



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
Instituto De Investigación y Desarrollo Educativas
Maestría en Ciencias Educativas



ANÁLISIS DE LAS PRÁCTICAS DE LITERACIDAD EN DEVIANTART.COM

Tesis

que para obtener el grado de

Maestría en Ciencias Educativas

presenta

Lorvic Irlanda García Verdugo

Ensenada, Baja California, noviembre de 2014



Universidad Autónoma de Baja California
Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo
Maestría en Ciencias Educativas



“Análisis de las prácticas de literacidad en deviantART.com”

TESIS

Que para obtener el grado de

MAESTRA EN CIENCIAS EDUCATIVAS

Presenta

Lorvic Irlanda García Verdugo

APROBADO POR:

Dra. Guadalupe López Bonilla
Directora de tesis

Dra. Carmen Pérez Fragoso
Sinodal

Dra. Guadalupe Tinajero Villavicencio
Sinodal

Noviembre, 2014





Ensenada, B.C. a 20 de octubre de 2014

ASUNTO: Voto aprobatorio sobre trabajo de tesis de grado de Maestría.

Alicia Aleli Chaparro Caso-López
Coordinadora de la Maestría en Ciencias Educativas
Presente.

Después de haber efectuado una revisión minuciosa sobre el trabajo de tesis presentado por la C. **LORVIC IRLANDA GARCÍA VERDUGO** para poder presentar la defensa de su examen y obtener el grado de Maestría en Ciencias Educativas, me permito comunicarle que he dado mi **VOTO APROBATORIO**, sobre su trabajo intitulado:

"ANÁLISIS DE LAS PRÁCTICAS DE LITERACIDAD EN DEVIANTART.COM".

Esperando reciba el presente de conformidad, quedo de Usted.

Atentamente


Dra. Guadalupe López Bonilla



Ensenada, B.C. a 23 de octubre de 2014

ASUNTO: Voto aprobatorio sobre trabajo de tesis de grado de Maestría.

Alicia Alelí Chaparro Caso-López
Coordinadora de la Maestría en Ciencias Educativas
Presente.

Después de haber efectuado una revisión minuciosa sobre el trabajo de tesis presentado por la **C. LORVIC IRLANDA GARCÍA VERDUGO** para poder presentar la defensa de su examen y obtener el grado de Maestría en Ciencias Educativas, me permito comunicarle que he dado mi **VOTO APROBATORIO**, sobre su trabajo intitulado:

“ANÁLISIS DE LAS PRÁCTICAS DE LITERACIDAD EN DEVIANTART.COM”.

Esperando reciba el presente de conformidad, quedo de Usted.

Atentamente

Dra. Carmen Pérez Fragosó



Ensenada, B.C. a 21 de octubre de 2014.

ASUNTO: Voto aprobatorio sobre trabajo de tesis de grado de Maestría.

Alicia Alelí Chaparro Caso-López
Coordinadora de la Maestría en Ciencias Educativas
Presente.

Después de haber efectuado una revisión minuciosa sobre el trabajo de tesis presentado por la **C. LORVIC IRLANDA GARCÍA VERDUGO** para poder presentar la defensa de su examen y obtener el grado de Maestría en Ciencias Educativas, me permito comunicarle que he dado mi **VOTO APROBATORIO**, sobre su trabajo intitulado:

“ANÁLISIS DE LAS PRÁCTICAS DE LITERACIDAD EN DEVIANTART.COM”.

Esperando reciba el presente de conformidad, quedo de Usted.

Atentamente

Dra. Guadalupe Tinajero Villavicencio

RESUMEN

En esta tesis presento los resultados y conclusiones de un estudio de casos múltiple que se realizó principalmente en línea dentro de la comunidad artística deviantART.com. El principal objetivo de este estudio fue identificar los eventos y prácticas de literacidad de tres usuarios del sitio, así como considerar los aprendizajes reconocidos, analizar cómo participan y qué identidades despliegan en esas prácticas.

Para cumplir este objetivo, realicé un estudio de casos múltiples de corte cualitativo utilizando herramientas de la etnografía en línea y de la etnografía de espacios de afinidad. Las participantes son tres usuarias del sitio, residentes en el sur de la península de Baja California en México.

Los métodos de recogida de datos fueron: entrevistas, observación participante presencial y en línea con captura de video y de pantalla. Los datos fueron analizados utilizando análisis de contenido cualitativo con categorías inductivas y deductivas, análisis de enunciados en primera persona, y análisis de flujos en línea y de un evento presencial.

Los resultados obtenidos de estos análisis describen las prácticas de literacidad de las tres usuarias en deviantART.com, identificando las actividades en las que participan, cómo participan, qué recursos necesitan para participar en el sitio, qué identidades se reconocen en estas prácticas y los aprendizajes que se reconocen de ellas. . Este informe concluye con las implicaciones que tiene este trabajo en función de la literatura encontrada y comentarios sobre su aplicación a la educación formal.

AGRADECIMIENTOS

Al Consejo Nacional Ciencia y Tecnología por el apoyo económico que hizo posible la realización de este proyecto.

Al personal académico y administrativo del Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo, así como a la Universidad Autónoma de Baja California, a la que éste pertenece.

A la Dra. Guadalupe López Bonilla, mi directora de tesis, por su impecable método de trabajo, por todas sus enseñanzas y por ser un maravilloso modelo a seguir. Me faltan palabras para expresar todo el respeto y la admiración que siento por ella y lo mucho que me ayudó en la creación de esta tesis.

A la Dra. Carmen Pérez Fragoso y a la Dra. Guadalupe Tinajero Villavicencio, mis sinodales, por todas sus observaciones y sus enseñanzas durante la realización de este proyecto. Asimismo, agradezco al Dr. Gerardo Hernández Rojas, por enriquecer este trabajo con sus puntos de vista.

A las tres participantes de este proyecto, pues sin ellas este proyecto como tal no hubiera sido posible. Gracias por permitirme mostrar un pedacito de su mundo.

A mis compañeros del programa, especialmente a mi familia ensenadense: Dalia Acosta, Fabián Barragán, Nancy de la Cruz, Ana Gutiérrez, Liliana Quintero, Zulma Sarabia e Ivonne Searcy, quienes siempre estuvieron al pendiente de mí. Los quiero mucho.

A la familia Estrada Castro por hacerme sentir en casa durante mi estancia en Ensenada.

A mi familia por siempre creer en mí y apoyarme desde mi tierra natal. Agradezco de manera especial a mi hermano, por siempre darme ánimos y ayudarme a ver las cosas desde otra perspectiva; y a mis padres, quienes me han hecho quien soy y a quienes les debo – entre muchas cosas- mi pasión por la educación.

Finalmente, a mi abuela, quien me alienta siempre a ser mejor. A ella le dedico esta tesis.

ÍNDICE

RESUMEN	I
AGRADECIMIENTOS	II
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS.....	X
ÍNDICE DE FIGURAS	XI
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	1
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	7
1.2.1 <i>Pregunta general</i>	7
1.2.2 <i>Preguntas específicas</i>	7
1.3 OBJETIVOS.....	7
1.3.1 <i>Objetivo general</i>	7
1.3.2 <i>Objetivos específicos</i>	7
1.4 JUSTIFICACIÓN	8
1.5 ESTRUCTURA DE LA TESIS	9
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	11
2.1 MARCO CONTEXTUAL.....	11
2.1.1 <i>Penetración de internet</i>	11
2.1.2 <i>De la Web 1.0 a la Web 2.0 y más allá</i>	13
2.1.3 <i>DeviantART.com: Un ejemplo característico de la Web 2.0</i>	14
Origen del sitio.	14
Descripción del sitio.	15
2.2 ESTUDIOS PREVIOS.....	22

2.2.1 Prácticas Vernáculas de Literacidad	24
2.2.2 Espacios en línea	24
Literatura sobre Espacios de afinidad.	26
2.2.3 Remix de medios.....	29
Fanfiction y juegos de rol.....	30
2.2.4 Postura de la Escuela	36
La escuela en contra.....	37
La escuela a favor.	39
2.3 PERSPECTIVA TEÓRICA	43
2.3.1 Literacidad.	44
2.3.2 Lo nuevo en las literacidades.....	46
Sentido paradigmático: Los Nuevos Estudios de Literacidad.....	47
Sentido ontológico: Las nuevas literacidades.	50
La cultura de fans y la creación de espacios de afinidad.....	62
CAPÍTULO III: MÉTODO.....	70
3.1 DISEÑO	70
3.1.1 Etnografía en línea	71
3.1.2 Contexto.....	74
Lugar	74
3.2 PARTICIPANTES	76
3.2.1 Participante 1.....	77
3.2.2 Participante 2.....	77
3.2.3 Participante 3.....	77
3.2.4 Consideraciones especiales.....	78
3.3 INSTRUMENTOS	78
3.4 PROCEDIMIENTO	79
3.3.1 Fase 1: Contacto con los participantes.....	82
3.3.2 Fase 2: Ingreso al campo.....	82

3.3.3 Fase 3: Observación.....	83
a) Observación presencial.....	83
b) Observación en línea	84
3.3.5 Rol del investigador.....	86
3.5 ANÁLISIS DE LOS DATOS.....	86
3.5.1 Análisis de contenido.....	86
Construcción de categorías por vía inductiva	87
Construcción de categorías elaboradas de forma deductiva	88
3.5.2 Análisis de enunciados en primera persona.....	88
3.5.4 Etnografía de flujos	89
Análisis de eventos en línea	90
Análisis de un evento presencial: Tanabata	90
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	93
4.1 ANÁLISIS DE CONTENIDO	94
4.1.1 Descripción de las categorías inductivas.....	94
Trayectoria.....	98
Proceso creativo	98
Contexto: deviantART	99
Contexto: Participación en Grupos.....	100
4.1.2 Descripción de las categorías deductivas.....	101
Conocimientos.....	104
Habilidades	104
Formas de pensar	104
4.2 ANÁLISIS DE ENUNCIADOS EN PRIMERA PERSONA.....	105
4.3 ANÁLISIS DE FLUJOS: EN LÍNEA	106
4.4 ANÁLISIS DE FLUJOS: <i>TANABATA</i>	107
CASO 1	109
Análisis de contenido con categorías inductivas.....	109

Trayectoria.....	110
Proceso creativo.....	113
Contexto: deviantART	119
Contexto: Participación en Grupos.....	119
<i>Análisis de contenido con categorías deductivas.....</i>	<i>122</i>
Conocimientos.....	123
Habilidades	125
Formas de pensar	126
<i>Análisis de enunciados en primera persona.....</i>	<i>127</i>
1. Publicación del 6 de junio.....	129
2. Publicación del 9 de julio	133
3. Publicación del 3 de agosto	135
4. Publicación del 8 de agosto	137
5. Publicación del 27 de agosto	139
<i>Análisis de flujos: en línea</i>	<i>142</i>
Inicio de flujos	142
Rastreo hacia atrás.....	143
Seguimiento posterior	152
<i>Análisis de flujos: Tanabata</i>	<i>167</i>
Rastreo hacia atrás.....	168
Inicio de flujos: Tanabata	169
Seguimiento posterior	170
CASO 2	172
<i>Análisis de contenido con categorías inductivas.....</i>	<i>172</i>
Trayectoria.....	174
Proceso creativo	175
Contexto: deviantART	177
Contexto: Participación en Grupos.....	177
<i>Análisis de contenido con categorías deductivas.....</i>	<i>180</i>

Conocimientos.....	181
Habilidades	186
Formas de pensar	187
<i>Análisis de enunciados en primera persona.....</i>	<i>188</i>
1. Publicación del 19 de junio.....	190
<i>Análisis de flujos: en línea</i>	<i>195</i>
Inicio de flujos	195
Rastreo hacia atrás.....	197
Seguimiento posterior	206
<i>Análisis de flujos: Tanabata</i>	<i>206</i>
Rastreo hacia atrás.....	207
Inicio de flujos: Tanabata	207
Seguimiento posterior	208
CASO 3	210
<i>Análisis de contenido con categorías inductivas.....</i>	<i>211</i>
Trayectoria.....	212
Proceso creativo	214
Contexto: deviantART	216
Contexto: Participación en Grupos.....	217
<i>Análisis de contenido con categorías deductivas.....</i>	<i>219</i>
Conocimientos.....	221
Habilidades	223
Formas de pensar	224
<i>Análisis de enunciados en primera persona.....</i>	<i>225</i>
1. Publicación del 16 de Junio de 2013	226
2. Publicación del 5 de julio de 2013.....	230
3. Publicación del 1° de agosto de 2013	232
4. Publicación del 9 de agosto de 2013	235
5. Publicación del 14 de agosto de 2013.....	238

6. Publicación del 20 de agosto de 2013.....	240
<i>Análisis de flujos: en línea</i>	241
Inicio de flujos	242
Rastreo hacia atrás.....	244
Seguimiento posterior	248
<i>Análisis de flujos: Tanabata</i>	253
Rastreo hacia atrás.....	253
Inicio de flujos: Tanabata	254
Seguimiento posterior	255
4.5 COMPARACIONES GENERALES	257
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	263
5.1 DISCUSIÓN	263
5.1.1 Contexto y dominio de la práctica.....	265
5.1.2 Actividades y formas de participación	268
5.1.3 Recursos.....	270
5.1.4 Identidades.....	272
5.1.5 Aprendizajes reconocidos	275
5.2 COMENTARIOS FINALES	277
GLOSARIO	281
REFERENCIAS	290
ANEXOS.....	298
1. FORMATOS DE CONSENTIMIENTO ESCRITO.....	298
1.1 Participante 1 (menor de edad).....	298
1.2 Participante 2 y 3	299
2. GUÍA DE ENTREVISTA POR DIMENSIÓN.....	300
3. PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN	302

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	48
Tabla 2	51
Tabla 3	52
Tabla 4	55
Tabla 5	59
Tabla 6	85
Tabla 7	91
Tabla 8	95
Tabla 9	102
Tabla 10	105
Tabla 11	109
Tabla 12	122
Tabla 13	128
Tabla 14	173

Tabla 15	180
Tabla 16	189
Tabla 17	211
Tabla 18	220
Tabla 19	225
Tabla 20	257
Tabla 21	259
Tabla 22	261

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Descripción de la página de <i>deviation</i> (2014, adaptada de Perkel, 2011).	18
Figura 2: Símbolos de nombre de usuario (deviantART.com, 2014).....	20
Figura 3: Página principal de deviantART.com (2014).....	74
Figura 4: Página de Grupos de deviantART.com (2014)	75
Figura 5: Captura de una sala de chat durante un juego de rol	81
Figura 6: Publicación sobre <i>Tanabata</i> en el <i>journal</i> del grupo local.....	108

