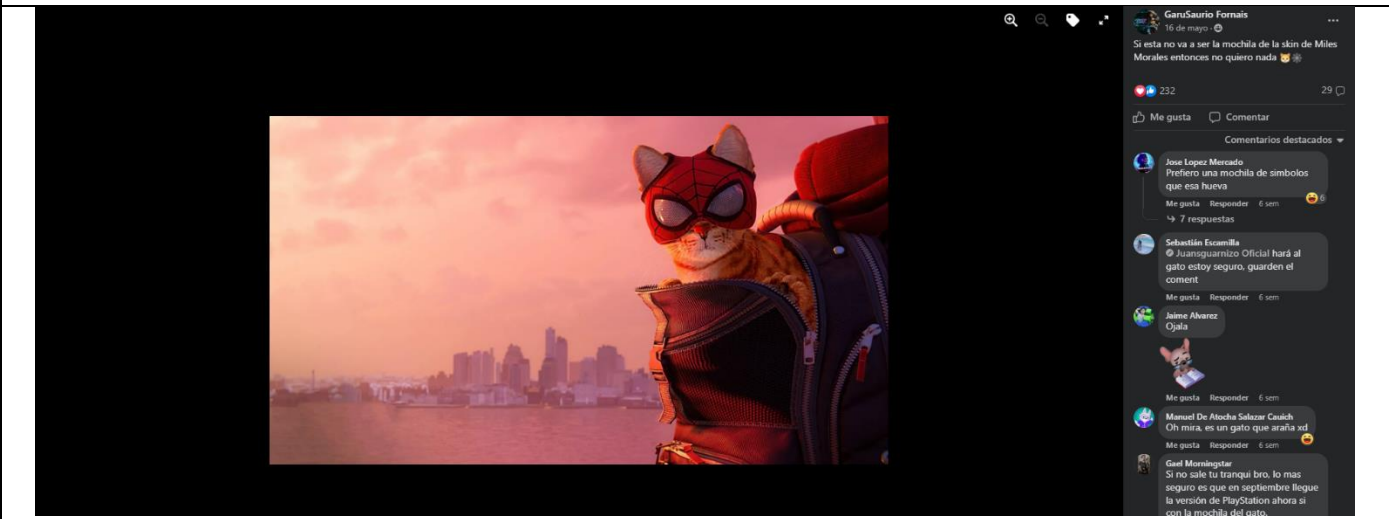
**Nº de comentarios:** 70

**Reacciones totales:** 129

**Aceptación:** La publicación cuenta con una amplia valoración positiva de parte de los usuarios, muchos de estos felicitan al usuario por un acontecimiento especial, al contrario de parecer irrelevante, tiene gran apoyo.

Tabla 1.3

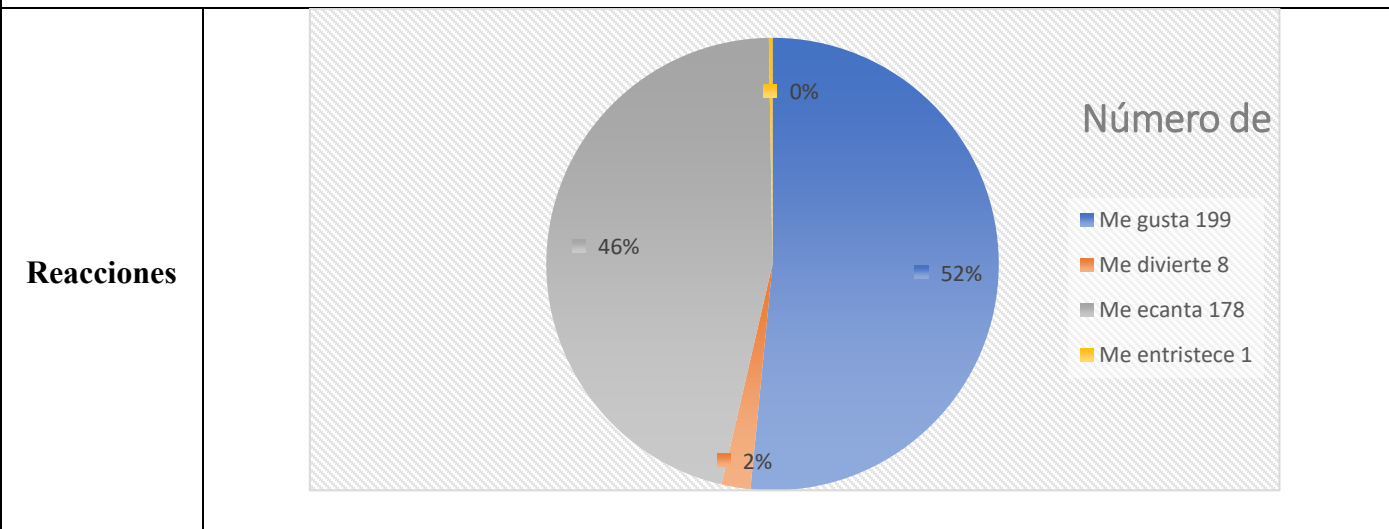
**Publicación:**



**Fecha:** 16/05/2023

**Tipo de publicación:** Post tratando de compartir una opinión

**Descripción:** “Si esta no va a ser la mochila de la skin de Miles Morales entonces no quiero nada 🐱🕸️”



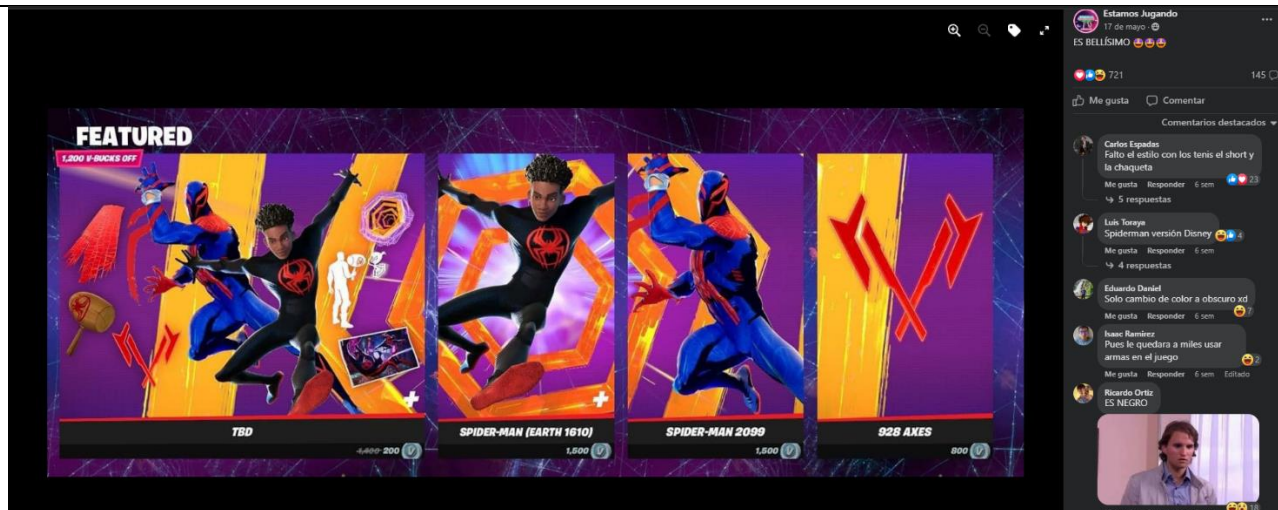
**Nº de comentarios:** 29

**Reacciones totales:** 232

**Aceptación:** La publicación presenta una aceptación neutra, a pesar de tener varias reacciones, cómo el número de comentarios es poco con relación a lo que generan otras publicaciones con índole similar.

Tabla 1.4

**Publicación:**

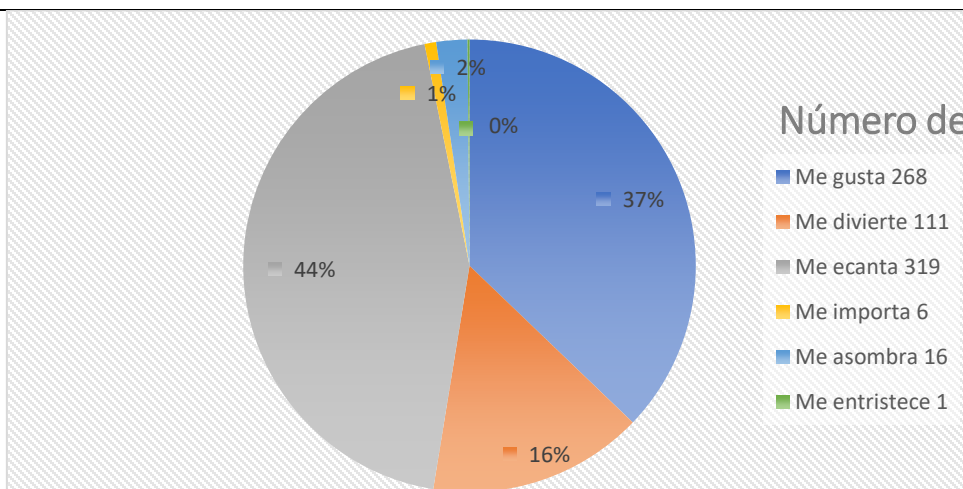


**Fecha:** 17/05/2023

**Tipo de publicación:** Un post con énfasis en tratar de exponer ciertos aspectos en apartados de cosméticos virtuales.

**Descripción:** “ES BELLÍSIMO 🤩🤩🤩”

**Reacciones**



**Nº de comentarios:** 145

**Reacciones totales:** 721

**Aceptación:** Se refleja que la publicación tiene una aceptación positiva, los miembros del grupo enfatizan la relevancia de un personaje con gran popularidad. A su vez comparten opiniones sobre que les parece estos cosméticos dentro del juego.

Tabla 1.5


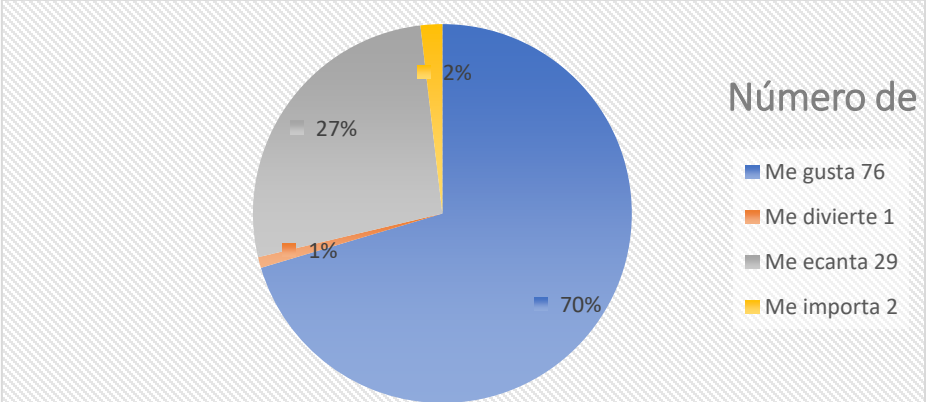
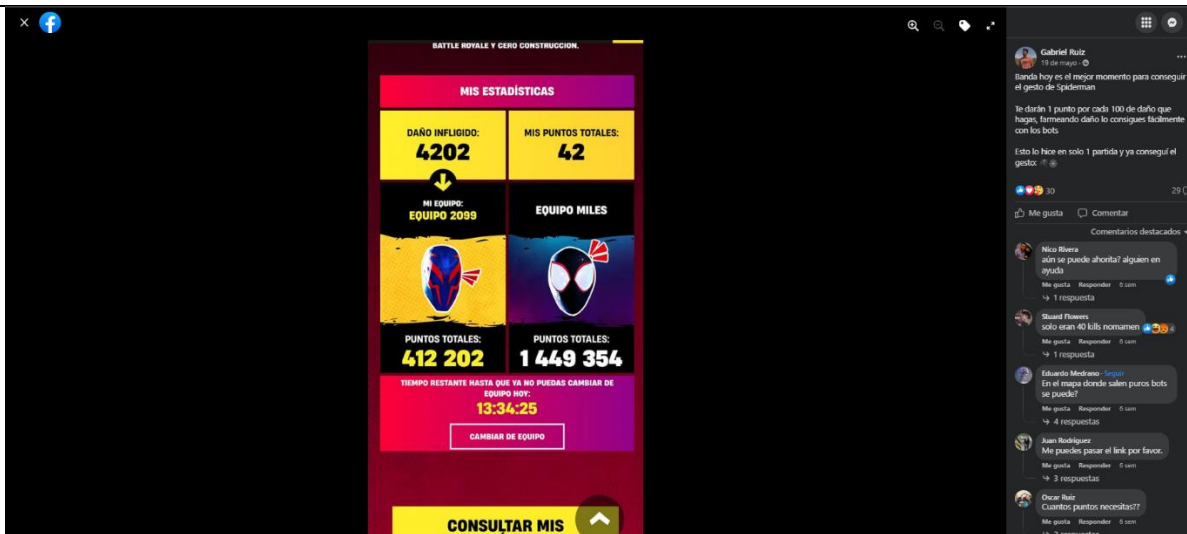
<b>Publicación:</b>	
	
<b>Fecha:</b> 18/05/2023	
<b>Tipo de publicación:</b> Post informativo	
<p><b>Descripción:</b> “El evento de la web "Batallas Arácnidas" ha comenzado! ❄️🔥</p> <p>Del 18 al 22 de mayo registrarte y consigues 40 puntos (40 eliminaciones) en los modos Battle Royale y Cero Construcción para ganar el pico "Mazo de SpiderHam" 🐼❄️ Les dejo el link para registrarse en los comentarios! 📌”</p>	
<b>Reacciones</b>	 <p>Número de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Me gusta 76</li> <li>Me divierte 1</li> <li>Me ecanta 29</li> <li>Me importa 2</li> </ul>
<b>Nº de comentarios:</b> 41	<b>Reacciones totales:</b> 108
<b>Aceptación:</b> La publicación refleja una valoración neutra, a pesar de que los usuarios expresan sus opiniones, no tienen tantas interacciones o recibimiento como publicaciones del mismo tipo.	



Tabla 1.6

**Publicación:**

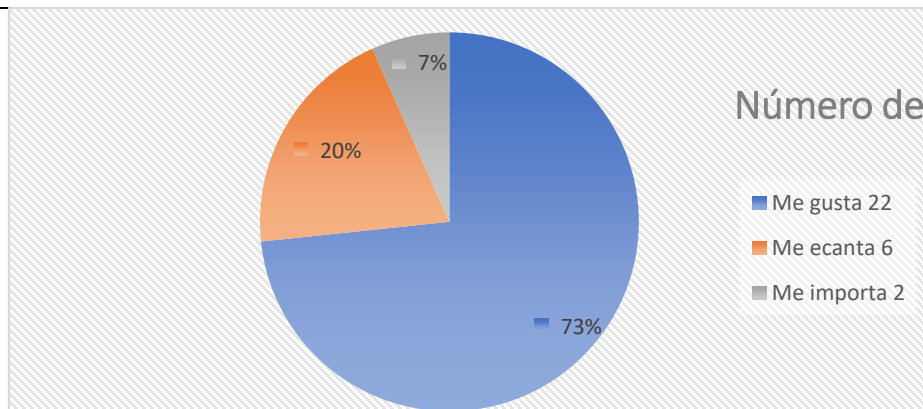


**Fecha:** 19/05/2023

**Tipo de publicación:** Post con énfasis en tratar de compartir cierta información no oficial del juego

**Descripción:** “Banda hoy es el mejor momento para conseguir el gesto de Spiderman .Te darán 1 punto por cada 100 de daño que hagas, farmeando daño lo consigues fácilmente con los bots Esto lo hice en solo 1 partida y ya conseguí el gesto: 🕷️”

**Reacciones**



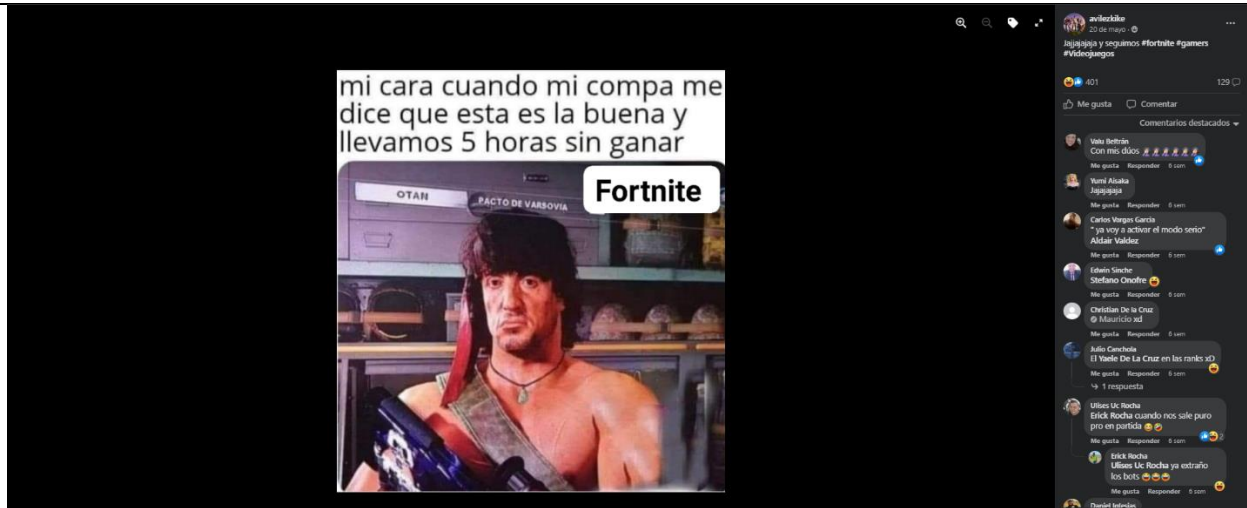
**Nº de comentarios:** 29

**Reacciones totales:** 30

**Aceptación:** Se considera una aceptación negativa. En esta publicación solo existen 3 tipos de reacciones a pesar de hablar sobre un tema de un personaje bastante popular, los miembros del grupo no expresan tanto interés ni reflejan mucha interacción al momento de compartir sus opiniones.