Figura 7: Comparación de personaje “Tyvein” en dos grupos	114
Figura 8: Comparación de personaje “Fuikio”	116
Figura 9: Meme “Dibújalo de nuevo”	118
Figura 10: Publicación 1 de la participante 1	130
Figura 11: Comentario en publicación 1 de la participante 1	132
Figura 12: Publicación 2 de la participante 1	133
Figura 13: Comentarios en la publicación 2 de la participante 1.....	134
Figura 14: Publicación 3 de la participante 1	135
Figura 15: Comentario en publicación 3 de la Participante 1	136
Figura 16: Publicación 4 de la participante 1	137
Figura 17: Comentario en la publicación 4 de la participante 1	138
Figura 18: Publicación 5 de la participante 1	139
Figura 19: Comentario en la publicación 5 de la participante 1	141
Figura 20: Primera participación del equipo de la participante 1 para la carrera ...	143
Figura 21: Página principal del grupo.....	146

Figura 22: Publicación 1 del grupo para convocar al evento “Carrera anual de slowpokes”	149
Figura 23: Comentario para inscribir un equipo en la carrera	150
Figura 24: Secuencia de comentarios para la elección de número	151
Figura 25: Fichas de personaje para la usuario de México, España y la Participante 1	152
Figura 26: Publicación 2 del grupo para el evento “Carrera anual de slowpokes”	154
Figura 27: Secuencia de comentarios para la elección de número	155
Figura 28: Publicación 3 del grupo para el evento “Carrera anual de slowpokes”	158
Figura 29: Comentarios de uno de los miembros del equipo de la participante 1 ..	159
Figura 30: Historieta sobre el slowpoke del equipo de la participante 1	161
Figura 31: Tercera participación del equipo de la participante 1 para la carrera....	162
Figura 32: Comentarios en la <i>deviation La carrera de Oscar Jr.</i>	163
Figura 33: Publicación de resultados del evento “Carrera anual de slowpokes	167
Figura 34: Captura de la <i>deviation :Tanabata:</i> de la participante 1	169
Figura 35: Comentarios en la <i>deviation :Tanabata:</i> de la participante 1	171
Figura 36: Publicación en grupo explicando una actividad	185

Figura 37: Publicación 1 de la participante 2	192
Figura 38: Comentario en publicación 1 de la participante 2	194
Figura 39: Captura de la <i>deviation N! Killian</i>	196
Figura 40: Comentarios en la <i>deviation N!Killian</i>	197
Figura 41: Galería de la participante 2.....	198
Figura 42: Ficha de personaje de Killian para un grupo dedicado al juego de rol .	199
Figura 43: Plantillas de las fichas de personaje del grupo	200
Figura 44: Descripción del grupo en su página principal	204
Figura 45: Publicación en el <i>journal</i> del grupo con actividades extra.....	205
Figura 46: Comentario en la <i>deviation N!Killian</i>	206
Figura 47: Comentario en la publicación del grupo local.....	207
Figura 48: Captura de la <i>deviation Estrellas</i> de la participante 2	209
Figura 49: Comentario en la <i>deviation Estrellas</i> de la participante 2.....	210
Figura 50: Cambio del personaje Engel. A la izquierda como mujer y a la derecha como hombre.	215
Figura 51: Captura de una sala de chat durante un juego de rol.....	218

Figura 52: Publicación 1 de la participante 3	228
Figura 53: Comentario en publicación 1 de la participante 1	229
Figura 54: Publicación 2 de la participante 3	231
Figura 55: Publicación 3 de la participante 3	233
Figura 56: Comentario en la publicación 3 de la participante 3	234
Figura 57: Publicación 4 de la participante 3	236
Figura 58: Comentario en la publicación 4 de la participante 3	237
Figura 59: Publicación 5 de la participante 3	238
Figura 60: Comentario en la publicación 5 de la participante 3	239
Figura 61: Publicación 6 de la participante 3	240
Figura 62: Comentario en la publicación 6 de la participante 3	241
Figura 63: Ficha del personaje Daffne.....	243
Figura 64: Galería del grupo de juego de rol	244
Figura 65: Plantilla de la ficha de personaje para el grupo.....	245
Figura 66: Página principal del grupo.....	246
Figura 67: Reglas del chat grupal	247

Figura 68: Rediseño del personaje Daffne.....	250
Figura 69: Captura de sala de chat de la participante 3	251
Figura 70: Comentario en el rediseño del personaje Daffne	252
Figura 71: Captura de la <i>deviation Lovers</i> de la participante 3	254
Figura 72: Comentario en la <i>deviation Lovers</i> de la participante 3.....	256
Figura 1: Opciones de autodenominación en la <i>deviantID</i> en la página principal de usuario.....	273
Figura 2: Comentario en <i>deviation [Exo-G] Meme Gala</i> de Participante 3 del 26 de octubre de 2013.....	274

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los jóvenes han encontrado en los sitios Web espacios en donde se pueden expresar creativa y artísticamente, dar y recibir realimentación de sus pares, y forjar múltiples identidades que conformen su personalidad como autores y partes del espacio en el que participan. Los usos que les dan a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), como internet, les han abierto un mundo de oportunidades para obtener información, adquirir nuevas habilidades y aprender del gran acervo de conocimiento disponible gracias a la inteligencia colectiva (Jenkins, 2008).

Internet no es un espacio estático, es un espacio en constante flujo y evolución que ofrece a los usuarios la oportunidad de construir y personalizar sus propios sitios. Es la llamada era de la Web 2.0 (O'Reilly, 2005). En ella, los usuarios conviven como creadores y audiencia, como productores y receptores, en un ambiente de interacción global.

El proyecto que se presenta a continuación tuvo la finalidad de identificar los eventos y prácticas de literacidad de tres usuarios de la comunidad artística en internet llamada *deviantART*. Además de estudiar cómo crean, usan y distribuyen textos, tomando como marco de referencia a los Nuevos Estudios de Literacidad, analicé cómo participan en este espacio virtual y en sus espacios físicos. Adicionalmente, estudié las identidades que despliegan las participantes, buscando entender la trayectoria que les llevó a desarrollarlas. Realicé el estudio utilizando herramientas de la etnografía en espacios virtuales, como la observación participante presencial y en el sitio, así como entrevistas a los participantes (Hine, 2000; Lammers, Curwood y Magnifico, 2012; Leander y McKim, 2003).

Al conocer las prácticas de literacidad, las formas de participación y las identidades que construyen los usuarios dentro de este espacio, podemos trasladar el conocimiento adquirido al ámbito educativo, para acercarnos a experiencias de aprendizaje como las que experimentan los jóvenes en los espacios en línea (Shultz, 2011).

1.1 Planteamiento del Problema

El papel que desempeñan los espacios en línea en el desarrollo de habilidades, la creación de identidades y las formas de participación de los usuarios en relación con sus prácticas de lectura y escritura, es un tema que se ha explorado desde principios de la primera década del siglo XXI (Black, 2005, 2006, 2008, 2009; Jenkins, Purushotma, Weigel, Clinton y Robison, 2009; Lankshear y Knobel, 2006, 2007a; Thomas, 2006, 2007). A pesar de las numerosas investigaciones sobre internet, cultura digital y de medios, entre otros temas relacionados a las prácticas de literacidad en línea, en países hispanohablantes como México la literatura al respecto sigue siendo limitada, por lo que es difícil tener una imagen clara que ayude a comprender las implicaciones de las prácticas de estas comunidades en este contexto particular.

Recientemente, organizaciones como *Partnership for the 21st century* (P21, 2007) – traducido como la Sociedad para el siglo 21– en Estados Unidos, han acuñado conceptos como el de “habilidades del siglo XXI” para referirse a los aprendizajes necesarios para que los niños sean adultos exitosos en el siglo XXI. En la actualidad, estos conceptos aparecen constantemente en informes y propuestas de organismos internacionales, como la Organización de las Naciones Unidas (ONU), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y la Organización para la Cooperación y

el Desarrollo Económicos (OCDE). Alentados por dichos organismos, los cuales recalcan la importancia de crear políticas educativas que tomen en cuenta el desarrollo de habilidades más allá de las básicas, diversos países ya están implementando reformas importantes para integrar estas habilidades. Idealmente, como lo exhortan organismos como la OCDE (2012) y la P21 (2007), las instituciones educativas tendrían que crear ambientes y currículos en los que la creatividad, el pensamiento crítico, la comunicación y la colaboración sean parte crucial del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunados a las destrezas profesionales, para la vida, y las referentes al manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estos planteamientos llegaron a los países iberoamericanos, en donde los organismos internacionales les sugirieron realizar esfuerzos para mantenerse a la vanguardia, aplicando estrategias no solo para recuperarse de años de rezago educativo, sino para llegar a la altura de lo establecido por los organismos globales (Organización de los Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2010).

Igualmente, el análisis de estadísticas evidencia cómo las TIC forman una parte cada vez más esencial en la vida de los jóvenes, independientemente de su aplicación en el ámbito escolar. Por ejemplo, *CISCO Systems*, un corporativo multinacional dedicado a redes y telecomunicaciones establecido en Estados Unidos, presenta en su Tercer Reporte Anual (*Third Annual Cisco Connected World Technology Report*) los resultados de una encuesta sobre los hábitos de la llamada “Generación Y” (jóvenes nacidos entre 1982 y 1995), aplicada a 1,800 jóvenes de 18 países, entre ellos México. En los resultados destaca que el 90% de los encuestados incluye revisar su teléfono *smartphone* como parte de su rutina matinal diaria, 87% tiene una cuenta de *Facebook* e, incluso, que 47% de los

encuestados experimenta ansiedad al no poder revisar constantemente su teléfono (CISCO, 2012). En el caso de México, la Encuesta Nacional de Juventud 2010, aplicada a 29,787 jóvenes de entre 12 y 29 años de edad, reveló que casi el 70% de los encuestados sabe usar internet, aunque únicamente 28.5% tiene acceso a éste desde su casa (Secretaría de Educación Pública, 2011).

En la red muchos usuarios buscan y crean espacios en donde pueden publicar sus escritos, imágenes o videos; expresar sus opiniones y encontrar información diversa. Estas actividades nos ofrecen una nueva visión del tipo de prácticas de literacidad que se realizan en línea. Lankshear y Knobel (2006) definen lo nuevo de la literacidad desde dos sentidos: uno ontológico y otro paradigmático. El sentido ontológico se refiere a la naturaleza novedosa de las **nuevas literacidades**, término que ellos utilizan para definir las literacidades que difieren de las convencionales (en la mayoría de los casos, esto se traduce a los trabajos impresos), y cuya existencia implica el uso de nuevas tecnologías, así como un cambio en el *ethos*, o mentalidad detrás del uso de dichas tecnologías. Los autores exponen que el sentido paradigmático se encuentra en la corriente conocida como Nuevos Estudios de Literacidad, que se explicará con detalle en el capítulo de marco teórico.

Los Nuevos Estudios de Literacidad sirven de marco de referencia para ilustrar que las prácticas letradas no se limitan a aquellas que se realizan en el ambiente académico, sino que existen múltiples literacidades. Lo nuevo en esta corriente se refiere a que se trata de una postura más o menos reciente de investigación que ofrece una visión alternativa a la visión ortodoxa de la literacidad como una serie de habilidades descontextualizadas. De acuerdo con sus representantes, la literacidad ya no se entiende como una única manera

estandarizada de manejar los textos; existen diversas literacidades y el contexto sociocultural de quien las lleva a cabo es un elemento indivisible de su categorización (Street, 2003; Barton y Hamilton, 2000, 2004). Este enfoque es tomado del modelo ideológico de la literacidad planteado por Street (1995), en el cual las prácticas letradas “no son una simple habilidad técnica y neutral” (Street, 2003, p.77, original en inglés), definición más apropiada para el modelo más ortodoxo, llamado “autónomo”. Al estudiar el modelo ideológico, menciona Street, es necesario considerar no solo las habilidades técnicas y cognitivas, también es importante pensar que las formas en las que se usan los textos forman parte inherente de las personas, de sus concepciones, sus valores y su identidad.

En muchas ocasiones, las prácticas de literacidad vernáculas son la fuente de valiosos aprendizajes. Estas se definen como aquellas prácticas de literacidad que se realizan por placer y de manera informal, sin responder a ninguna obligación escolar o laboral (Hamilton, 1998). Gracias al acceso creciente a los equipos computacionales y a internet, los usuarios, en especial los más jóvenes, están desarrollando conocimientos y habilidades informalmente. Autores como Cassany y Hernández (2012), Knobel (2001) y Moje (2000) han realizado estudios en los que los jóvenes han probado ser hábiles en la creación, el manejo y la distribución de textos, a pesar de que su desempeño escolar no siempre refleje dicha competencia.

El acceso a sitios en internet que favorecen la interacción social es una fuente de ayuda para este aprendizaje informal. En ellos surgen diversos tipos de prácticas y eventos de literacidad que varían dependiendo de la naturaleza del espacio en el que se esté. Por

ejemplo, algunas de las personas que gustan de productos mediáticos como series de televisión, películas, animación, videojuegos e historietas (también llamados *fans* de estos productos) suelen converger en espacios virtuales donde pueden encontrarse con gente con quien compartir esta afición. Algunos de estos espacios son llamados “espacios de afinidad” (Gee, 2004).

Los espacios de afinidad son definidos por Gee (2004) como sitios, ya sean físicos o virtuales, donde las personas se unen gracias a un fuerte interés o actividad común. Lammers, Curwood y Magnifico (2012) han ampliado y adaptado la idea original de Gee para crear una metodología de tipo etnográfico que ayude a estudiar las prácticas de literacidad dentro de dichos espacios. En su estudio mencionan la importancia de entender a profundidad estos espacios, los cuales sirven de modelo para que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en la escuela sea más significativo.

En México, la literatura sobre las prácticas de literacidad en línea, particularmente en espacios de afinidad, es limitada, y es que la etnografía en espacios virtuales aún es un campo de estudio en crecimiento. Por esa razón, esta investigación pretende profundizar en las prácticas de literacidad que surgen dentro de un espacio de afinidad en internet, para así contribuir a los estudios en el campo de la cultura de *fans* y los Nuevos Estudios de Literacidad.

1.2 Preguntas de Investigación

1.2.1 Pregunta general

¿Cómo participan y qué aprendizajes se reconocen en las distintas prácticas y eventos de literacidad en deviantArt.com?

1.2.2 Preguntas específicas

- ¿En qué actividades y cómo participan los usuarios dentro de deviantART.com?
- ¿Qué recursos son necesarios en las actividades en las que participan los usuarios?
- ¿Qué identidades despliegan los participantes dentro de deviantART.com?
- ¿Qué aprendizajes se reconocen a partir de la participación en deviantART.com?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Analizar la participación y los aprendizajes de tres usuarios de deviantART.com en distintos eventos y prácticas de literacidad.

1.3.2 Objetivos específicos

- Estudiar las actividades en las que participan tres usuarios de deviantART.com.
- Identificar los recursos necesarios para participar en las actividades observadas.
- Analizar las identidades que despliegan tres usuarios de deviantART.com.
- Identificar los aprendizajes que se reconocen de tres usuarios de *deviantART*.

1.4 Justificación

Muchos jóvenes ingresan al mundo virtual buscando información sobre sus gustos e intereses; en otras palabras, llegan ahí gracias a una motivación puramente intrínseca. Igualmente, pueden ingresar buscando un nicho para compartir con otros y obtener reconocimiento de sus pares, lo cual responde a una motivación extrínseca. En internet, ellos encuentran un lugar para aprender de otros, adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y también compartir sus ideas, todo de manera significativa y colaborativa. Este es el tipo de aprendizaje que las instituciones escolares buscan implementar: un aprendizaje social pero al mismo tiempo autónomo, basado en los modelos constructivistas.

Este proyecto se sitúa en una corriente que identifica distintos aprendizajes logrados en espacios de afinidad en línea. Como sugiere la literatura encontrada, gracias a la interacción en estos espacios que surgen de un interés común, los jóvenes obtienen una variedad de aprendizajes. En ellos, los usuarios pueden ejercer un rol más activo, a su propio ritmo, y forjar diferentes identidades que en ocasiones transfieren a los espacios físicos en los que se desenvuelven. Autores como Curwood, Magnifico y Lammers (2013) afirman que la inclusión de los espacios virtuales en las clases y la implementación de prácticas que se asemejen a las que ocurren en estos espacios tendrían implicaciones positivas tales como un aumento en la motivación de los estudiantes, un rango más amplio de actividades que favorezcan la participación activa entre los estudiantes, y un ambiente de aprendizaje colaborativo. Desafortunadamente, en muchos casos estos aprendizajes no son reconocidos institucionalmente, donde son considerados, junto con el espacio en el que ocurren, como prácticas de esparcimiento o marginales.

El proyecto aquí presentado identifica los eventos y prácticas de literacidad de tres usuarios del sitio deviantART.com, así como las formas en las que participan y las identidades que asumen en las diferentes actividades que realizan dentro de dicho espacio virtual. Es un estudio de corte cualitativo que utilizó herramientas etnográficas como la observación participante y entrevistas a profundidad. Los resultados de este proyecto permitieron identificar los elementos presentes en las prácticas de literacidad dentro un espacio virtual como *deviantART*, así como las formas de participación y las identidades forjadas por los usuarios en estos espacios, esto con la finalidad de tener un panorama de estos sitios como espacios de aprendizaje.

1.5 Estructura de la tesis

La tesis se compone de seis capítulos. Inicio con este primer capítulo que incluye el planteamiento del problema, las preguntas y los objetivos de la investigación, así como la justificación y relevancia del estudio.

El capítulo II corresponde a la revisión de la literatura y se encuentra dividido en tres secciones: marco contextual, estudios previos y perspectiva teórica. El marco contextual describe el trasfondo del sitio de la investigación; mientras que en las dos secciones siguientes detallo los trabajos empíricos y las propuestas teóricas que respaldan este proyecto.

En el capítulo de método retomo la descripción del sitio de la investigación y presento a las participantes, para posteriormente describir el diseño cualitativo de enfoque

etnográfico en sitios en línea que utilicé, así como el procedimiento de recogida y análisis de datos.

En el capítulo IV presento los resultados de los análisis realizados para, finalmente, discutir los resultados y presentar las conclusiones que se desprenden de esta investigación en el capítulo V.

Debido a la cantidad de vocabulario especializado presente en esta tesis, he incluido, al final del documento, un glosario con las definiciones de los términos utilizados. Este glosario contiene definiciones que se tomaron diferentes fuentes: por un lado, se utilizaron definiciones basadas en el uso, como las que se encuentran en el glosario de *deviantART* (<http://fella.deviantart.com>), en los usos que le dan las participantes y otros usuarios a dichos términos, así como en mi propio análisis de estos; además, algunas definiciones se consultaron en la literatura especializada. Por otro lado, se tomaron definiciones de fuentes acreditadas como el diccionario Merriam-Webster y el diccionario Oxford. En medida de lo posible, haré una distinción entre estas dos fuentes, marcando las basadas en usos con un asterisco (*) y aquellos tomados de fuentes oficiales con una tilde (~).

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

En este capítulo presento la revisión de la literatura que sirve como base teórica y empírica de la presente investigación. El apartado de marco teórico está dividido en tres secciones: Marco contextual, estudios previos y marco conceptual. En la primera, explico el contexto en el cual se desenvuelve la investigación, iniciando por datos estadísticos sobre la penetración del internet, seguido por una explicación de la Web 2.0, para concluir con una descripción del sitio en donde se realizó la investigación. En la segunda sección, presento la revisión de los trabajos empíricos pertinentes para la explicación del objeto de estudio. Finalmente, dedico la tercera sección a la perspectiva teórica, donde explicaré los conceptos clave y las teorías que fundamentan esta tesis.

2.1 Marco Contextual

En las últimas dos décadas, el internet ha evolucionado a una velocidad acelerada, volviéndose parte esencial de la vida diaria de millones de personas, a través de computadoras personales, consolas de juegos y, más recientemente, el uso de *smartphones*. Al hablar de evolución, me refiero no solo al incremento en número y alcance, sino también a la forma en que las personas interactúan con esta tecnología: en redes sociales, aplicaciones y comunidades en línea.

2.1.1 Penetración de internet.

El número de usuarios de internet en el mundo ha crecido considerablemente en tan solo una década. De acuerdo con el *Informe sobre desarrollo humano* de la Organización de las Naciones Unidas (United Nations Development Program, 2004, 2013), del 2002 al 2010 el

número de usuarios de internet creció de 9.9 a 30 de cada 100 personas. La Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU, por sus siglas en inglés) es una agencia de la ONU encargada de manejar lo concerniente a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Cada año publica cifras actualizadas sobre el desarrollo tecnológico a nivel mundial. En su más reciente publicación, *The world in 2013: ICT facts and figures* (ITU, 2013), estima que en ese año aproximadamente 2,700 millones de personas, 38% de la población mundial, usará internet. Además, el índice de penetración móvil podría llegar a ser del 96% en todo el mundo.

En México el crecimiento es similar. De acuerdo con los mismos Informes sobre Desarrollo Humano (UNDP, 2004, 2013), del 2002 al 2010 el crecimiento fue de 9.85 a 31.1 de 100 usuarios. El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2013), en el marco del Día Mundial del Internet celebrado en mayo de 2013, presentó un informe que muestra información referente al crecimiento de usuarios de internet en el país, sus edades y los usos más comunes que le dan a esta tecnología. Del 2001 al mes de abril de 2012, el crecimiento de usuarios de internet ascendió de 7.1 a 40.9 millones, cifra que representa aproximadamente el 40% de la población nacional. El 75.6% de los usuarios tiene entre 6 y 35 años de edad, lo que significa que los jóvenes son los principales usuarios de internet en México. En un reporte más reciente, la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI, 2014) presenta los resultados de su estudio sobre los usos y hábitos de los usuarios en México. El estudio incluye datos estadísticos de diferentes institutos y comisiones federales y privadas. De acuerdo con estos datos, el crecimiento de usuarios creció un 13% del 2012 al mes de diciembre de 2013, de 45.1 a 51.2 millones de usuarios. Como en el reporte del INEGI, es notorio que los jóvenes son los principales usuarios de internet, ya que la mayor

concentración de usuarios se encuentra en los grupos de edad de 13 a 18 años (24%) y de 19 a 24 años (21%), lo que representa casi la mitad de los internautas en México.

2.1.2 De la Web 1.0 a la Web 2.0 y más allá.

El aumento en el uso de internet también trae consigo cambios importantes en los productos y servicios que se ofrecen y en cómo se ofrecen a través de este medio. O'Reilly (2005), a finales del 2004 en la primera Conferencia Web 2.0 de su compañía O'Reilly Media, es reconocido por ser el primero en conceptualizar, dentro de la llamada Web 2.0, el cambio de la red en una plataforma que conecta personas más que computadoras, donde los usuarios viajan por la red como creadores activos, en comparación con la Web 1.0, donde los usuarios eran concebidos como consumidores de páginas estáticas.

La característica particular de la Web 1.0 era que los artefactos y servicios disponibles al usuario eran prefabricados por alguna compañía. El usuario no tenía control sobre los datos, excepto aquellos que las compañías decidían poner a su disposición. En contraste con la Web 2.0, tal y como lo indican Lankshear y Knobel (2007a), en la Web 1.0 “la lógica es de uso más que de participación, de recepción y/o consumo más que de interactividad y agencia” (p. 17, original en inglés).

Merchant (2009) reflexiona sobre las características que definen la Web 2.0 e identifica cuatro: 1) Presencia, 2) Modificación, 3) Contenido generado por los usuarios y 4) Participación social. La presencia se refiere a la presencia activa que crean los usuarios a través de su identidad en línea. Ésta puede desarrollarse con el tiempo a través de la participación en uno o varios espacios en línea, e incluso el usuario puede tener una

variedad de identidades dependiendo de cómo actúe dentro de ellos. La modificación se refiere al grado de personalización e interconexión entre espacios (por ejemplo, conectar *Instagram* a *Twitter*, o tomar imágenes de *Facebook* para crear animaciones en otro programa). En la Web 2.0 “los usuarios son tanto productores como consumidores” (p. 109, original en inglés), ya que pueden usar contenidos prefabricados por los sitios o creados por otros usuarios; o bien, pueden participar al crear ellos mismos el contenido. A esto se refiere Merchant (2009) al hablar de contenido generado por el usuario. Finalmente, la participación social ocurre en gran parte gracias a los aspectos anteriormente mencionados. Al ofrecer y recibir realimentación, crear contenido e incrementar la base de amigos o seguidores, se construye un sentido de comunidad e interacción, donde los usuarios pueden ser protagonistas y audiencia.

2.1.3 DeviantART.com: Un ejemplo característico de la Web 2.0

Origen del sitio.

La fundación de *deviantART* se remonta a agosto del año 2000, por Scott Jarkoff, Angelo Sotira y Matt Stephens (deviantart.com, 2014). Aunque la primera parte de su nombre, *deviant*, que se traduce directamente como “desviado”, tiene connotaciones negativas, Sotira (2003) explica que el origen del uso de este término se debe a que el sitio nació a partir de una red (*DMusicNetwork*) en la que sus usuarios podían subir sus modificaciones

visuales de aplicaciones de computadora (o *skins*¹), las cuales se “desviaban” del diseño original. La demanda de los miembros por espacios para publicar sus trabajos creativos, además de los *skins*, incrementó, por lo que, bajo el contrato de *DMusicNetwork*, él y sus cofundadores lanzaron deviantART.com.

Descripción del sitio.

El sitio deviantART.com es un espacio en línea dedicado al almacenamiento y exposición de arte, además de ser una red social global. De acuerdo con la información dentro del sitio, esta comunidad artística cuenta con más de 30 millones de miembros registrados y 273 millones de *deviations*² publicadas (deviantART.com, 2014). Su finalidad es proporcionar un sitio global para que artistas y aspirantes a artistas de diversos medios como el arte tradicional, el arte digital, la fotografía, entre otros, cuenten con un espacio para exhibir, promover y compartir sus obras con sus pares, rebasando fronteras geográficas y culturales. El sitio está diseñado totalmente en inglés; sin embargo, los usuarios pueden comunicarse utilizando cualquier idioma dentro de él, siempre y cuando tengan el dominio del idioma inglés necesario para desenvolverse efectivamente en el sitio.

Perkel (2011) comenta que, desde sus inicios, “*deviantART* incorporó una variedad de características y funciones ahora comúnmente asociadas con la Web 2.0 o medios sociales” (p. 31 original en inglés). Wang (2011) menciona además que *deviantART* es

¹ *Skin* se refiere a los temas gráficos con los que se puede personalizar la apariencia de un software, un sistema operativo o un sitio web.

² Se le denomina *deviation* a cualquier trabajo que se publique en deviantART.com, independientemente de la categoría (literatura, fotografía, dibujo, etc.)

considerada como una de las “primeras comunidades en línea completamente formada alrededor del contenido generado por los usuarios, y era funcional tres años antes que *MySpace*, cuatro años antes que *Flickr* y *Facebook*” (párr. 4, original en inglés). A continuación, describiré algunas de las secciones que forman *deviantART*.

Páginas de usuario.

Dentro de este portal los usuarios, llamados *deviants*, tienen su propio sitio. Éste consiste en: una página principal (perfil), galería, tienda, favoritos y *journal*, el cual funciona como un blog o diario.

El perfil de usuario es personalizable, con algunas diferencias entre los usuarios que cuentan con membresía Premium (explicación más adelante) y los que no, ya que además de acomodar los *widgets*³ que desean mostrar, estos pueden incluir funciones como publicar encuestas, activar el *Sitback slideshow*⁴ y decorar los *widgets* con fondos o imágenes. En su galería, pueden publicar *deviations* dentro de cualquiera de las 21 categorías generales (arte tradicional, digital, fotografía, recursos para artistas, flash, etc.), que a su vez contienen hasta 3 niveles de subcategorías. La galería puede organizarse en carpetas y, al tener membresía Premium, su imagen es personalizable. La “tienda” es el espacio donde se muestran las obras que los usuarios hayan activado para ofrecerse como impresiones

³ Los *Widgets* son pequeñas aplicaciones que pueden ser instaladas y ejecutadas por una página web. En *deviantART* pueden servir para mostrar información elegida por el usuario, ser acceso directo a otros sitios como *Twitter*, mostrar su última publicación del *journal*, etc.

⁴ *Sitback slideshow* es el nombre del *widget* de *deviantART* que se utiliza para exponer, a manera de presentación de diapositivas, las obras escogidas de la galería del autor

(*Prints*). Las ganancias de esas impresiones se le depositan al vendedor como dinero en efectivo que puede ser depositado a una cuenta de *PayPal*, o como puntos (*Points*) que pueden intercambiar por otro tipo de productos dentro del sitio (suscripción a membresías Premium, *prints* de otros artistas, etc.). Los favoritos, como su nombre lo sugiere, incluyen colecciones de las *deviations* que los usuarios agregan como “favoritas”. Finalmente, la página de *journal* incluye el blog personal del usuario y su uso es libre; a excepción del uso de *skins*, cuyo uso es exclusivo para usuarios con membresía Premium.

Deviations.