Tabla 1.7

**Publicación:**

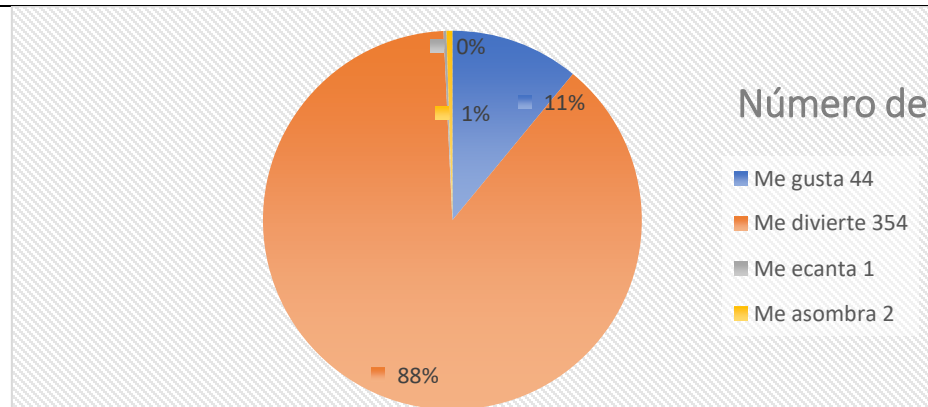


**Fecha:** 20/05/2023

**Tipo de publicación:** Post de entretenimiento (meme)

**Descripción:** “Jajajajaja y seguimos #fortnite #gamers #Videojuegos”

**Reacciones**



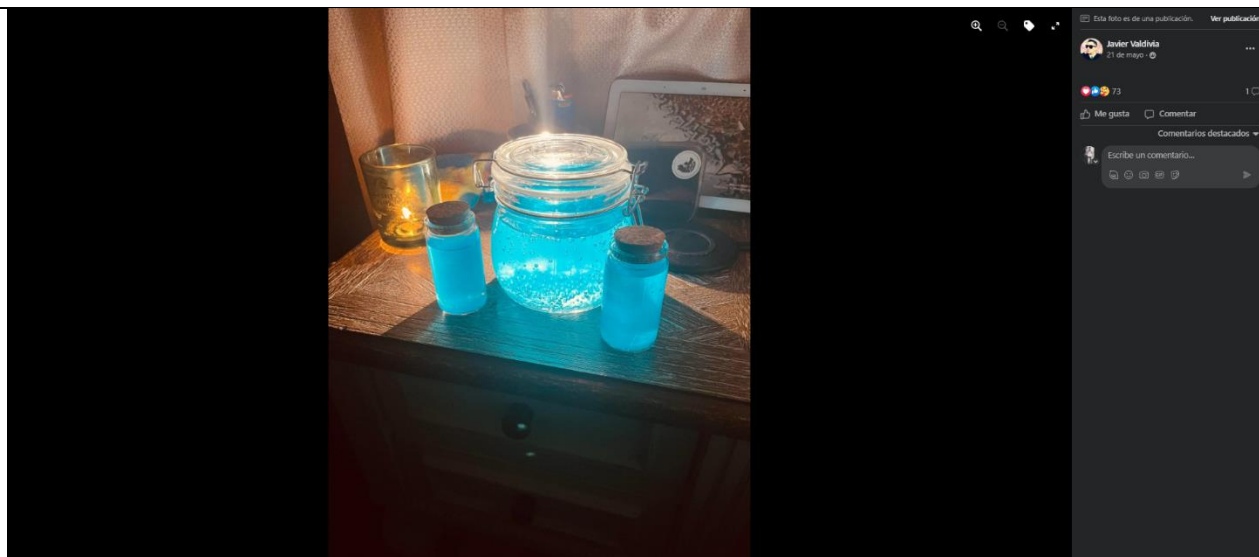
**Nº de comentarios:** 129

**Reacciones totales:** 401

**Aceptación:** Los comentarios muestran una aceptación positiva, los usuarios afirman son situaciones usuales que les suceden. La mayoría de los comentarios etiquetan a compañeros de juego con los cuales se identifican con relación a la publicación.

**Tabla 1.8**

**Publicación:**

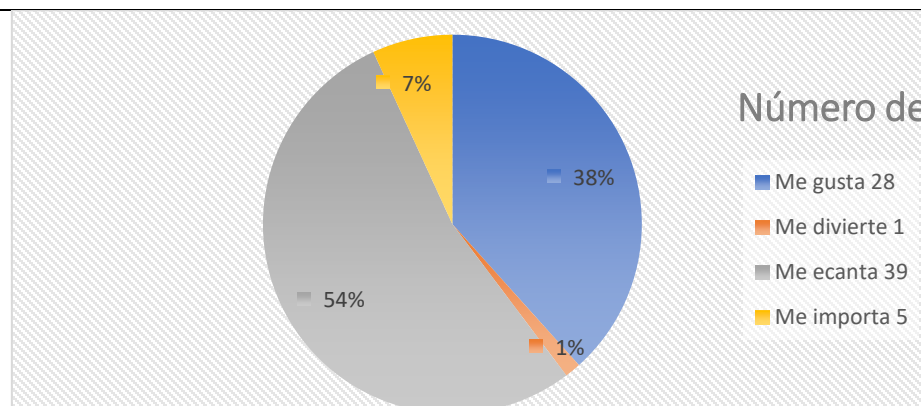


**Fecha:** 21/05/2023

**Tipo de publicación:** Un post con énfasis en tratar de compartir ciertos aspectos de un apartado de elementos virtuales del juego en la vida real a modo de fotografía.

**Descripción:** No presenta descripción

**Reacciones**



**Nº de comentarios:** 1

**Reacciones totales:** 73

**Aceptación:** La publicación refleja una valoración neutra, esta resulta ser una un de las más llamativas en su tipo. Si bien la misma no presenta ni posee alguna descripción y no tiene más de un comentario, su número de reacciones es recibida de mejor manera diferencia de como publicaciones promedio, que podrían alcanzar mayor aceptación por la relevancia o actualidad dentro de los marcos del videojuego.

Tabla 1.9

**Publicación:**

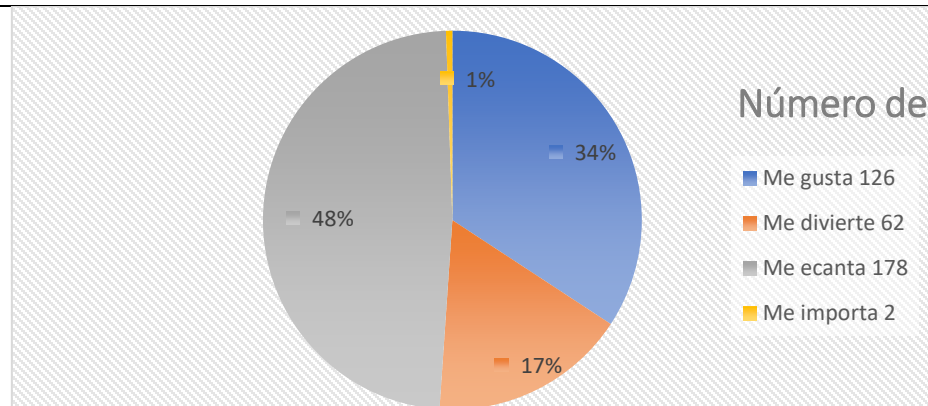


**Fecha:** 22/05/2023

**Tipo de publicación:** Post de entretenimiento (meme) con toque de sátira

**Descripción:** “Esto es mejor que la terapia :v”

**Reacciones**



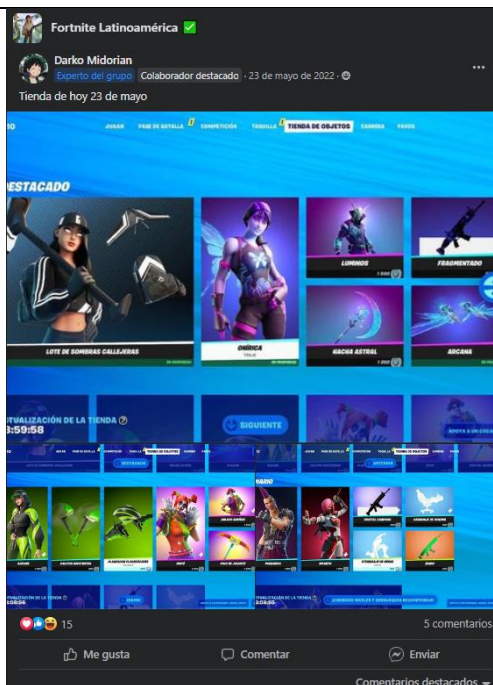
**Nº de comentarios:** 31

**Reacciones totales:** 368

**Aceptación:** Los resultados indican una aceptación muy positiva, el número de reacciones es amplio y muchos usuarios comparten sus opiniones acerca del tema situacional con el cual está relacionado el post.

**Tabla 1.10**

**Publicación:**

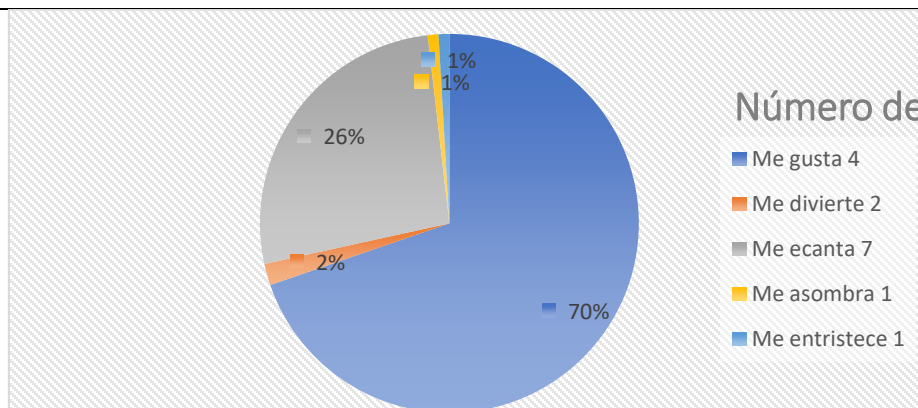


**Fecha:** 23/05/2023

**Tipo de publicación:** Post informativo

**Descripción:** “Tienda de hoy 23 de mayo”

**Reacciones**



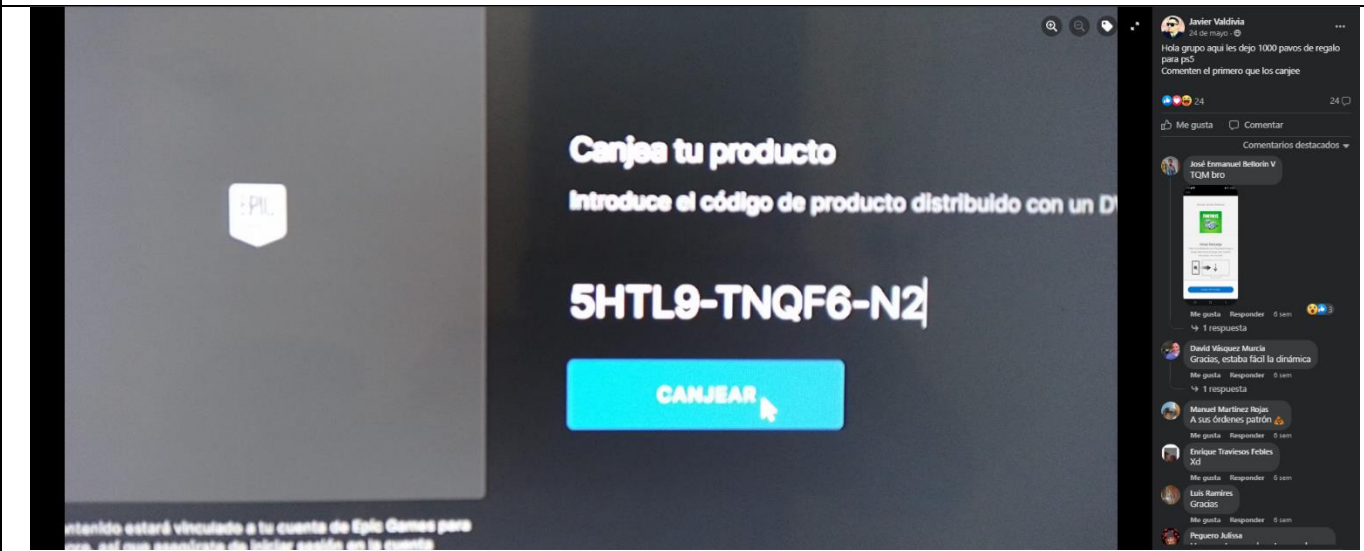
**Nº de comentarios:** 15

**Reacciones totales:** 5

**Aceptación:** La valoración se muestra realmente negativa, si bien refleja información sobre cosméticos dentro del juego, no posee la mínima cantidad de interacciones en relación a publicaciones parecidas que presentan gran acogida.

Tabla 1.11

**Publicación:**

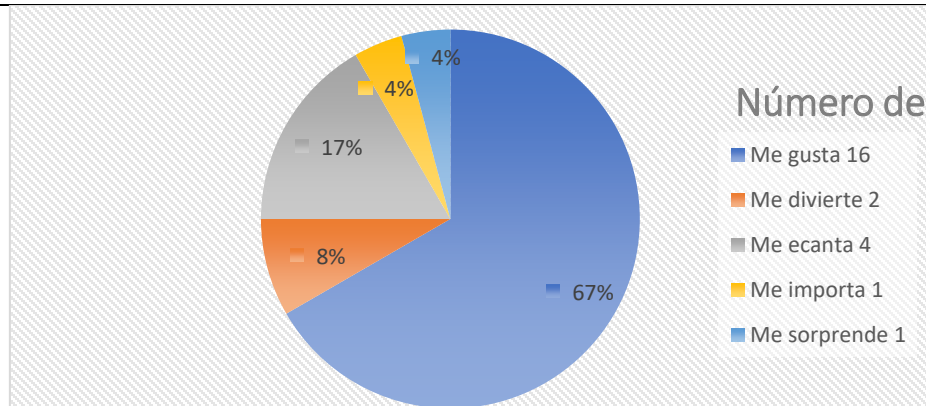


**Fecha:** 24/05/2023

**Tipo de publicación:** Post de obsequio

**Descripción:** “Hola grupo aqui les dejo 1000 pavos de regalo para ps5. Comenten el primero que los canjee”

**Reacciones**



**Nº de comentarios:** 24

**Reacciones totales:** 24

**Aceptación:** Los comentarios reflejan una valoración positiva. A pesar de tener pocos comentarios y reacciones, estos tienen un equilibrio de número en ambos. Al ser un obsequio de recursos equivalentes a dinero en la vida real para la comunidad, los miembros de esta expresan su agradecimiento.



Tabla 1.13

**Publicación:**

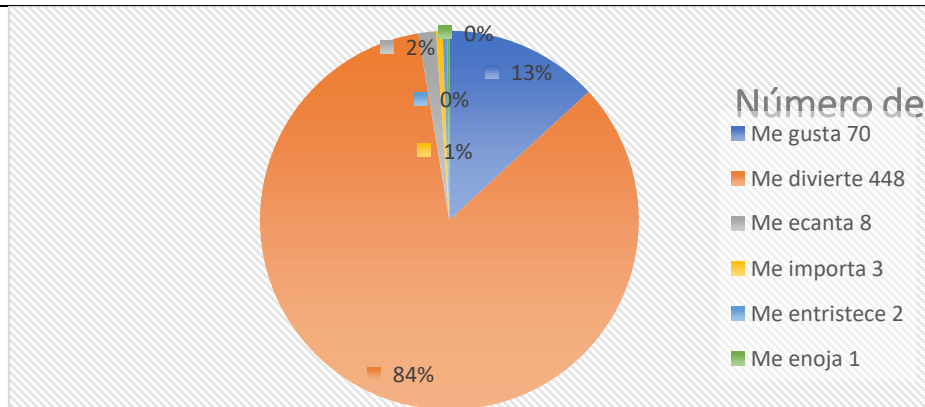


**Fecha:** 27/05/2023

**Tipo de publicación:** Post de entretenimiento (meme)

**Descripción:** "Humildemente 😊"

**Reacciones**



**Nº de comentarios:** 65

**Reacciones totales:** 532

**Aceptación:** Los comentarios y reacciones reflejan una valoración positiva. En esta los usuarios concuerdan con las acciones de humor que se encuentran en el meme.



Tabla 1.14

**Publicación:**

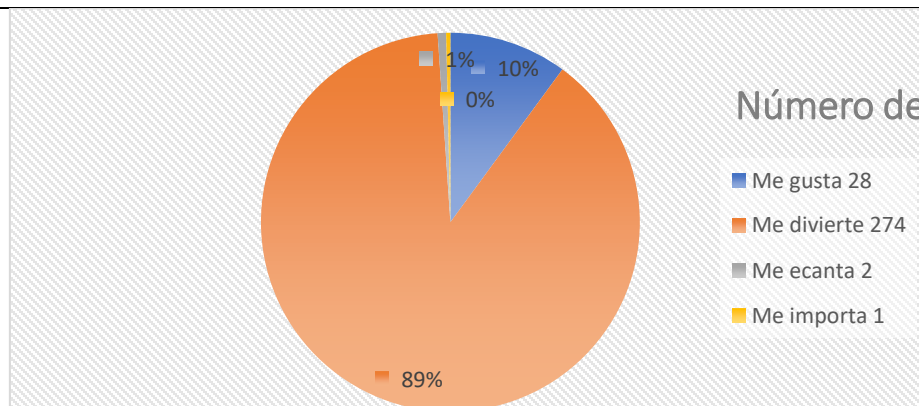


**Fecha:** 28/05/2023

**Tipo de publicación:** Post con tono humorístico sobre una posible situación.

**Descripción:** "Mentiras no son 😊"

**Reacciones**



**Nº de comentarios:** 305

**Reacciones totales:** 37

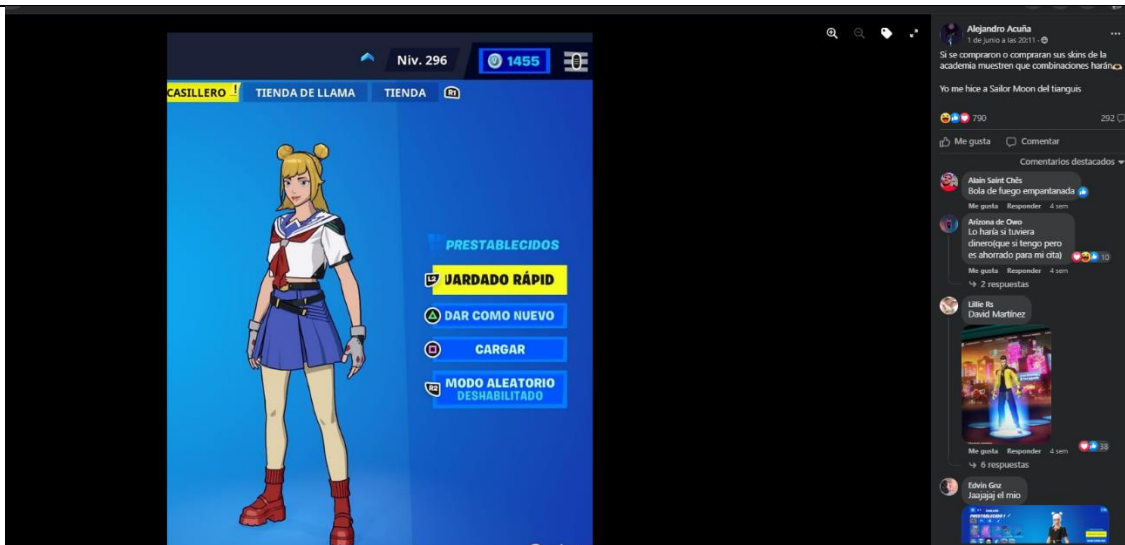
**Aceptación:** Se refleja una aceptación positiva, los miembros de la comunidad plantean que hipotéticamente sería cierto la información de la publicación, la mayoría de los comentarios etiquetan a compañeros de juego con los cuales se sienten relacionados.

Tabla 1.15

<p><b>Publicación:</b></p> 	
<p><b>Fecha:</b> 29/05/2023</p>	
<p><b>Tipo de publicación:</b> Post con enfoque de sátira a situaciones que pasan en las publicaciones de la comunidad.</p>	
<p><b>Descripción:</b> “👨”</p>	
<p><b>Reacciones</b></p>	 <p><b>Número de</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Me gusta 16</li> <li>Me divierte 2</li> <li>Me ecanta 4</li> <li>Me importa 1</li> <li>Me sorprende 1</li> </ul>
<p><b>Nº de comentarios:</b> 103</p>	<p><b>Reacciones totales:</b> 585</p>
<p><b>Aceptación:</b> Se considera una publicación de valoración positiva. Los usuarios siguen la corriente del de la información que refleja el post, en relación a situaciones de este tipo que ocurren en la comunidad.</p>	

Tabla 1.16

**Publicación:**

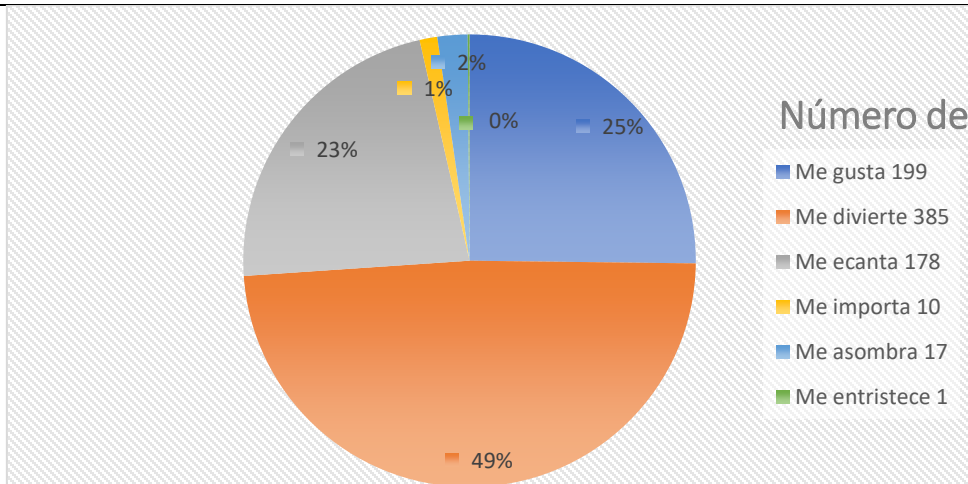


**Fecha:** 01/06/2023

**Tipo de publicación:** Post de comparación en apartados cosméticos virtuales de miembros de la comunidad.

**Descripción:** “Si se compraron o comprarán sus skins de la academia muestren que combinaciones harán Yo me hice a Sailor Moon del tianguis”