Deviation es como se les denomina a las obras de arte que se publican en *deviantART*. Como mencioné anteriormente, existen 21 categorías generales, y éstas a su vez pueden ser divididas en subcategorías en varios niveles. Por ejemplo, en la categoría llamada “*Traditional Art*” (Arte Tradicional) se encuentra la subcategoría “*Drawings*” (Dibujos), la cual incluye dibujos abstractos, de animales, ilustraciones, dibujos políticos, retratos, etc.

Una vez publicada una *deviation* se exhibe en una página (ver Figura 1) donde, además de mostrar la obra y los comentarios del artista, otros usuarios pueden comentar. En la siguiente ilustración se muestran los diferentes elementos presentes en la página de *deviation*, como opciones para compartir la *deviation* en redes sociales como *Facebook*, *Twitter* y *Tumblr*; herramientas particulares de la página como agregar la pieza a favoritos o enviarla en una nota; información de la pieza, así como datos estadísticos, fecha y hora de publicación y grupos en los que se exhibe. Otro elemento son los vínculos en forma de *thumbs* (ver Glosario) hacia más trabajos del artista y a trabajos similares en el sitio en

general. Finalmente, hay un hipervínculo hacia el formulario de “Reporte de *deviation*”, donde el usuario puede reportar una violación a las políticas del sitio.

El diagrama muestra la estructura de una página de 'deviation' en deviantART. Se compone de los siguientes elementos:

- Submitted deviation:** Un recuadro rectangular grande en la parte superior izquierda.
- Sharing:** Un botón en la parte superior derecha.
- Actions:** Un botón debajo de 'Sharing'.
- More from the artist:** Un recuadro rectangular grande debajo de 'Actions'.
- Title and Categorization:** Un recuadro rectangular en la parte inferior izquierda, encima de 'Artist's comments'.
- Artist's comments:** Un recuadro rectangular grande debajo de 'Title and Categorization'.
- New comment:** Un recuadro rectangular pequeño debajo de 'Artist's comments'.
- Comments:** Un recuadro rectangular grande en la parte inferior izquierda, debajo de 'New comment'.
- More from deviantART:** Un recuadro rectangular grande en la parte inferior derecha, encima de 'Featured in groups'.
- Featured in groups:** Un recuadro rectangular pequeño debajo de 'More from deviantART'.
- Metadata:** Un recuadro rectangular grande debajo de 'Featured in groups'.
- Metrics:** Un recuadro rectangular pequeño debajo de 'Metadata'.
- Report deviation:** Un botón en la parte inferior derecha.

Figura 1: Descripción de la página de *deviation* (2014, adaptada de Perkel, 2011)

Membresía.

Existen dos tipos de membresías: membresía gratuita y membresía Premium. Inscribirse en *deviantART* es gratuito, pero para acceder a funciones especiales del sitio es necesario comprar membresías Premium. El valor de éstas es de 4.95 dólares estadounidenses por mes en facturación recurrente, o se puede comprar en formato prepago

a 29.95 dólares por una membresía anual, 47.95 por 2 años, y 200 dólares por 7 años con el estatus “*til Hell freezes over*” (hasta que el infierno se congele). Algunas de los beneficios a los que se accede al pagar son: navegar el sitio sin anuncios, obtener 10 gigabytes de espacio en la nube de *sta.sh*⁵ (los miembros con membresía gratuita tienen 2 gigabytes), ver *deviations* existentes desde el inicio del sitio, entre otras. Además, como se mencionó anteriormente, el miembro Premium puede gozar de los beneficios de personalización de su perfil.

La comunidad deviant.

DeviantART es también una red social, donde los *deviants* pueden seguir a los usuarios que prefieran gracias a la función de *watch*, que les permite seguir el trabajo de otros al recibir notificaciones de acciones como cuando el usuario publica una *deviation*, una publicación a su blog, una encuesta, o realiza una crítica al trabajo de otro *deviant*. Los contactos en la lista de *watch* pueden ser definidos como amigos y ser agregados a listas personalizables.

Además de poder mantenerse en contacto entre ellos a través de comentarios en las *deviations*, en las publicaciones del *journal* o en el sitio principal del otro, los usuarios pueden mandar “notas” (mensajes privados) o encontrarse dentro de *dAmn* (*deviantART Messaging Network: Red de Mensajería de deviantART*), que contiene los foros y las salas de chat que se encuentran dentro de éste.

⁵ Sta.sh es la nube de almacenamiento integrada en deviantART.com

En *deviantART*, los nombres de usuario tienen diferentes símbolos que denominan su estatus (ver Figura 2). Por ejemplo, un miembro gratuito no tiene símbolo, mientras que un miembro Premium tiene una estrella. En la siguiente ilustración se pueden ver los diferentes símbolos de nombre de usuario disponibles en *deviantART*. Los símbolos y el estatus que define a un *Senior Member* (Miembro Reconocido), *Volunteer* (Voluntario) y *deviantART Staff* solo pueden ser otorgados por los administradores del sitio, mientras que los otros cuatro son adquiridos al pagar la membresía Premium.

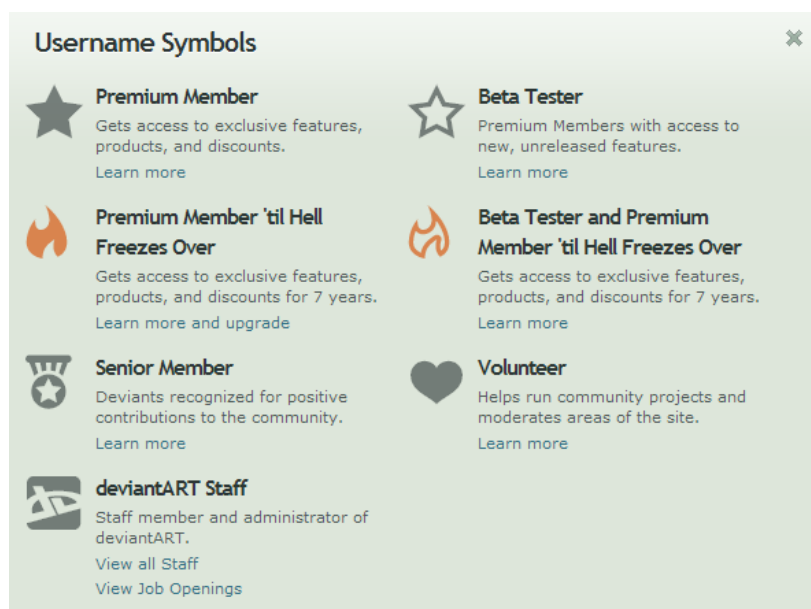


Figura 2: Símbolos de nombre de usuario (deviantART.com, 2014)

Otro servicio importante en el sitio es que todos los miembros tienen la posibilidad de crear “grupos” (*Groups*). Los grupos son reconocidos por tener el símbolo de una casa junto al nombre, y la silueta de una casa para los “Super Grupos” (*Super Groups* son aquellos que han pagado para acceder a herramientas extra de administración y diseño, equivalente a ser un miembro Premium). Los grupos pueden ser catalogados de acuerdo con la localidad geográfica, a una determinada categoría (por ejemplo, grupos dedicados a

la pintura, fotografía, dibujo digital, etc.), o a ciertos *fandoms*⁶. Cuando los grupos son de una misma localidad, los miembros pueden organizar una reunión presencial conocida como *devMEET*.

La interacción social y sentido de comunidad son de los aspectos más fomentados dentro de *deviantART*, mediante la realización de eventos especiales durante días festivos, o de concursos con ayuda de patrocinadores externos, como *Blackberry*, *Microsoft* a través de *XBOX360*, y estudios de cine como *Warner Brothers* y *Universal*, los cuales aprovechan este espacio para promover sus productos.

Teniendo el arte como interés en común, *deviantART* cuenta con un amplio acervo de imágenes disponibles (en *stock*⁷), fuentes, modelos, y muchos otros recursos (ver Glosario) a la disposición de todos los usuarios. Además, al estilo del “Hazlo tú mismo” (conocido como *Do-It-Yourself* o *DIY* en inglés), muchos *deviants* hacen tutoriales para acompañar paso a paso a los usuarios menos experimentados en diversas actividades artísticas, por ejemplo: utilizar un programa digital de diseño, enseñar perspectiva en dibujo, o incluso para aprender a utilizar el sitio al máximo.

Otra característica relativamente reciente de *deviantART* es la manera en la que se ha conectado con otras redes sociales. En cada *deviation* y *journal* aparecen opciones para

⁶ *fandom*, compuesta del inglés “*fan*”, admirador(a), más el sufijo “*dom*”, de dominio o territorio, se refiere al conjunto de *fans* de una serie, película, libro, etc.

⁷ En *deviantART*, las imágenes en stock son obras como fotografías o dibujos disponibles a otros usuarios, con la condición de que, al utilizarlas, se respeten ciertas convenciones, como darle crédito al creador y compartir un vínculo hacia la obra original

compartir contenido no solo dentro del sitio, sino hacia otras redes sociales como *Facebook*, *Twitter*, y *Tumblr*, entre otras. Además, existen cuentas oficiales de *deviantART* dentro de estas redes sociales, a las cuales tienen acceso tanto miembros de la comunidad, como el público en general.

En esta sección hablé del contexto en el que se realizó esta investigación. Ésta tuvo lugar en el sitio de internet conocido como *deviantART*, para lo que introduje algunos datos sobre el crecimiento del internet y expliqué el concepto de la Web 2.0, del cual *deviantART* es representativo. A continuación presentaré los trabajos empíricos que sirven como antecedentes para esta investigación.

2.2 Estudios previos

Para comprender el objeto de estudio realicé una búsqueda de los estudios que abordan las prácticas vernáculas de literacidad, particularmente desde la perspectiva de los Nuevos Estudios de Literacidad, dentro de los cuales se exploran cuestiones de identidad y participación. En particular, busqué estudios que analizaran las acciones y actividades que ocurren en espacios en línea, espacios que en algunos casos pueden ser concebidos como “espacios de afinidad” (Gee, 2004). El tipo de prácticas en las que se enfocan la mayoría de estos trabajos son actividades de *fans*, como la escritura de *fanfiction* y la participación en juegos de rol. Finalmente, puse atención a la forma como la escuela está abordando estos temas, ya sea adaptándolos al proceso de enseñanza-aprendizaje, o negando o ignorando su existencia.

Para realizar la búsqueda de la literatura incluí las siguientes palabras clave en *Google* y en bases de datos como *EBSCO*: *fanfiction*, *identity*, *literacy*, *role play*, entre otras. Además, busqué artículos en revistas especializadas como *Journal of Adolescent and Adult Literacy* y *Reading Research Quarterly*. Las referencias de los textos consultados me ofrecieron también un acervo especializado para ampliar la revisión. Esta literatura complementa los materiales revisados en los cursos que he llevado en este programa de posgrado.

A continuación, presento la revisión de la literatura. En este apartado inicio hablando sobre las prácticas vernáculas de literacidad (Hamilton, 1998), enfocándome en ejemplos de éstas en espacios en línea (Hine, 2000), entre los cuales se encuentran los llamados “espacios de afinidad” (Curwood, Magnifico y Lammers, 2013; Gee, 2004; Lammers, Curwood y Magnifico, 2012). Dentro de los espacios de afinidad, es común que los usuarios participen con trabajos conocidos como *remixes* de medios (Knobel y Lankshear, 2011; Lankshear y Knobel, 2006, 2007a), como el que ocurre en la creación de *fanfiction* (Black, 2006, 2008; Jwa, 2012) o en los juegos de rol (Thomas, 2006, 2007; Hammer, 2007). En una última sección, presentaré los trabajos que ponen en perspectiva cómo las instituciones escolares abordan las prácticas vernáculas de literacidad, ya sea incluyéndolas o beneficiándose de ellas (Alvermann y Hagood, 2000; Alvermann, Marshall, McLean, Huddleston, Joaquin, Bishop, 2012; Knobel, 2001, Pérez Fragoso, 2010; Perkel, 2011), o rechazándolas (Cassany y Hernández, 2012).

2.2.1 Prácticas Vernáculas de Literacidad

Las prácticas de literacidad que ocurren de manera informal han sido el principal objeto de estudio de la corriente de investigación conocida como los Nuevos Estudios de Literacidad (The New London Group, 1996; Street, 1995). También llamadas “vernáculas” (Hamilton, 1998), estas prácticas han sido estudiadas con la finalidad de describirlas, mejorar los métodos para comprenderlas y compararlas con las prácticas que ocurren en ambientes formales (el concepto de práctica de literacidad y los Nuevos Estudios de Literacidad serán explicados en el siguiente apartado). Este proyecto se basa principalmente en trabajos que han demostrado, a través de estudios con jóvenes, que las prácticas vernáculas de literacidad favorecen diversos tipos de aprendizajes, aún cuando en la mayoría de las ocasiones los aprendizajes adquiridos informalmente no son valorados en el ambiente escolar.

Actualmente, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) acercan a los internautas a recursos tecnológicos, sociales y cognitivos que los ayudan a producir, manejar y distribuir textos; así como a definir sus identidades e interactuar en una creciente cultura de participación y convergencia (Jenkins, 2008; Jenkins et al., 2009). Con la facilidad de acceso a los medios y a vías para compartir sus creaciones, los usuarios de internet han incrementado las formas de expresión posibles, beneficiándose de la gama de recursos disponibles en línea.

2.2.2 Espacios en línea

El estudio de los espacios en línea crece con la presencia de estos. A pesar de la velocidad con la que estos espacios surgen, crecen y, en muchos casos, mueren, desde hace años una

teoría sobre ellos se mantiene, y es aquella que sostiene que el espacio virtual es un espacio de flujos (Castells, 1996). Basada en esta teoría, Hine (2000) realizó un estudio etnográfico totalmente en línea sobre los sitios dedicados a seguir el caso de Louise Woodward, una niñera británica de 18 años acusada de asesinato involuntario del bebé que cuidaba en Boston en 1997. La autora analizó múltiples sitios que seguían el caso de Woodward, algunos con fines informativos y otros que, además de informar, defendían una postura ante el caso. Tras una búsqueda exhaustiva de estos sitios en motores de búsqueda en línea y a través de los vínculos dentro de los mismos sitios, Hine limitó la lista a los 35 sitios más prometedores que, además, tuvieran información de contacto con los creadores. Así, la autora envió correos electrónicos a los 35, pero solo recibió respuesta de 11, de los cuales 10 accedieron a participar. Los que accedieron a ser entrevistados recibieron un correo con preguntas personalizadas sobre el desarrollo, la actualización y los visitantes de la página, así como preguntas generales sobre sus experiencias como usuarios de la red y sobre sus razones para crear los sitios sobre el caso de Woodward. Al recibir respuesta, pidió clarificación en puntos que no fueran claros. Además del cuestionario, Hine exploró estos y otros sitios de los informantes a profundidad, tomando notas y, en algunos casos, interactuando con ellos en el transcurso de las semanas posteriores al primer contacto. La edad de los informantes oscilaba desde los 16 años hasta, aparentemente, mediana edad, y todos eran del sexo masculino.