**Reacciones**



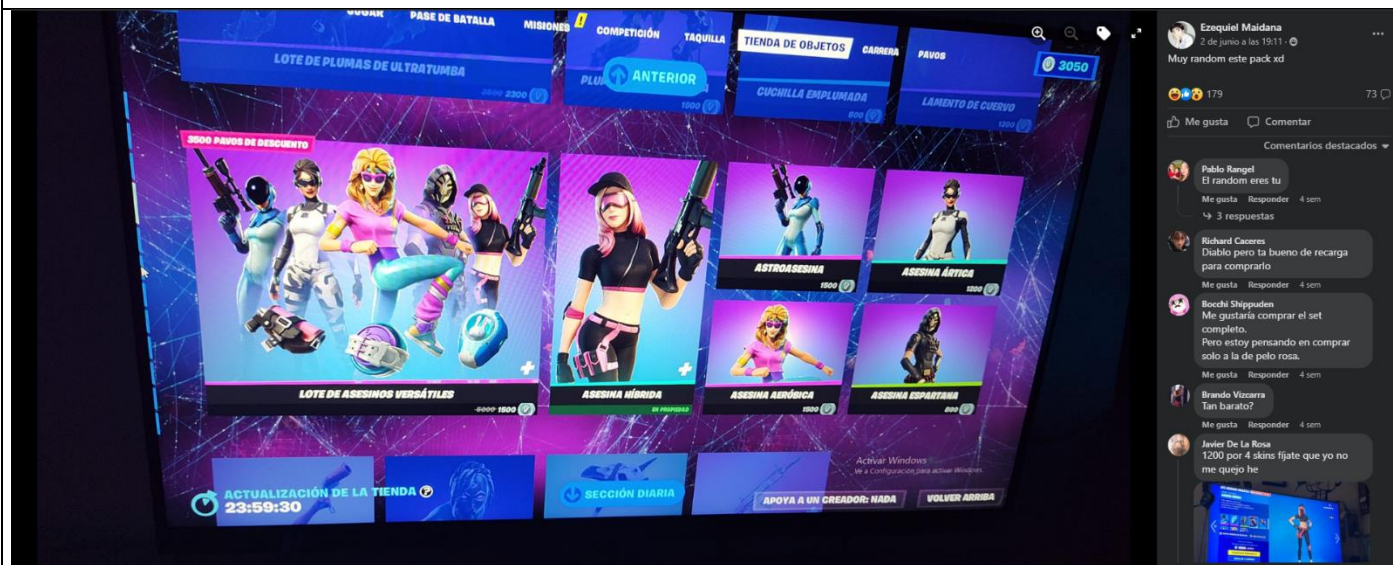
**Nº de comentarios:** 292

**Reacciones totales:** 790

**Aceptación:** Se refleja una valoración positiva, no solo por el número bastante amplio de reacciones. Hay muchos comentarios con imágenes mostrando las combinaciones de los miembros en base al ejemplo del creador de la publicación.

Tabla 1.17

**Publicación:**

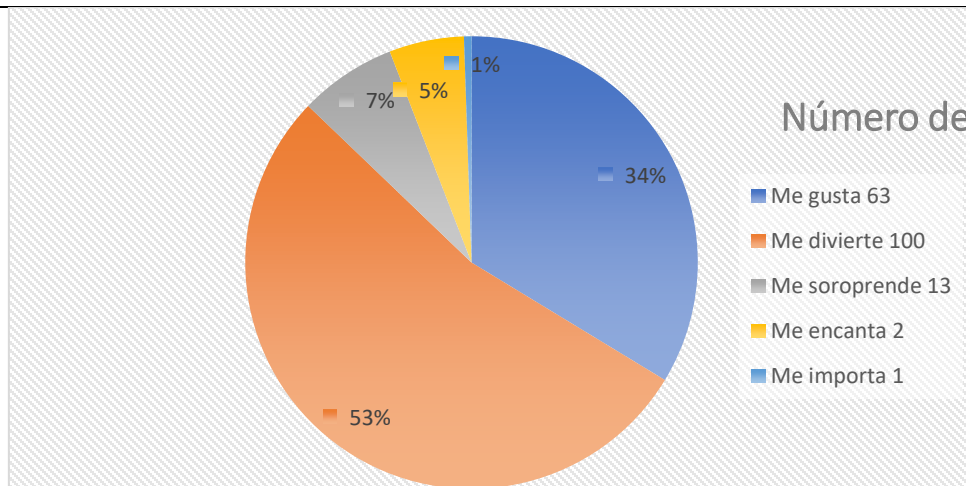


**Fecha:** 02-06-2023

**Tipo de publicación:** Post de pregunta y comparación en precios de apartados cosméticos virtuales.

**Descripción:** “Muy random este pack xd”

**Reacciones**



**Nº de comentarios:** 73

**Reacciones totales:** 179

**Aceptación:** Los comentarios indican una aceptación un tanto neutra, a pesar de tomarlo con humor y contradicciones en lo que plantean los usuarios, la mayoría da un punto de vista que función con el cometido de la publicación.

Tabla 1.18

<p><b>Publicación:</b></p> 	
<p><b>Fecha:</b> 03-06-2023</p>	
<p><b>Tipo de publicación:</b> Un post con énfasis en tratar de resolver una duda</p>	
<p><b>Descripción:</b> “¡Hola! Oigan una pregunta, nunca compro niveles, pero me llamo la atención que me sale tachado 1900 y al pareceme me saldría 0 pavos comprar 75 niveles. ¿A qué se debe este suceso? 🤔”</p>	
<p><b>Reacciones</b></p>	 <p><b>Número de</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Me gusta 48</li> <li>Me divierte 50</li> <li>Me asombra 35</li> <li>Me importa 1</li> <li>Me entristece 2</li> </ul>
<p><b>Nº de comentarios:</b> 46</p>	<p><b>Reacciones totales:</b> 136</p>
<p><b>Aceptación:</b> Se considera una aceptación negativa, no hay me encantas reflejados en las reacciones. Las personas muestran disconformidad.</p>	

Tabla 1.19

**Publicación:**

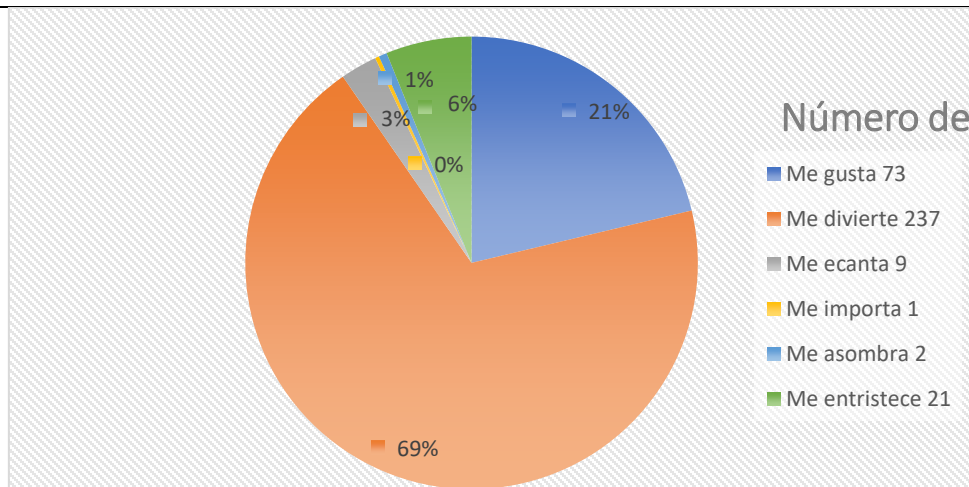


**Fecha:** 04-06-2023

**Tipo de publicación:** Post de entretenimiento (meme)

**Descripción:** “En esta vida hay prioridades”

**Reacciones**



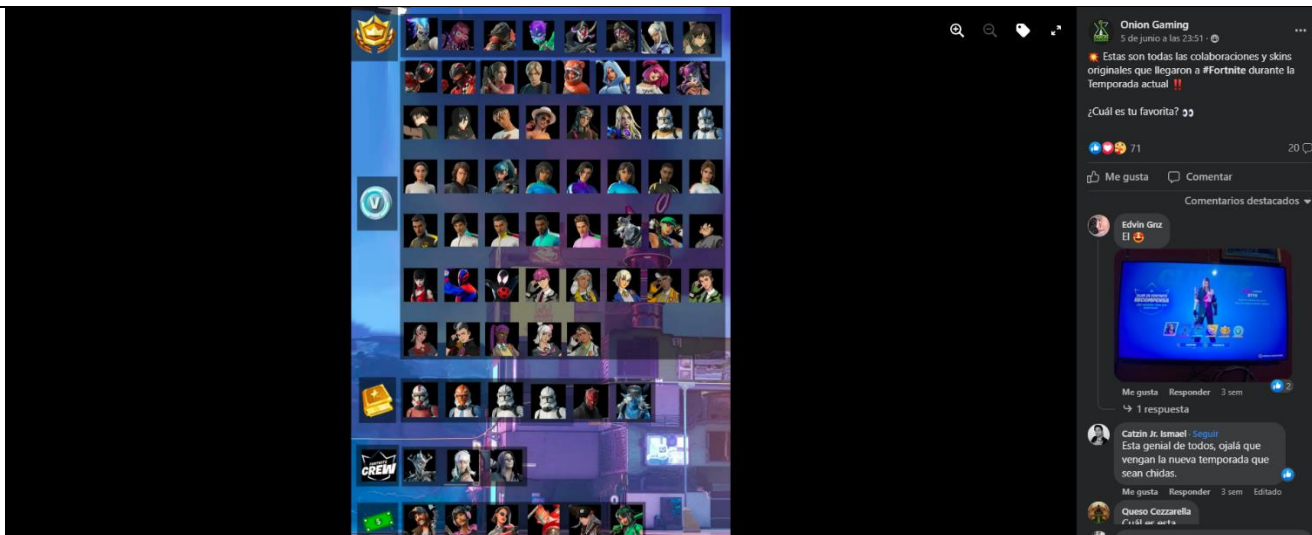
**Nº de comentarios:** 74

**Reacciones totales:** 343

**Aceptación:** La publicación de este meme cuenta con una gran valoración positiva de parte de los usuarios, muchos de estos siguen la corriente del humor que se maneja.

Tabla 1.20

**Publicación:**

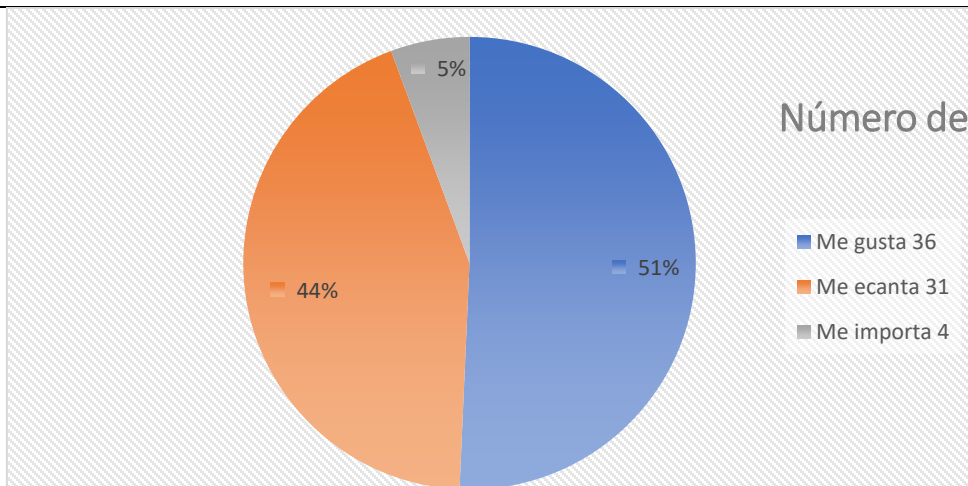


**Fecha:** 05-06-2023

**Tipo de publicación:** Post informativo y de pregunta

**Descripción:** “🌟 Estas son todas las colaboraciones y skins originales que llegaron a #Fortnite durante la Temporada actual !! ¿Cuál es tu favorita? “

**Reacciones**



**Nº de comentarios:** 20

**Reacciones totales:** 71

**Aceptación:** A pesar de poseer pocas reacciones y comentarios la publicación tiene una aceptación positiva, las personas responden con gran interés al contenido de la publicación.

Tabla 1.21

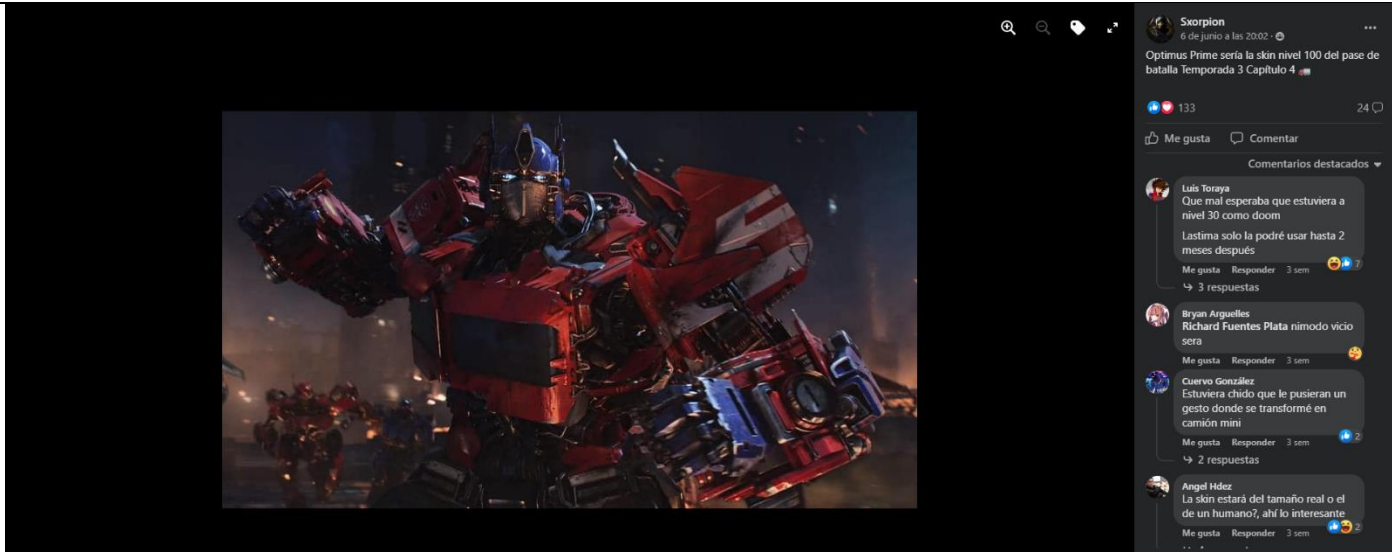
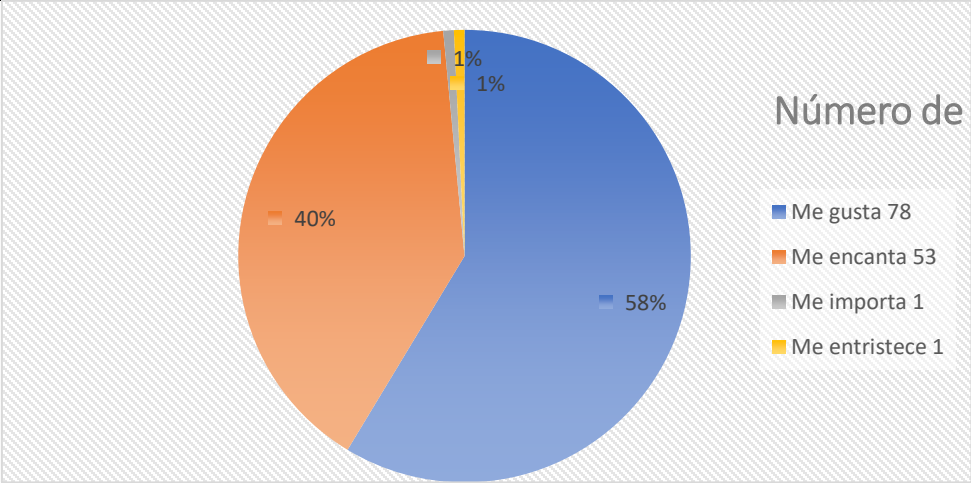
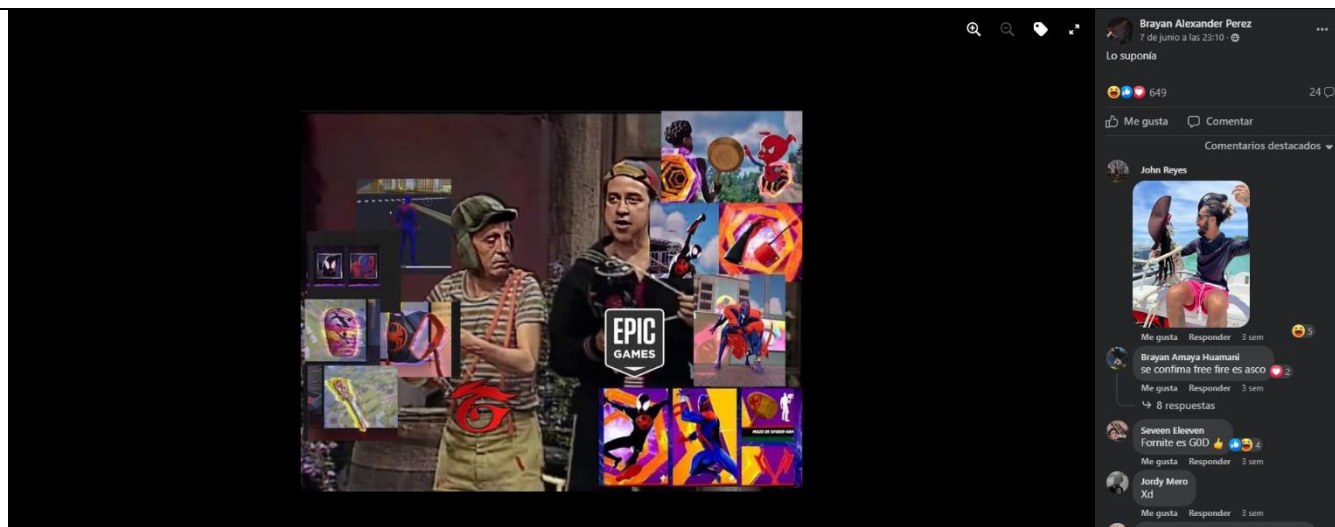
<p><b>Publicación:</b></p> 	
<p><b>Fecha:</b> 06-06-2023</p>	
<p><b>Tipo de publicación:</b> Post informativo</p>	
<p><b>Descripción:</b> “Optimus Prime sería la skin nivel 100 del pase de batalla Temporada 3 Capítulo 4 🚚”</p>	
<p><b>Reacciones</b></p>	 <p>Número de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Me gusta 78</li> <li>Me encanta 53</li> <li>Me importa 1</li> <li>Me entristece 1</li> </ul>
<p><b>Nº de comentarios:</b> 24</p>	<p><b>Reacciones totales:</b> 133</p>
<p><b>Aceptación:</b> En esta publicación solo hay 4 tipo de reacciones y los comentarios indican una aceptación positiva. Los miembros del grupo afirman que es personaje de la actualización del juego es relevante.</p>	