A partir de la observación de estos sitios y de entrevistas a los autores, Hine encontró que los autores tenían diferentes motivos para crear sus sitios, algunos de los cuales, más que tratar de llevar información a las personas o buscar justicia para Woodward,

utilizaban la construcción de estos sitios como una oportunidad de autoexpresión a través de la programación y diseños de los sitios Web.

Una de las características que percibió Hine fue que cada uno de esos grupos de noticias conformaba sus propias normas y contaban con valores compartidos. Es así que, a pesar de que todos esos grupos cubrían noticias sobre el mismo caso, todos se conducían de una manera diferente, acorde a la comunidad para la cual estaba dirigida. Así, los usuarios de la red tenían la opción de buscar el sitio que mejor se acomodara a sus gustos. Este tipo de comunidades o espacios que comparten un repertorio común han sido estudiados desde diferentes perspectivas, a continuación presentaré una de ellas.

Literatura sobre Espacios de afinidad.

Los espacios en línea donde convergen los usuarios con una empresa en común, con las características particulares de intercambio y participación, pueden ser denominados como “espacios de afinidad” (Gee, 2004, se explicará a detalle en el siguiente apartado). Curwood, Magnifico y Lammers (2013) y Lammers, Curwood y Magnifico (2013) trataron el tema de prácticas de literacidad de adolescentes en espacios de afinidad en línea y la importancia que tiene la participación en estos espacios para los jóvenes escritores. Las tres autoras realizaron estudios en tres diferentes contextos: Lammers estudió un espacio dedicado a los videojuegos de computadora *Los Sims*; Curwood estudió uno dedicado a las novelas de la saga *Los juegos del hambre*, y Magnifico se dedicó a estudiar el juego en línea llamado *Neopets*. Para la creación de su propuesta metodológica, tomaron elementos de la teoría de Gee sobre los espacios de afinidad, así como sus experiencias en estos tres trabajos como modelos para estudiar estos espacios.

Lammers realizó un estudio de dos años en un portal para escritores de *fanfiction* del juego *The Sims* llamado *The Sims Writers' Hangout (SWH)*. Este sitio contaba con más de doce mil miembros y 665 mil publicaciones a la fecha del estudio. El objetivo era explorar las literacidades y los aprendizajes de los adolescentes que participaban en este espacio, analizando “la naturaleza de las tensiones dentro de ese portal y el discurso pedagógico utilizado para enseñar expectativas y crear conocimiento oficial de *SWH*” (Curwood et al, 2013).

En su investigación del 2012, Curwood examinó durante dos años las prácticas de literacidad de *fans* en varios portales dedicados a la saga de *Los Juegos del Hambre*. Algunas de estas prácticas incluían la creación de *fanfiction*, arte, videos, música y el diseño de juegos de rol (ver Glosario). Curwood contó con el apoyo de informantes internacionales, quienes desempeñaban algún rol de liderazgo en los portales como moderadores y diseñadores.

Por su parte, Magnifico realizó un estudio de un año enfocado en los escritores de juego en línea *Neopets* y el espacio de afinidad que le corresponde. *Neopets* es un juego multi-jugador masivo en el que los jugadores cuidan a mascotas virtuales. Dentro del sitio se encuentran páginas web, foros y otros recursos. Al 2013, *Neopets* contaba con más de 250 millones de mascotas creadas. Los jugadores realizan distintas prácticas tales como crear perfiles personales, escribir relatos y guías sobre aspectos de la “jugabilidad”⁸,

⁸ El término “jugabilidad” proviene del vocablo inglés *gameplay*, o el menos utilizado *playability*. Es un concepto ambiguo que generalmente se refiere a la forma en la que un jugador interactúa con un videojuego.

realizar retos como concursos de escritura o de dibujo, y participar en juegos de rol con sus mascotas. El estudio explora las razones para escribir y crear arte sobre sus *Neopets*, las formas en las que eligen los espacios para publicar sus obras y en las que revisan sus trabajos.

El trabajo dio un especial énfasis a las características de estos espacios, concebidos por las autoras como espacios de afinidad (ver el siguiente apartado). Las autoras plantean que este enfoque surge de la necesidad de diseñar una metodología etnográfica para las prácticas de literacidad en espacios de afinidad en línea. En esa nueva metodología, las autoras hacen hincapié en las ventajas y limitaciones a las que pueden enfrentarse los investigadores que eligen hacer etnografía en línea. Las ventajas incluyen: El seguimiento de las prácticas de literacidad dentro y a través de los portales, el acceso a los participantes fuera de un área geográfica próxima, y la disponibilidad de los registros de las prácticas de los espacios de afinidad. Por su parte, las limitaciones que encontraron son: La complejidad de trabajar para desarrollar y mantener una relación con los informantes clave, la inestabilidad y temporalidad de los ambientes y artefactos basados en la red, y la porosidad de los límites de los sitios que son los campos de estudio.

El estudio ofrece valiosas herramientas para estudiar estos espacios y las formas en las que sus participantes los construyen en conjunto, gracias a su participación activa y diversa. Para concluir, las autoras prestan especial atención a las implicaciones positivas

Aspectos que caracterizan la “jugabilidad” de un juego son la trama, el diseño, las reglas y la forma de jugar, los efectos de video y sonido, etc. Aunque no es una palabra autorizada por alguna academia de la lengua española, es aceptada como una traducción válida por la comunidad de jugadores hispanohablantes.

que tendría implementar estrategias en la clase de lectura y redacción que se asemejen a las dinámicas de participación en los espacios de afinidad, ya que las prácticas de los jóvenes en estos espacios extraescolares tienen claras implicaciones para la educación formal. Las prácticas de literacidad que ocurren en estos espacios son sociales y multimodales, y los “jóvenes valoran las oportunidades auto-dirigidas y basadas en proyectos que surgen para compartir su trabajo creativo con una audiencia auténtica” (Lammers et al., 2012, p. 55).

Como ilustra el trabajo anterior, dentro de los espacios de afinidad, una de las principales actividades es tomar elementos de medios existentes para crear algo nuevo, actividad conocida como *remix*. A continuación, se presentarán algunos ejemplos del llamado *remix* de medios.

2.2.3 Remix de medios

Knobel y Lankshear (2011) y Lankshear y Knobel (2006, 2007a), dos reconocidos autores en el estudio de las “nuevas literacidades” (ver siguiente apartado) exploran las prácticas digitales de los jóvenes. El *remix* (“remezcla” en español) de medios es una práctica de literacidad que se refiere a la acción de tomar artefactos culturales existentes para combinarlos y manipularlos hasta obtener nuevos productos o mezclas creativas. Para ilustrar el *remix* en la cultura popular contemporánea, los autores se han concentrado en las prácticas de *fans* que se llevan a cabo utilizando medios digitales. Durante el transcurso de la última década han identificado diversas formas emergentes de *remix* que realizan los jóvenes y han expuesto sus reflexiones sobre la aplicación de estos productos en ambientes formales. Una observación importante de los autores es que una de las principales causas detrás de la creación de *remixes* “es estar y sentirse conectado a otras personas y celebrar

un *fandom*: participar en una afinidad, crear significados compartidos, alegrar el día, reír juntos, compartir la pasión que se siente por un producto o personaje” (Lankshear y Knobel, 2007a, p.13, original en inglés). Básicamente, encontrar ese sentido de identificación y conexión con otros, tal y como ocurre en un espacio de afinidad.

Un ejemplo de *remix* es la edición de imágenes con programas de diseño, también conocido como *Photoshopping* en inglés o traducido coloquialmente como “Photoshopear”, independientemente del programa que se use, los autores explican que el *remix* de imágenes ocurre en muchas formas: hacer fotomontajes; cambiar las propiedades de una imagen, como el color o el contraste; y la creación de “memes” (Ver Glosario). Knobel y Lankshear (2011) describen el caso en Latinoamérica del meme de Don Ramón, uno de los personajes de la serie mexicana de comedia *El chavo del ocho*, quien ha sido montado en imágenes como posters de películas, fotografías de bandas, y dentro de otros memes.

Otros ejemplos de los *remixes* que los autores han explicado son los que se realizan al crear *remixes* de la televisión, libros, películas y videojuegos como videos musicales, videos musicales de *ánime*, *fan art*, juegos de rol y la escritura de *fanfiction*.

Fanfiction y juegos de rol.

El *remix* conocido como *fanfiction* es definido como los relatos que retoman personajes, tramas o escenarios basados en una historia original, que son re-creados por los seguidores de esos trabajos (Jenkins, Purushotma, Weigel, Clinton y Robison, 2009). Por otro lado, los juegos de rol son actividades en las que cada persona asume un rol y actúa de manera acorde a lo establecido. Estos dos conceptos pueden, aunque no necesariamente, estar

conectados entre sí, ya que la escritura de *fanfiction* puede surgir de manera individual o de forma colaborativa, a través de los juegos de rol en línea.

Black (2006, 2008) realizó un estudio etnográfico longitudinal dentro del sitio Fanfiction.net, mediante el que analizó “las prácticas sociales y de literacidad de la escritura de *fanfiction* por adolescentes estudiantes del idioma inglés” (Black, 2006, p.173, original en inglés). En ese proyecto, la autora realizó observación participante como miembro activo durante tres años, escribiendo *fanfiction* basado en *ánime* (ver Glosario) e interactuando con otros miembros para tener una idea muy clara de lo que significa participar en esa comunidad.

En su artículo, Black muestra los resultados de un estudio de caso en el sitio Fanfiction.net. La autora narra el progreso de Nanako Tanaka (pseudónimo), una chica de origen chino que migró a Canadá con su familia en el verano del 2000, cuando ella tenía once años. Para el análisis de datos, Black escogió los “textos que fueran representativos de las formas en que Nanako construyó y asumió activamente una identidad lograda en este espacio (y cómo su identidad evolucionó con el tiempo)” (2006, p. 174, original en inglés). Además, la autora evaluó las revisiones de los lectores, en especial de aquellos que respondieron o contribuyeron a la forma en la que Nanako se presentaba a sí misma en línea, así como la forma en la que ella interactuaba frente a dichas revisiones. La autora clasificó la realimentación que recibía Nanako en los comentarios en cuatro tipos:

- 1) *OMG Standard*, que es una forma simple de realimentación positiva; 2) *Crítica amable*, la cual incorpora realimentación positiva con sugerencias generales para mejorar; 3) *Crítica enfocada*, que incorpora realimentación positiva con sugerencias específicas para mejorar; y

4) *Chisme editorializado*, el cual se enfoca en los personajes de anime como si fueran personajes de la vida real (Black, 2008, p.107, original en inglés)

En su análisis, Black concluye que participar en la comunidad de *fanfiction*, así como la capacidad de Nanako para manejar diferentes literacidades, “le otorgaron diversos recursos que la ayudaron a construir y representar la identidad de una escritora exitosa de *fanfiction* en inglés” (Black, 2006, p. 174, original en inglés), identidad que era a la vez negociada a través de su ascendencia cultural, su conocimiento cultural y lingüístico pan-asiático y sus afiliaciones.

En cuestión de participación, los resultados revelaron que, gracias a sus interacciones en la comunidad, Nanako pudo “desarrollar confianza y motivación para continuar con su escritura y aprendizaje de la lengua inglesa; (...) también le otorgó un sentido de orgullo y un énfasis renovado en su origen lingüístico e identidad étnica como asiática” (2006, p. 174, original en inglés). Al realizar su estudio durante tres años, Black pudo documentar la evolución de Nanako en cuanto a habilidad, identidad y participación, viendo cambios notorios en ese rango de tiempo. Se puso especial énfasis en analizar la interacción entre Nanako y sus lectores, y cómo estos convergen en un sitio que puede considerarse un “espacio de afinidad”. Este estudio longitudinal es un buen ejemplo para analizar las interacciones entre el autor y sus pares, y para identificar los elementos que forman parte de la construcción y evolución de identidades.

De manera similar a Black, Jwa (2012) realizó un estudio en el sitio Fanfiction.net. La autora centró su atención en la voz de los creadores de *fanfiction* en inglés, que era la segunda lengua de los participantes. La recolección de datos se planeó a partir de dos

fuentes: la primera fue el análisis el diseño del sitio Fanfiction.net y, la segunda, cómo ese formato afecta la voz de los creadores de *fanfiction*, para lo que se realizaron estudios de dos casos. El marco de referencia utilizado para analizar el sitio fue a través de los tipos de posicionamiento de identidad que asumen los escritores al momento de construir su voz, según la clasificación de Ivanič y Camps (2001): posicionamiento ideacional, interpersonal y textual. Estos tres tipos operan “en términos de su representación del mundo (posicionamiento ideacional), de la relación con el lector (posicionamiento interpersonal) y en la codificación textual del significado a ser comunicado (posicionamiento textual)” (p.327, original en inglés). Para complementar la recolección de datos, Jwa siguió la actividad de dos creadoras de *fanfiction* cuya lengua materna no fuera el inglés: Amy (14 años) y Julie (16 años). Las dos participantes, de origen filipino, tenían experiencias diferentes escribiendo *fanfics* basados en el *drama*⁹ coreano *Boys over flowers*¹⁰.

Para estudiar cómo las dos participantes se posicionaban dentro del discurso del *fanfiction*, Jwa analizó los datos identificando las características de diseño que permitieran identificar los posicionamientos ideacional, interpersonal y textual. Estos posicionamientos fueron encontrados al dividir los datos en tres categorías: 1) intertextualidad, 2) interacción dialógica, y 3) el texto electrónico. Es decir, el posicionamiento ideal se encontró en la intertextualidad, el posicionamiento interpersonal en la interacción dialógica, y el posicionamiento textual en el texto electrónico.

⁹ Series televisadas, similares a las telenovelas

¹⁰ Adaptación del *manga* japonés *Hana yori dango*, de Yôko Kamio.

Jwa, a través de los resultados de este estudio, identificó que los participantes creaban voces en múltiples posicionamientos al escribir *fanfiction*, al publicar utilizando múltiples recursos digitales y al interactuar con una audiencia. Ella explica que el discurso del *fanfiction* exhibe características específicas – además de algunas características de la Web 2.0 – que pueden tener “implicaciones educativas para las clases de escritura de segunda lengua, especialmente al considerar cómo ayudar a los estudiantes a construir su voz” (Jwa, 2012, p.337, original en inglés). La autora compara los espacios de educación formal con estos espacios de interacción en línea, dentro de los cuales los papeles de los participantes son contrastantemente diferentes, entre el rol estático del estudiante bajo la tutela de un profesor y el rol cambiante como miembro de una comunidad donde los papeles varían dependiendo del contenido y la actividad, característica del liderazgo poroso de los espacios de afinidad.