Tabla 1.22

**Publicación:**

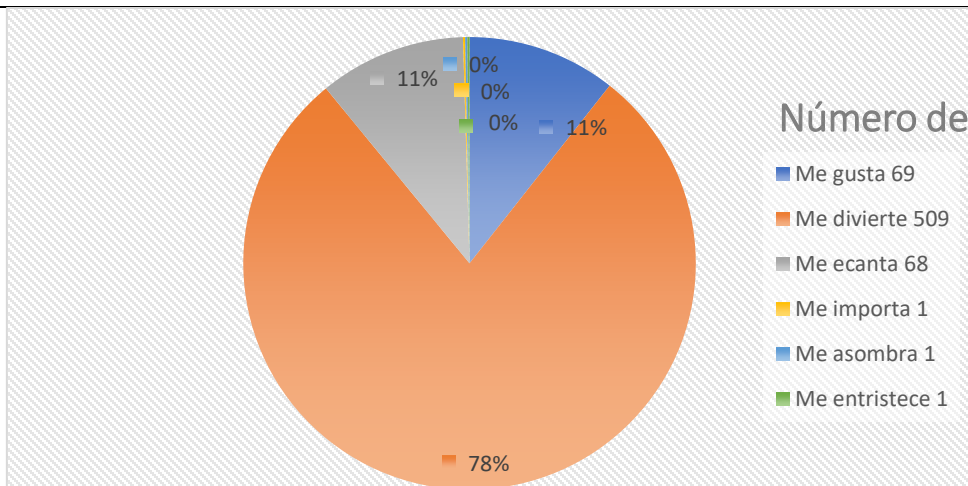


**Fecha:** 07-06-2023

**Tipo de publicación:** Post de entretenimiento (meme)

**Descripción:** “Lo suponía”

**Reacciones**



**Nº de comentarios:** 24

**Reacciones totales:** 649

**Aceptación:** Los comentarios muestran una aceptación positiva, las personas afirman que el juego de su comunidad es el mejor en comparación al otro del meme, todos parecen llegar a un acuerdo.

Tabla 1.23

**Publicación:**

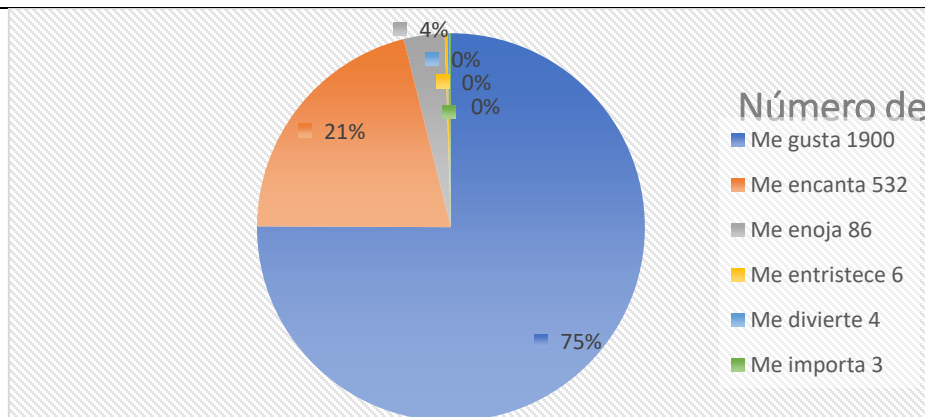


**Fecha:** 08-06-2023

**Tipo de publicación:** Post de pregunta tipo encuesta

**Descripción:** “Un día más para darle fin”

**Reacciones**



**Nº de comentarios:** 59

**Reacciones totales:** 2500

**Aceptación:** Los resultados reflejan una aceptación muy positiva, el número de comentarios es amplio y muchos usuarios comparten sus opiniones acerca del tema de cambio de temporada del juego

Tabla 1.24

**Publicación:**

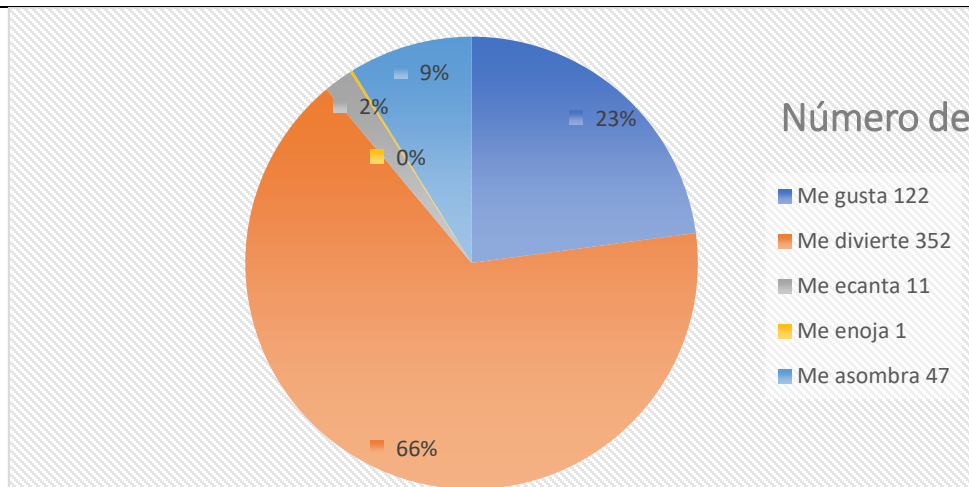


**Fecha:** 09-06-2023

**Tipo de publicación:** Un post con énfasis en tratar de exponer ciertos aspectos de los jugadores con tonos humorísticos

**Descripción:** “como ven a este en..f3r-mo”

**Reacciones**



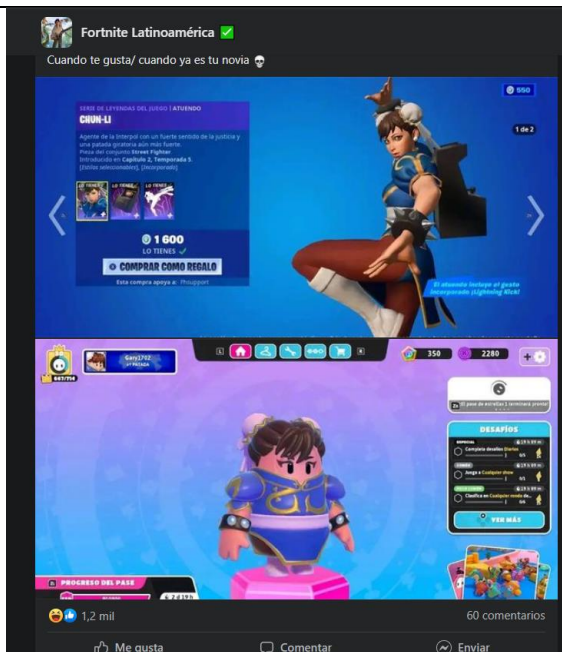
**Nº de comentarios:** 246

**Reacciones totales:** 533

**Aceptación:** La publicación presenta una aceptación neutra casi el número de comentarios es la mitad que el de reacciones totales, en el cual los usuarios tienen opiniones divididas con respecto a la intención que quiere abordar este post.

Tabla 1.25

**Publicación:**

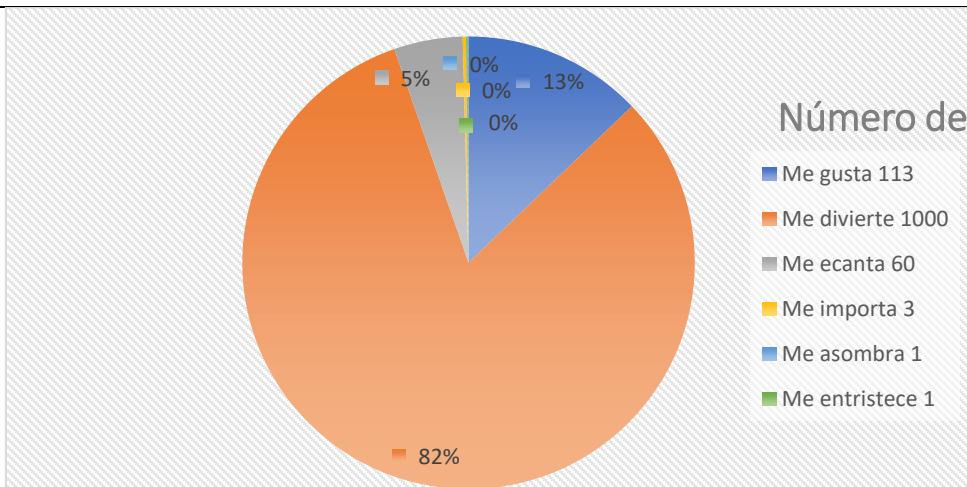


**Fecha:** 10-06-2023

**Tipo de publicación:** Post de entretenimiento (meme)

**Descripción:** “Cuando te gusta/ cuando ya es tu novia 🏴‍☠️”

**Reacciones**



**Nº de comentarios:** 60

**Reacciones totales:** 1200

**Aceptación:** Se refleja que la publicación tiene una aceptación positiva, los miembros del grupo hacen comparaciones de sus experiencias y enfatizan la importancia del personaje que aparece en el meme, siendo este muy popular.

Tabla 1.26

<b>Publicación:</b>	
	
<b>Fecha:</b> 11-06-2023	
<b>Tipo de publicación:</b> Post de pregunta tipo encuesta	
<b>Descripción:</b> “Pregunta sería... ¿Les gustó o no les gustó? 🤖”	
<b>Reacciones</b>	 <p>Número de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Me gusta 196</li> <li>Me divierte 45</li> <li>Me ecanta 104</li> <li>Me asombra 14</li> </ul>
<b>N° de comentarios:</b> 17	<b>Reacciones totales:</b> 359
<b>Aceptación:</b> Se lo consideración una valoración neutra, si bien los usuarios expresan sus opiniones, no tienen tantas interacciones como publicaciones anteriores de la misma índole.	