En la literatura revisada, también se observa otra práctica común de los creadores de *fanfiction*: la escritura colaborativa. Sobre este aspecto, Thomas (2006, 2007) realizó un estudio de caso en un foro llamado *Middle Earth Insanity*, dedicado a la saga de *El señor de los anillos*. La autora estudió a los miembros del foro, particularmente a las dos creadoras, Tiana (14 años) y Jandalf (17 años), con el fin de determinar las prácticas de literacidad que ahí se llevaban a cabo. Las participantes formaban parte de un estudio más grande, de más 4 años al momento de conducir el estudio de Tiana y Jandalf.

La principal práctica mencionada en esa investigación es la de la escritura colaborativa de *fanfiction* a través de programas de mensajería instantánea o en el foro, y aquella que se realiza a través de juegos de rol, en los que cada miembro asume el papel de

un personaje e interactúa con otros de acuerdo con su rol. Thomas realizó entrevistas a las participantes, observación no participante, y revisión de documentos como transcripciones de las interacciones de las participantes y de los textos que surgían de esas interacciones, es decir, las transformaciones de juegos de rol a *fanfiction*.

La autora afirma que estas prácticas presentan “una nueva manera de pensar sobre la escritura, la cual cuestiona la noción tradicional de un solo autor individual” (p. 237, original en inglés), al mostrar cómo los miembros escriben juntos, llenando el texto de múltiples voces. Esta comunidad bien podría ser un ejemplo de espacio de afinidad (Gee, 2004) donde se logran explorar diversas formas de creación e interacción a partir de un punto en común (*El señor de los anillos*).

Por su parte, Hammer (2007) exploró la autoridad y agencia en los juegos de rol, tanto en espacios en línea como en espacios físicos apoyados por recursos tecnológicos. Al entender los juegos de rol como una narración, la autora explica los conceptos de autor primario (creador del mundo), secundario (creador de la historia) y terciario (participante en la historia). Para el estudio contó con nueve participantes, todos autores secundarios, quienes fueron contactados en línea, medio por el que también se realizaron las entrevistas. Estos participantes fueron seleccionados porque utilizan las tecnologías y el internet para apoyar sus juegos de rol, y por su participación activa en juegos de rol. De los datos recogidos, se identificaron tres tipos de textos que convergen durante un juego de rol: el texto primario, el secundario y el terciario. La autora explica que

el texto primario es aquel que describe las reglas y el escenario del juego en general. El texto secundario utiliza este material para crear una situación específica. Finalmente, el

texto terciario es creado mientras los personajes se encuentran en situaciones dentro del juego. (Hammer, 2007, p. 70-71, original en inglés)

A estos tres tipos de textos les corresponden tres tipos de agencia: la agencia del personaje, la del participante, y la del marco (cuando la agencia del primer autor es compartida con otros).

La autora, a partir de los datos, pudo notar que la naturaleza tanto de la agencia como de la autoridad es cambiante dentro del marco de un juego de rol. Los resultados revelaron los diferentes retos de agencia y autoridad a los que se enfrentan los autores secundarios y como, con ayuda de la tecnología y el internet, encuentran soluciones: retos como la negociación, el cambio o la falta de poder por parte de los autores secundarios hacia el texto primario y los autores terciarios, todo con relación a sus metas para el rol. Hammer concluye que los juegos de rol presentan un nuevo tipo de participación que puede ser posibilitado, o limitado, por la tecnología.

Los trabajos presentados son ejemplos de estudios realizados en espacios en línea, donde se analizaron diferentes prácticas. A continuación, se describen trabajos que hablan de las prácticas vernáculas de literacidad y cómo estas son ignoradas o marginadas por las instituciones formales, o bien, casos en las que estas instituciones las aceptan o se benefician directa o indirectamente de ellas.

2.2.4 Postura de la Escuela

Las prácticas vernáculas de literacidad también han sido estudiadas a propósito de las prácticas dentro de ambientes escolares; ya sea como prácticas que se oponen la una a la

otra, o como prácticas que, al integrarse, podrían ofrecer aprendizajes más relevantes y duraderos para los estudiantes.

La escuela en contra.

Algunos autores señalan que el aprendizaje que ocurre de manera informal tiende a ser más significativo para los jóvenes que el que ocurre en ambientes formales. Por ejemplo, Cassany y Hernández (2012) muestran un ejemplo de cómo las habilidades de literacidad desarrolladas de manera informal en internet son mucho más significativas para algunos jóvenes que las que se enseñan en la escuela. En su estudio de caso examinan la situación de Mei (pseudónimo), una chica de Barcelona de 19 años, quien abandonó el bachillerato tras repetir el segundo grado. Ella era considerada como lectora débil por sus profesores, y tenía notas bajas en sus clases, además de haber reprobado materias como latín, catalán y castellano. Aunque ella no mostraba ningún interés en dichas clases, en su tiempo libre manejaba un foro donde ella misma, además de ser administradora, publicaba historias y poemas. Los autores de la investigación la conocieron cuando buscaban adolescentes que pasaran tiempo en internet diariamente y para el proyecto ella les concedió acceso a sus páginas (fotolog y su foro llamado *Neolite*), a sus trabajos para la asignatura de latín, y accedió a ser entrevistada conforme se revisaba este material. El artículo toma datos de las primeras cuatro entrevistas, realizadas durante 2008 y 2009, originalmente en idioma catalán.

Los resultados del estudio revelan las múltiples habilidades de literacidad que Mei ha desarrollado gracias a sus hábitos en internet; sin embargo “este capital letrado y plurilingüe no la ha ayudado a aprobar algunas de las asignaturas de 2º de bachillerato que

ha suspendido, y que son de carácter lingüístico (Latín, Lengua Catalana y Castellana) o que poseen un componente verbal importante (Filosofía). Está claro que el currículum de estas materias es específico y diferente de los conocimientos y de las destrezas que muestra tener Mei en la red, pero no deja de sorprender que una chica que tiene hábitos letrados sólidos no pueda superar estas asignaturas” (p. 134). El trabajo de Cassany y Hernández muestra el caso de una estudiante no considerada “exitosa” académicamente hablando, pero el análisis de sus prácticas vernáculas de literacidad revela su capacidad para expresarse efectivamente, a la vez que muestra dominio del manejo de múltiples recursos en línea.

Es cada vez más notorio que el enfoque actual de la educación institucional reside en la competencia internacional medida por exámenes a gran escala. Ante esta tendencia hacia la evaluación sumativa, las escuelas se limitan a abordar la literacidad como una actividad puramente cognitiva y medible, acreditable en los exámenes, pero poco relevante para el día a día de los estudiantes. Es con una crítica similar que Knobel (2001) inicia su artículo en el que describe un ejemplo de cómo los jóvenes califican lo visto en la escuela como poco pertinente en su vida diaria. La autora describe, tras dos semanas de observación no participante, el caso de Jacques, un joven australiano de 13 años quien, a pesar de desempeñarse en múltiples prácticas de literacidad fuera de la escuela, era un estudiante poco destacado en ella. Knobel podía observar como Jacques se distraía y evadía trabajar en clase, esforzándose solo lo necesario para aprobar la materia y creando estrategias para no trabajar. Jacques estaba muy seguro de que, en cuanto fuera legalmente permitido, abandonaría la escuela para dedicarse a trabajar en el negocio de su padre.

En cambio, en su vida fuera de la escuela Jacques participaba activamente como miembro de su iglesia, lo que implicaba leer, escribir, exponer y discutir temas vistos en la escuela teocrática, entre otras actividades. Además, se interesaba por aprender sobre el negocio de su padre, así como en mantener su propio negocio de podador de césped, para el que él mismo diseñaba los volantes. Sin embargo, todas esas habilidades pasaban desapercibidas en el ambiente escolar, lo cual no es un caso atípico. Finalmente, Knobel ofrece recomendaciones sobre lo que los docentes deben hacer para involucrar más a los jóvenes en su proceso de aprendizaje y aprovechar las habilidades adquiridas fuera de la escuela, así como para llevar mayor diversidad a las actividades y que éstas sean más relevantes para los estudiantes.

La escuela a favor.

A pesar de la contraposición entre las prácticas escolares y las vernáculas, hay autores que afirman que las prácticas vernáculas pueden ser de gran beneficio para la educación si son incluidas en el currículum, ya sea en forma o en contenido, como modelos de enseñanza-aprendizaje o al incluir los temas de interés, considerarlos como catalizadores de motivación intrínseca, etc.

Alvermann y Hagood (2000) han explorado el potencial de incluir textos de la cultura popular en el currículum. Con este fin, explican el concepto de *fandom* (ver siguiente apartado), y cómo los *fans* de la música le dedican atención a detalles gracias al estudio profundo de sus gustos. El estudio se centra en dos jóvenes, Sarah, una estudiante de bachillerato en Ontario, Canadá y Max, un estudiante de bachillerato de 15 años en Georgia en Estados Unidos.

Sarah fue contactada vía correo electrónico tras haber sido encontrada en línea por Gwynne Ash, una colega de las autoras. Hagood le pidió permiso para presentar en una conferencia extractos de un texto que Sarah había publicado en línea. Dicho texto era una tarea que ella había realizado para una clase cuando ella cursaba el 11° grado, que consistía en realizar cinco interpretaciones sobre canciones o poemas de un mismo autor a partir de un tema en particular. El tema que ella eligió fue la incertidumbre, y en el trabajo que publicó reflexionaba sobre la letra de una canción del grupo *Barenaked ladies*. Sarah accedió a mostrarles el trabajo y les contó sobre el trasfondo de dicha asignatura. Ella estaba muy orgullosa de su interpretación, en la que hablaba de los roles de género impuestos por la sociedad y sobre el amor prohibido. Desafortunadamente, ese fue el único contacto que tuvieron con Sarah, ya que cualquier intento posterior por contactarla fue infructuoso.

Por su parte, Max, a quien las autoras conocían por ser el hijo de un colega, no se identificaba como un *fan*, explicando como él no se veía a sí mismo como parte de ese movimiento apasionado por algún grupo o artista. Las autoras realizaron una entrevista de dos horas y media, y una serie de mensajes de correo electrónico durante los cinco días posteriores a la entrevista. Max se concebía más como un apasionado por la música que por alguna banda en particular, y justificaba las acciones que pudieran ser consideradas “de *fans*” como un reflejo de su admiración por la técnica, la instrumentación y el sentimiento detrás de una pieza. Las autoras concluyen diciendo que el considerar los intereses de los estudiantes, puede ser una manera muy efectiva de acercarlos a las prácticas de literacidad crítica.

Por su parte, Shultz (2011), en su tesis doctoral, examina las prácticas de literacidad de seis estudiantes universitarios en dos sitios: Fanfiction.net y Livejournal.com. La autora busca revelar cómo estos sitios favorecen la literacidad y mejoran el entendimiento de

las formas en las que los participantes están posicionados interactiva y reflexivamente dentro de los sitios, así como las formas en las que negocian las ideologías sobre escritura vigentes –particularmente aquellas que hacen énfasis en la interacción, la colaboración, la crítica constructiva, la reflexión y en lo que es correcto (Shultz, 2011, p. 163, original en inglés).

El análisis de estas prácticas surge de la consideración de que las clases de composición literaria universitaria podrían beneficiarse al incluir las experiencias extracurriculares de los jóvenes. Para esta investigación, se reclutaron a seis participantes de entre 18 y 24 años de edad, cinco de origen estadounidense y uno sueco, quienes escribían *fanfiction* y lo compartían en Fanfiction.net, en Livejournal.com, o, en algunos casos, en ambos sitios. Para la recogida de datos la autora realizó observación no participante en estos sitios y entrevistas vía correo electrónico con los participantes.

Al tener lugar en dos sitios, el estudio ofrece un análisis comparativo cruzado con lo que expande los estudios en ese campo que, hasta entonces, solo se concentraban en un sitio. Uno de los hallazgos importantes de ese estudio fue encontrar que tanto la ideología de la escritura de *fanfiction* en estos sitios y las clases de composición literaria escolar comparten los mismos objetivos, valores y creencias, es decir, ambos escenarios valoran la interacción, la colaboración, la crítica constructiva, la reflexión y lo que es correcto.

Un estudio que nos introduce a una comparación de las prácticas en y fuera de línea es el realizado por Pérez Fragoso (2010). La autora describe el caso de Martha, una estudiante de bachillerato en el norte de México proveniente de una familia con recursos económicos limitados. Ese caso forma parte de un estudio sobre los usos que le dan los estudiantes de bachillerato a las TIC. El estudio tiene varios ejes temáticos, como el desenvolvimiento de la joven en espacios virtuales, el papel de la familia y la escuela en el desarrollo de las prácticas de literacidad, la importancia del reconocimiento de las identidades por los pares, la hibridación de identidades y la forma en la que navegan los jóvenes entre los espacios virtuales y los físicos. La autora realizó entrevistas y analizó las producciones de Martha y los registros electrónicos de sesiones de uso de tecnología. El estudio ayudó a entender mejor la forma en la que los jóvenes, aun siendo de recursos limitados, pueden buscar maneras de tener acceso a las prácticas que les resultan más relevantes, accediendo también a espacios en línea que les ayuden a mejorar en su desempeño dentro de las actividades que les interesan (en el caso de Martha, era el diseño gráfico y multimedia) a través del contacto, la realimentación y la guía de sus pares en línea, quienes también ayudaron al desarrollo de su identidad.

Es relevante contrastar las posturas de las instituciones escolares hacia las prácticas vernáculas de literacidad, ya sea como prácticas opuestas o complementarias, para entender la percepción que generalmente tienen las instituciones escolares de las habilidades y conocimientos adquiridos fuera de la escuela, y cómo estas ideas impactan el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Los estudios presentados en este apartado son estudios cualitativos que utilizan herramientas etnográficas para dar cuenta de las prácticas de literacidad vernáculas en línea, de las personas que participan en ellas y las implicaciones que han tenido para la adquisición de conocimientos y habilidades. A continuación, se describirán los conceptos y teorías necesarios para esta tesis.