Tabla 1.27

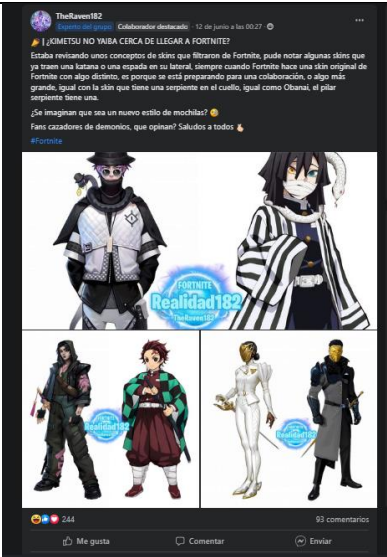
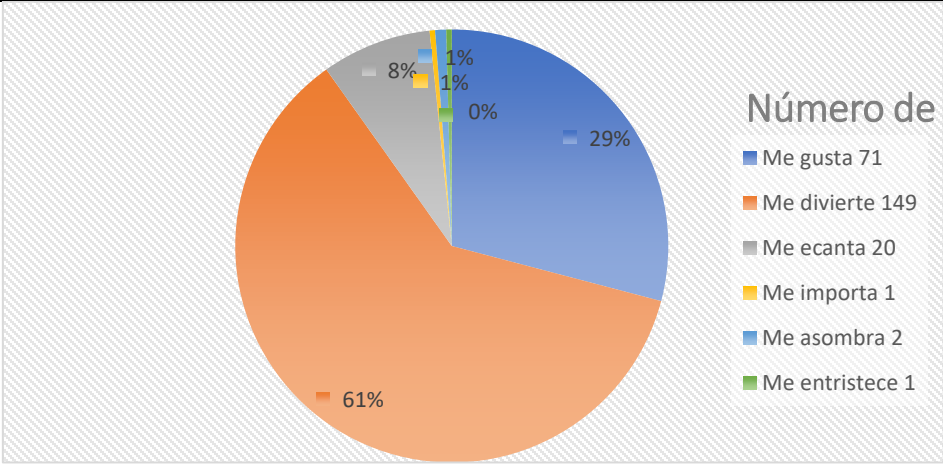
<p><b>Publicación:</b></p> 	
<p><b>Fecha:</b> 12-06-2023</p>	
<p><b>Tipo de publicación:</b> Post informativo de supuestos contenidos que saldrán a futuro en el juego</p>	
<p><b>Descripción:</b> “📢   ¿KIMETSU NO YAIBA CERCA DE LLEGAR A FORTNITE?          Estaba revisando unos conceptos de skins que filtraron de Fortnite, pude notar algunas skins que ya traen una katana o una espada en su lateral, siempre cuando Fortnite hace una skin original de Fortnite con algo distinto, es porque se está preparando para una colaboración, o algo más grande, igual con la skin que tiene una serpiente en el cuello, igual como Obanai, el pilar serpiente tiene una.          ¿Se imaginan que sea un nuevo estilo de mochilas? 🤔 Fans cazadores de demonios, que opinan? Saludos a todos ☺️☺️”</p>	
<p><b>Reacciones</b></p>	 <p><b>Número de</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Me gusta 71</li> <li>Me divierte 149</li> <li>Me encanta 20</li> <li>Me importa 1</li> <li>Me asombra 2</li> <li>Me entristece 1</li> </ul>
<p><b>Nº de comentarios:</b> 93</p>	<p><b>Reacciones totales:</b> 244</p>
<p><b>Aceptación:</b> La aceptación de esta publicación es negativa. En los comentarios la gente se queja de la falsa información filtrada. Genera rechazo.</p>	

Tabla 1.28

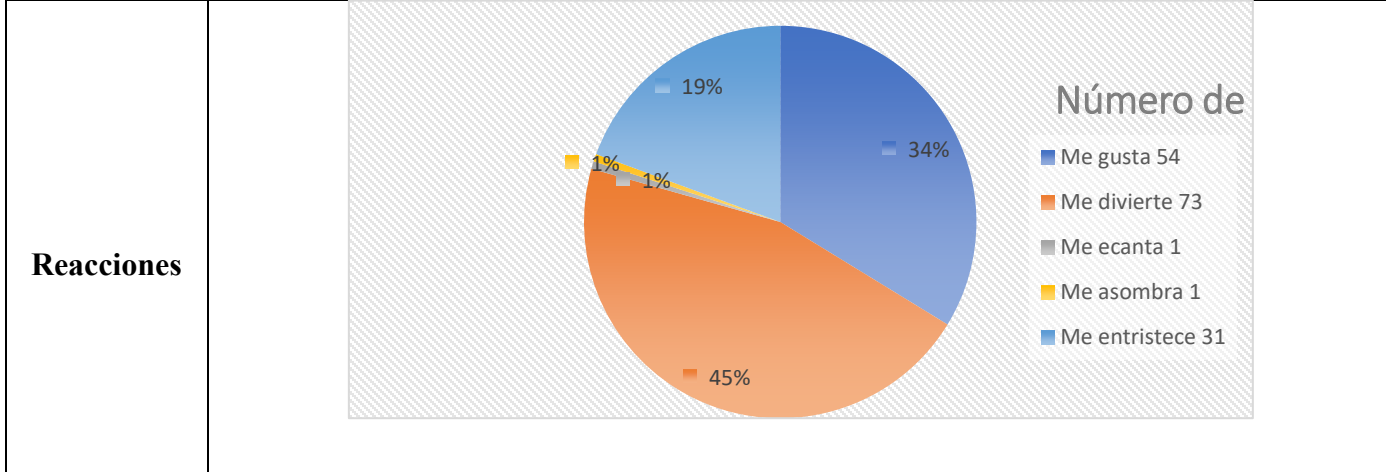
**Publicación:**



**Fecha:** 13-06-2023

**Tipo de publicación:** Post de pregunta con tono de humor

**Descripción:** “¿Cuánto dinero le llevan metiendo al juego? XD”



**Nº de comentarios:** 530

**Reacciones totales:** 160

**Aceptación:** La publicación tiene más comentarios que número de reacciones, pero esos comentarios son retroalimentaciones que generan una valoración positiva al mismo. muchos comparten respuestas a la pregunta planteada

Tabla 1.29


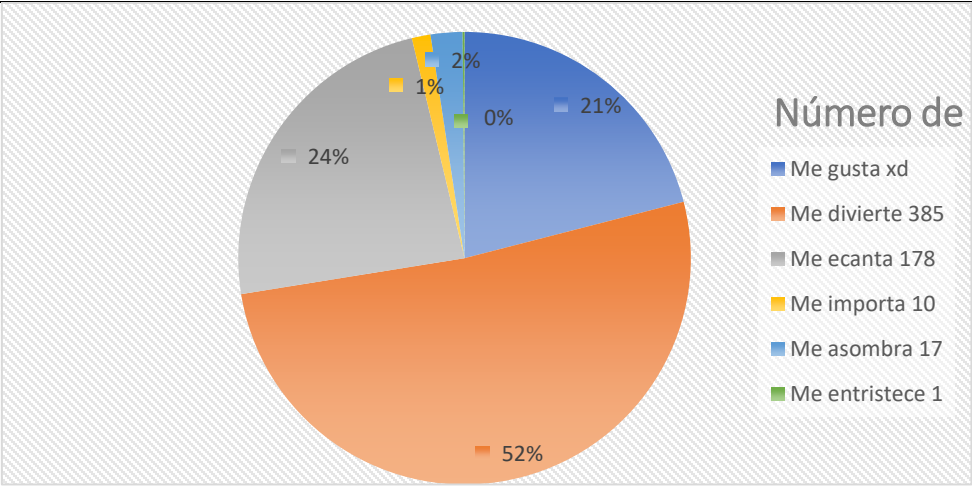
<b>Publicación:</b>	
	
<b>Fecha:</b> 14-06-2023	
<b>Tipo de publicación:</b> Post con énfasis en tratar de compartir ciertos datos de ítems del juego	
<b>Descripción:</b> “Adios al mejor fusil”	
<b>Reacciones</b>	 <p>Número de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Me gusta xd 21</li> <li>Me divierte 385</li> <li>Me ecanta 178</li> <li>Me importa 10</li> <li>Me asombra 17</li> <li>Me entristece 1</li> </ul>
<b>Nº de comentarios:</b> 225	<b>Reacciones totales:</b> 819
<b>Aceptación:</b> Se considera una valoración realmente positiva, los usuarios siguen los mismos lineamientos expuestos que comparte el usuario de la publicación. Además, los comentarios crean más retroalimentación.	



Tabla 1.30

**Publicación:**

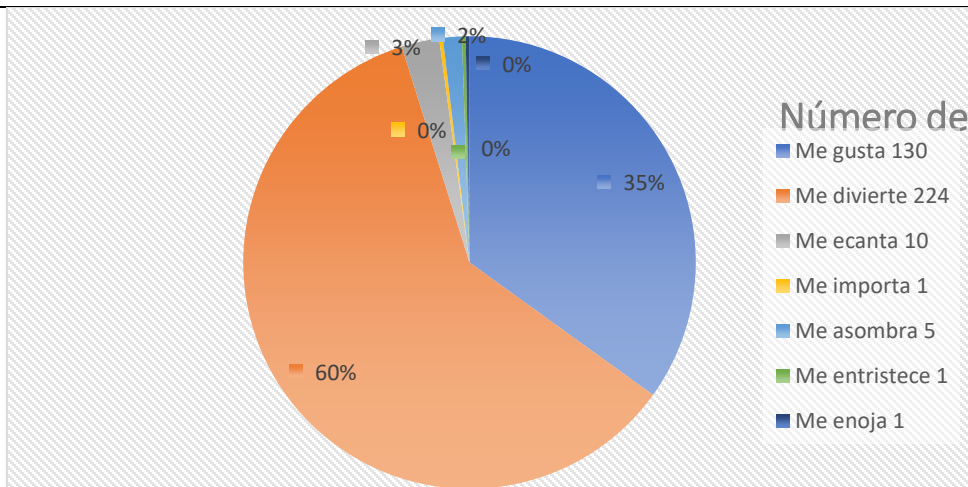


**Fecha:** 15-06-2023

**Tipo de publicación:** Un post con énfasis en tratar de compartir experiencias de usuario

**Descripción:** “Listo nivel 100 sin comprar niveles... trabajo si conozco el sol y mucho.. dejo afk el personaje y apagada la tv y el ps con apagado automático.”

**Reacciones**



**Nº de comentarios:** 245

**Reacciones totales:** 372

**Aceptación:** Se puede considerar una aceptación con valoración positiva, muestra todos los tipos de reacciones, que muchas veces no están presentes en otras publicaciones.