2.3 Perspectiva teórica

Antes de explicar otros conceptos relevantes para este estudio, es importante comentar el concepto de aprendizaje que guía esta investigación. Contrario a la idea de aprendizaje que lo define como una actividad cognitiva neutral, Lave (1991) y Lave y Wenger (1991) explican que el aprendizaje es un fenómeno social

constituido en el mundo vivido, experimentado a través de una legítima participación periférica en la práctica social continua; el proceso de cambiar las habilidades conocedoras está incorporado en procesos de cambio de la identidad en y a través de la membresía en una comunidad de practicantes; y el dominio es una característica relacional y organizacional de las comunidades de práctica (Lave, 1991, p. 64, original en inglés)

Al entender el aprendizaje bajo esta óptica, es más fácil comprender el objetivo y la dirección de este estudio, y los conceptos y teorías en los que se sustenta, los cuales serán explicados a continuación. Iniciaré explicando el concepto de literacidad, particularmente desde la perspectiva de los Nuevos Estudios de Literacidad, para después desarrollar el concepto de nuevas literacidades y lo que estas conllevan en cuestión de cambios en temas como la participación y la identidad dentro de espacios en línea, particularmente en los espacios de afinidad.

2.3.1 Literacidad.

Dentro de la escena global surge con fuerza el término “literacidad” (del inglés, *literacy*), que, aunque la definición más tradicional se refería a la habilidad cognitiva de leer y escribir, actualmente tiene acepciones más variadas y profundas. En los países hispanohablantes, ha surgido un debate terminológico, ya que en anteriormente, *literacy* se traducía directamente como “alfabetización”. Sin embargo, la diferencia entre los términos es significativa, ya que “literacidad” se refiere a lo que las personas hacen al leer y/o escribir, mientras que alfabetización, como explican López-Bonilla y Pérez Fragoso (2013), “supone una acción (pedagógica) de un agente sobre otro” (p.26). A pesar de que en gran parte de la literatura en español se ha mantenido la traducción directa, varios investigadores (Cassany, 2005; Zavala, Niño-Murcia y Ames 2004) han optado por utilizar el término “literacidad”, término que será utilizado también en este trabajo de investigación.

La UNESCO (2005) buscó definir la literacidad como un término integrador, por lo que tomó en consideración los debates entre académicos de disciplinas como “la psicología, la economía, la lingüística, la sociología, la antropología, la filosofía y la historia” (p. 148, original en inglés) para este fin. Lo que encontró la UNESCO es que la literacidad no se puede entender mediante una sola definición, así que tomó elementos de esos debates y de las principales perspectivas, tradiciones y críticas hacia la literacidad, para así presentar cuatro formas de abordar la literacidad:

- 1) La literacidad como un conjunto autónomo de habilidades: habilidades “tangibles” independientes del contexto. Ejemplos de éstas son las habilidades cognitivas de leer y escribir; y el procesamiento e interpretación de información espacial,

cuantitativa, estadística y matemática, así como las competencias que acompañan estas habilidades. Street (1995) nombró a este modelo de literacidad “autónomo”, y será explicado más adelante en este apartado.

2) La literacidad aplicada, practicada y situada: La literacidad es practicada y depende del contexto. Es la concepción de literacidad que presentan los Nuevos Estudios de Literacidad.

3) La literacidad como un proceso de aprendizaje: “Conforme el individuo aprende, se vuelve letrado” (UNESCO, 2005, p. 151, original en inglés). Es decir, en lugar de considerar la literacidad como un producto de una intervención educativa, se le concibe como un proceso de aprendizaje activo, tanto individual como social.

4) La literacidad como texto: Este cuarto concepto entiende la literacidad a través de los temas y “la naturaleza de los textos que son producidos y consumidos por los individuos letrados” (UNESCO, 2005, p. 152, original en inglés).

Estas definiciones oscilan entre posturas que conciben la literacidad desde el modelo autónomo, hasta las que la consideran desde el modelo ideológico (Street, 1995).

Recientemente, se ha empezado a utilizar el adjetivo “nuevo” al hablar de literacidad. Esto hace referencia tanto a la propuesta de un nuevo paradigma para estudiar las literacidades como fenómenos sociales, particularmente, la nueva escuela de pensamiento conocida como los Nuevos Estudios de Literacidad, para explicar el giro ontológico en las literacidades que han surgido gracias al uso de las tecnologías y ha propiciado un cambio en la manera en que las personas conciben y se desenvuelven en

estos medios. En la siguiente sección abordaré diferentes conceptos clave para el proyecto, iniciando por las posturas recientes sobre literacidad y la perspectiva de literacidad que será utilizada.

2.3.2 Lo nuevo en las literacidades

En sentido amplio, Lankshear y Knobel (2006) definen las literacidades como “formas reconocidas socialmente de generar, comunicar y negociar contenido significativo a través de textos codificados dentro de contextos de participación en discursos (o como miembros de discursos)” (p. 64, original en inglés). A partir de esa definición, los autores describen lo novedoso de la literacidad a partir de dos sentidos: uno **paradigmático** y uno **ontológico**.

Cuando hablan del sentido paradigmático, Lankshear y Knobel se refieren a los Nuevos Estudios de Literacidad, que “pueden ser vistos como un nuevo *paradigma* teórico y de investigación para examinar la literacidad: una nueva alternativa al paradigma previamente establecido que estaba basando en la psicolingüística” (pp. 23-24, original en inglés). Es importante aclarar que el uso de la palabra “nuevo” en los Nuevos Estudios de Literacidad no es necesariamente en relación con las nuevas literacidades, sino a una nueva manera de abordar las literacidades. Por otro lado, el sentido ontológico de lo que es nuevo se atribuye al giro tanto en lo tecnológico como en las prácticas sociales, en la mentalidad o el *ethos* de las literacidades. De este cambio surge el concepto de nuevas literacidades. A continuación explicaré a detalle estos dos sentidos.

Sentido paradigmático: Los Nuevos Estudios de Literacidad.

Los Nuevos Estudios de Literacidad iniciaron como estudios de corte etnográfico, cuyos autores planteaban una reevaluación epistemológica de las prácticas de lectura y escritura, así como del discurso en y sobre ellas. Los resultados de dichos estudios son el sustento con el cual autores como Barton y Hamilton (2004), y Street (2003), han podido declarar que las prácticas de literacidad son múltiples, situadas y sociales.

Street (1995, 2003) hace la diferencia entre el modelo autónomo y el modelo ideológico de literacidad. El modelo autónomo sugiere que

la alfabetización en sí misma –autónomamente- tendrá efectos en otras prácticas sociales y cognitivas. El alfabetizar a las personas (...) pobres, “analfabetas”, tendrá como efecto la mejora de sus habilidades cognitivas, lo que mejorará sus prospectos económicos y los hará mejores ciudadanos, independientemente de las condiciones sociales y económicas por las cuales eran “analfabetas” en primer lugar (2003, p. 77, original en inglés)

La literacidad, en este caso traducida como alfabetización ya que se refiere a la capacidad de leer y escribir, es comprendida como una acción neutral, libre de ideologías y universal.

Los Nuevos Estudios de Literacidad se enfocan en el modelo ideológico de literacidad de Street (2003), el cual, además de incluir el modelo autónomo previamente mencionado, es más sensible al contexto. En él, las prácticas de literacidad

no son una simple habilidad técnica y neutral, que siempre está construida sobre principios epistemológicos. Se trata de conocimiento: las formas en las que las personas se refieren a

la lectura y escritura están enraizadas en ellas como concepciones de conocimiento, identidad y ser (Street, 2003, pp. 77-78, original en inglés).

Otro elemento muy importante de los Nuevos Estudios de Literacidad es la diferencia que se hace entre práctica y evento de literacidad. Las prácticas de literacidad (o letradas) son las “formas culturales generales de utilizar el lenguaje escrito que las personas obtienen de su propia vida” (Barton y Hamilton, 2000, p.7, original en inglés); en pocas palabras, es aquello que las personas hacen con los textos. Barton y Hamilton hacen especial énfasis en la cualidad social y cultural de las prácticas de literacidad, hablando de cómo no se limitan a lo visible, sino que incluyen sentimientos, conocimientos, valores y actitudes, así como las relaciones humanas visibles y ocultas. Por otro lado, los eventos de literacidad son “actividades donde la literacidad tiene un rol. (...) son episodios observables que surgen de las prácticas y son formados por ellas” (p. 8, original en inglés). De esta forma, sale a relucir la importancia del contexto, así como la naturaleza social de la literacidad. Para entender mejor las diferencias particulares de cada una, Hamilton (2000) ilustra los elementos básicos de los eventos y las prácticas de literacidad en una tabla como la que se muestra a continuación:

Tabla 1

Elementos básicos de los eventos y las prácticas de literacidad

Elementos visibles dentro de los eventos de literacidad	Constituyentes no visibles de las prácticas de literacidad
• Participantes: la gente que puede verse interactuando con los textos.	• Los participantes ocultos – otras personas, o grupos de personas involucradas en relaciones sociales de

• Contexto: las circunstancias físicas inmediatas en las que ocurre la interacción. • Artefactos: Las herramientas materiales y accesorios que se involucran en la interacción (incluyendo los textos) • Actividades: las acciones realizadas por los participantes en el evento de literacidad	producción, interpretación, circulación y regulación de textos escritos. • El dominio de la práctica dentro de la cual el evento se lleva a cabo y toma sentido y propósito social. • Todos los otros recursos que se llevan a la práctica de literacidad incluyendo los valores no materiales, entendimientos, formas de pensar, sentimiento, habilidades y conocimientos. • Rutinas estructuradas y caminos que facilitan y regulan acciones; reglas de propiedad y elegibilidad – quién hace o no hace, puede o no puede involucrarse en actividades particulares.
---	--

Fuente: (Hamilton, 2000, p. 17, traducción libre de la autora, original en inglés)

Considerando su naturaleza situada, la literacidad no es concebida de una forma única, sino que existen múltiples literacidades. Hamilton (1998) establece una gran división básica entre las prácticas llamadas dominantes y las vernáculas. Las prácticas dominantes o institucionales se refieren generalmente a aquellas desarrolladas dentro del ambiente institucional, por ejemplo, el escolar. El conocimiento es controlado por profesionales y expertos, y los discursos que se manejan son estandarizados y definidos por los propósitos de cada institución. Algunos ejemplos de prácticas dominantes son: leer un texto científico para una clase, estudiar para un examen, escribir un ensayo para obtener una calificación,

etc. Hamilton opone las prácticas vernáculas a las dominantes, que son “esencialmente aquellas que no son reguladas o sistematizadas por las reglas y procedimientos formales de las instituciones sociales, sino que tienen su origen en los propósitos de la vida diaria” (p. 4, original en inglés). Ejemplos de prácticas de literacidad vernáculas son: escribir y leer cartas, leer una novela por placer, o escribir en un diario, por mencionar algunas.

Sentido ontológico: Las nuevas literacidades.

Con el creciente acceso de las personas al internet, las prácticas vernáculas han encontrado una variedad de comunidades para cada gusto e interés. Internet ofrece múltiples sitios para aprender, compartir, interactuar y formar parte de la inteligencia colectiva. Sin embargo, para participar efectivamente en internet, se requiere contar con conocimiento y dominio de ciertas habilidades. En este caso, explicaré el sentido ontológico del cambio en la literacidad, para referirnos a nuevas literacidades.

De acuerdo con Lankshear y Knobel (2007b), las “nuevas” literacidades son definidas así por dos razones: los “nuevos aspectos técnicos” y “nuevos aspectos del *ethos*”. Los aspectos técnicos se refieren a los avances tecnológicos que posibilitan a las personas construir y participar en prácticas de literacidad que involucran valores, prioridades, orientaciones, normas y sensibilidades; estos son diferentes a aquellos presentes en las prácticas convencionales que se relacionan con los métodos análogos de producción y distribución. Hay que mencionar que, aunque en menor medida, los métodos análogos no se excluyen totalmente de esta concepción de las literacidades, ya que los nuevos valores, sensibilidades y procedimientos que pueden estar presentes tanto en estos métodos como en los tecnológicamente más novedosos son aspectos que caracterizan al nuevo *ethos* o

mentalidad: la segunda característica esencial de las nuevas literacidades. Lankshear y Knobel explican que el cambio en el *ethos* de las literacidades se distingue al ser estas más “colaborativas”, “participativas” y “distribuidas”; en comparación con las literacidades más convencionales que son “publicadas”, “individuales” y “centradas en el autor”. En la siguiente tabla, adaptada de Lankshear y Knobel (2006, p. 38), se muestra la variación entre las dos mentalidades.

Tabla 2

Algunas dimensiones de la variación entre mentalidades

Mentalidad 1	Mentalidad 2
El mundo sigue siendo más o menos el mismo de antes, excepto que ahora está mucho más <i>tecnologizado</i>, o <i>tecnologizado</i> de maneras más sofisticadas. • El mundo es interpretado, entendido y respondido apropiadamente en términos amplios post-industriales. • El valor es una función de la escasez • Una visión “industrial” de la producción: ○ los productos como artefactos materiales ○ un enfoque en la infraestructura y las unidades de producción (por ejemplo, una firma o compañía) ○ Herramientas para producir ○ Enfocado en la inteligencia individual • El dominio y la autoridad están “localizados” en individuos e instituciones	El mundo es muy diferente, principalmente debido al surgimiento y la adopción de las tecnologías interconectadas. • El mundo no puede ser interpretado, entendido y respondido adecuadamente en términos físicos o industriales. • El valor es una función de dispersión • Una visión “post-industrial” de la producción: ○ Los productos como servicios habilitadores ○ Un enfoque en nivelación y la participación no finita ○ Herramientas para mediar y relacionar ○ Enfocado en la inteligencia colectiva • El dominio y la autoridad están distribuidos y son colectivos; expertos híbridos

• El espacio es cerrado y con un propósito específico • Las relaciones sociales de “espacio impreso”; un “orden textual” estable	• El espacio es abierto, continuo y fluido • Las relaciones sociales de un “espacio de medios digitales” emergente; textos en cambio
---	---

Fuente: (Adaptado de Lankshear y Knobel, 2006, p.38, traducción libre de la autora, original en inglés)

Estos cambios, también comparados con una evolución de lo “físico e industrial” hacia lo virtual y “postindustrial”, están notoriamente presentes en el ciberespacio cuando observamos la transición entre la Web 1.0 y la Web 2.0.

Web 2.0 y la cultura de la participación.

Como mencioné anteriormente, la forma en la que los usuarios participan en internet ha cambiado en los últimos años. En la Web 1.0 las compañías proveían de paquetes prefabricados a los usuarios, quienes tenían acceso limitado para modificarlos; mientras que en la Web 2.0, el usuario realmente tiene la opción de apropiarse del contenido y, además, crear nuevo contenido para compartirlo con otros usuarios. En la siguiente tabla se muestran algunas diferencias, en cuestión de plataformas, entre la Web 1.0 y la Web 2.0.

Tabla 3

Diferencia de plataformas entre la Web 1.0 y la Web 2.0

Web 1.0	Web 2.0
<i>Ofoto</i>	<i>Flickr</i>
<i>Britannica Online</i>	<i>Wikipedia</i>
Sitios web personales	blogs
publicar	participar

Sistemas de manejo de contenido	wikis
directorios (taxonomía)	etiquetas ("folksonomía")

Fuente: (O'Reilly, 2005, traducción libre de la autora, original en inglés)

Las plataformas de la Web 2.0 están principalmente enfocadas en el usuario. Un ejemplo claro es *Wikipedia*, en contraste con las enciclopedias prefabricadas de la Web 1.0, ya que todo el contenido de *Wikipedia* es creado por los usuarios de manera colaborativa.

Dentro de la Web 2.0 se pueden observar diferentes manifestaciones de cómo ha cambiado la mentalidad de los usuarios: de receptores se convirtieron en productores de contenido. En este espacio, los usuarios no son solo consumidores de medios, sino que pueden ser creadores activos que participan en la red como autores, artistas, diseñadores, programadores, etc. En este contexto, la cultura de la participación o participativa, de acuerdo con Jenkins et al. (2009), se define como una cultura que tiene:

barreras relativamente bajas para la expresión artística y el compromiso cívico, un fuerte apoyo para que se creen y compartan las creaciones, y algún tipo de orientación informal mediante la cual los conocimientos de los más experimentados se transfieren hacia los novatos. Una cultura de participación es también aquella en la que los miembros piensan que sus contribuciones son importantes, y sienten algún tipo de conexión entre sí (al menos hacia aquellas personas que ellos suponen tienen interés en lo que han creado) (p. xi, original en inglés).

Con un cambio en la mentalidad de los usuarios, otro cambio importante que surge de los espacios en la Web 2.0 es en relación a la identidad.

Identidad

Uno de los ejes de esta investigación fue entender las identidades de los participantes, por lo que es importante definir este concepto. Lo primero que hay que entender de la identidad es que ésta no puede ser entendida como fija y única. La identidad es situada; consiste, según Gee (2000), en “ser reconocido como un cierto ‘tipo de persona’, en un contexto dado” (p. 1, original en inglés). Por ello, una persona puede tener múltiples identidades para diferentes momentos y espacios.

Gee (2000) identifica cuatro perspectivas para las identidades: natural, institucional, discursiva y de afinidad, como se muestra en la Tabla 4. Estas perspectivas no se excluyen entre sí, sino que son en muchos casos complementarias. Por ejemplo, la identidad natural de una persona como mujer, o como primogénita en su familia, no la separa de su identidad como profesora en una institución (identidad institucional), o como una persona carismática (discursiva), de la misma forma que ninguna de las identidades anteriormente mencionadas la separa de su identidad como *fan* de una serie televisiva que discute aspectos de ésta en un foro en internet (afinidad).

Tabla 4

Formas de ver la identidad según Gee (2000)

Proceso		Poder	Fuente de poder
Identidad Natural			
Un estado	desarrollado a partir de	fuerzas	de la naturaleza
Identidad Institucional			
una posición	definida o autorizada por	las autoridades	dentro de las instituciones
Identidad Discursiva			
una característica individual	reconocida en el	discurso/diálogo	de/con individuos “racionales”
Identidad por Afinidad			
experiencias	compartidas en	la práctica	de grupos con alguna afinidad

Fuente: (Gee, 2000, traducción libre de la autora, original en inglés)

Es entonces cuando Gee (2000) utiliza el término “grupos de afinidad” para hacer referencia a los grupos de personas que se desenvuelven en prácticas a partir de un interés común. Posteriormente, al ver el crecimiento de estos grupos en espacios en línea, Gee (2004) cambia el nombre por “espacios de afinidad”. Este concepto se detalla a continuación.

Espacios de afinidad.

Gee (2000) observó que en ciertos espacios ocurre un tipo de interacción entre personas que, independientemente de su edad, origen o profesión, se unen gracias a un tema afín. Inicialmente, estos espacios eran propiciados por las empresas para conectarse con sus clientes o empleados, y así generar una mayor sensación de comunidad y exclusividad. Gee (2004) define los espacios de afinidad como los sitios físicos, virtuales o combinados, en los que los participantes pueden interactuar con diferentes personas con quienes comparten un interés común. Los espacios de afinidad son una buena demostración de lo que representa la cultura de la participación.

Aunque Gee (2004) considera que el concepto de “comunidad de práctica” (Wenger, 1998) alude a una configuración importante para entender el aprendizaje, decidió que es preferible concebir las formas en las que el aprendizaje y la participación ocurren de acuerdo con el *espacio* en el que las personas interactúan. El autor argumenta que existen problemas al utilizar el concepto de “comunidad de práctica” para definir estos sitios. Señala que las diferencias entre estos dos conceptos residen en que la idea de comunidad puede contener connotaciones como la de “pertenencia”, es decir, que las personas en espacios como salones de clase o espacios de trabajo, mantienen lazos cercanos entre sí, lo cual no es necesariamente cierto. Otra noción discutible es la de “membresía”, ya que tiende a ser ambigua al depender de la comunidad. Finalmente, Gee considera que el principal problema está en tratar de etiquetar a un grupo de personas, quienes necesariamente deben ser reconocidas como miembros, lo cual puede ser difícil de definir. En cambio, al estudiar las interacciones a partir del espacio en el que suceden, como es en

el caso de los espacios de afinidad, los límites del campo están mejor dibujados independientemente del sentido de “membresía” de las personas dentro de él.

Gee (2004) define los espacios a partir de algunos factores. Primeramente, es necesario que tengan *contenido*, o sea, el tema del espacio. Todo lo que aporte contenido al espacio es llamado *generador*. Una vez que un espacio tiene contenido, éste puede ser visto de dos maneras: 1) en términos del contenido (organización de contenido), es decir, la forma en la que los contenidos son diseñados u organizados; o 2) en términos de *interacción* (organización interaccional), en otras palabras, las formas en las que “las personas organizan sus pensamientos, creencias, valores, acciones e interacciones sociales en relación con esos signos y sus relaciones” (Gee, 2004, p. 81, original en inglés). Otro factor importante para definir los espacios son los *portales* a través de los cuales la gente ingresa al espacio. Un portal es cualquier cosa que dé acceso al contenido y a las formas de interactuar con dicho contenido. Es importante mencionar que incluso personas que no son los diseñadores del espacio pueden generar contenido para otros en los portales.

Para caracterizar a los espacios de afinidad, Gee (2004) define once propiedades que los configuran:

- 1) **Un objetivo compartido es esencial;** la raza, la clase, el género, las discapacidades o clases sociales no.
- 2) **Los novatos, los expertos y todos los demás comparten un espacio en común.** Los novatos no están segregados de los expertos, ni los menos interesados de los adictos; todos comparten el mismo espacio.
- 3) **En algunos portales existen fuertes generadores de contenido** cuando los portales permiten a las personas generar nuevas señales y relaciones.

- 4) **La organización interaccional transforma la organización de contenido**, es decir, las acciones e interacciones de las personas dentro de los espacios transforman los contenidos.
- 5) **Se alienta tanto el conocimiento intensivo** (especializado) **como el extensivo** (general)
- 6) **Se alienta tanto el conocimiento individual como el colectivo**, es decir, valoran que las personas aprendan y que además compartan sus conocimientos con otros.
- 7) **Se alienta el conocimiento disperso**, es decir, que utilicen conocimiento que esté distribuido no solo dentro del espacio, sino que compartan vínculos al conocimiento que se ofrezca en otros sitios.
- 8) **Se alienta y reconoce el conocimiento tácito**, es decir, aquel conocimiento construido en la práctica aunque no puedan explicarlo en palabras. Este conocimiento se comparte a través de acciones comunes al interactuar con otros, o a través de la participación en foros si desean articular ese conocimiento en palabras.
- 9) **Hay muchas formas y rutas diferentes de participación**, ya sea de manera periférica en algunas ocasiones o central en otras, los patrones de participación no son fijos.
- 10) **Hay muchas rutas diferentes para obtener un determinado estatus**. Las personas pueden ser reconocidos como buenos en diferentes aspectos o ganar reputación a través de diferentes maneras.
- 11) **El liderazgo es poroso y los líderes se convierten en recursos**. Hay diferentes líderes para diferentes tareas; generalmente, no pueden crearse jerarquías rígidas y autoritarias.

(Basado en Gee, 2004, pp.85-87, traducción libre de la autora, original en inglés)

Lammers, Curwood y Magnifico (2012) realizaron una adaptación de la propuesta de Gee del 2004, con la finalidad de crear una metodología etnográfica para los espacios de afinidad en línea, sobre todo aquellos generados por los usuarios y no por organizaciones privadas. Además, actualizaron la teoría según los cambios que ha habido en los últimos años gracias a la expansión de las tecnologías de la información y la comunicación. Así, las autoras describen los espacios de afinidad según nueve características (Ver Tabla 5), tras haber obtenido evidencia empírica a través de sus trabajos con jóvenes en espacios en línea.

Tabla 5

Características de los Espacios de Afinidad

Característica	Explicación
“Es esencial que se trabaje por un objetivo compartido”	Al tener un objetivo en común, los participantes, jóvenes y adultos, pueden convivir en los espacios de afinidad independientemente de otros factores sociales.
“La participación es auto-dirigida, multifacética y dinámica”	Existen diferentes formas y rutas de participación y hacia el estatus. Además, con el gran número de comunidades en la red (<i>Facebook, Tumblr, Pinterest</i>) y tecnologías para crear sitios web, la participación no se limita a los portales dentro del espacio de afinidad. Cualquiera puede construir su propio portal para generar contenido dentro de un espacio de afinidad.
“En los portales de espacios de afinidad en línea, la participación es usualmente multimodal”	Cuando Gee recién desarrolló el concepto de espacios de afinidad, los foros de discusión basados en texto eran portales clave para espacios concentrados en medios. Actualmente muchos portales en línea incitan, o incluso requieren, participación multimodal. Los participantes crean contenido multimodal para demostrar su pasión por ciertos medios al crear sitios webs, <i>avatares</i> , blogs, videos, mapas, gifs, etc.
“Los espacios de afinidad proveen una audiencia pública y apasionada por el contenido”	Dentro de los espacios de afinidad, los participantes se vuelven expertos y desarrollan conocimiento intensivo (Gee, 2004). Los creadores de contenido ganan estatus social y demuestran su dominio al compartir sus creaciones dentro del espacio. De este modo, los participantes en los

	espacios de afinidad se convierten en una audiencia para el contenido que puede responder a estos trabajos como lectores activos o, incluso, como colaboradores.
“La socialización juega un papel importante en la participación en los espacios de afinidad”	Mientras que el objetivo común puede ser la motivación primaria para ingresar a un espacio de afinidad, la participación no está basada solamente en ese objetivo. Otras prácticas incluyen jugar, responder trivias o participar en actividades diseñadas para contribuir a la construcción de la comunidad en el espacio. Estas actividades de bajo riesgo les permiten a los novatos participar de manera periférica a la vez que conocen la comunidad. Además, las actividades de socialización de estos portales son parte central del proceso de conocer personas del espacio de manera regular.
“Los roles de liderazgo varían dentro y entre los portales”	Mientras que Gee (2004) señalaba que los espacios de afinidad y los líderes de los portales no eran “jefes” quienes ordenaban a los demás, las autoras encontraron que los portales comúnmente tienen líderes que actúan como guardias o moderadores. Incluso hay veces en las que tienen títulos oficiales como administrador o coordinador de mercadeo. Además, los líderes pueden ser diseñadores, facilitadores, organizadores, o delegados, y desempeñar cualquier número de roles dentro de un portal. Estos roles no solo están disponibles para los adultos, incluso en los espacios intergeneracionales. Por lo tanto, es importante para los investigadores de los espacios de afinidad reconocer las diferencias en los roles de liderazgo disponibles y reconocer que los miembros a veces inventan nuevos roles cuando es necesario.

“El conocimiento es distribuido a lo largo de todo el espacio de afinidad”	Dentro de los espacios de afinidad, el conocimiento y el contenido frecuentemente está distribuido entre los <i>fans</i>, portales, textos y otros medios. Una sola persona o portal no tiene porqué ser omnisciente dentro del espacio. Más bien, muchos portales se especializan en un aspecto particular de conocimiento o contenido, y la diversidad de portales se convierte en la fortaleza del espacio a la vez que sus participantes se trasladan dentro de él.
“Muchos portales le otorgan mucho valor a catalogar y documentar el contenido y las prácticas”	Puesto que los espacios de afinidad se conforman de un grupo de participantes multi-generacional, multicultural y multilingüe, sus líderes tienden a catalogar el contenido y detallar las expectativas en las que esperan que los participantes contribuyan de manera exitosa en el portal. Estas explicaciones que guían la participación suelen ser presentaciones multimodales o multimedia, no solo textos escritos. La organización del espacio se convierte en la principal manera de mantener el orden entre los diversos grupos de participantes.
“Los espacios de afinidad abarcan una variedad de portales en sitios de medios específicos y redes sociales”	Además de los sitios para medios específicos creados por los <i>fans</i> que sirven como portales hacia un espacio de afinidad, muchos se conectan a redes sociales existentes como <i>Facebook</i>, <i>YouTube</i>, <i>Flickr</i>, <i>Tumblr</i> y <i>Twitter</i>. Es común que las relaciones interconectadas entre los portales para medios específicos y creados por los <i>fans</i>, y los portales de redes sociales, de tal manera que contribuyen entre ellos al crecimiento y la participación dinámica en los espacios. Estos espacios de redes sociales tienen sus propias

	características de participación, tal como el uso de <i>hashtags</i> (#).
--	---

Basado en: (Lammers et al., 2012, pp. 48-50, traducción libre de la autora, original en inglés)

Tanto Gee como Lammers et al. comparten la visión de que estos espacios son portales al aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo, y que la manera en la que funcionan aporta valiosas perspectivas que pudieran ser adaptadas al salón de clases para promover estos tipos de aprendizaje. En particular, la propuesta de Lammers et al. (2012) es de utilidad para analizar los elementos y las características de espacios en línea como *deviantART*.

Actualmente, hay muchos espacios de afinidad creados a partir de productos mediáticos como películas, series, videojuegos, etc. Gracias a la tecnología, los *fans* de estos productos han encontrado un punto de convergencia para encontrarse con otras personas que comparten los mismos gustos que ellos. Debido a la naturaleza del sitio en el que se realiza este estudio, es pertinente profundizar en los conceptos y teorías que surgen de la cultura de *fans*.

La cultura de fans y la creación de espacios de afinidad.

A pesar de que los *fans* de ciertos medios, como libros, historietas y películas, son considerados una subcultura “ajena” por la parte dominante de la sociedad, la cultura de *fans* ha despertado el interés de investigadores de las ciencias sociales y humanidades desde hace más de dos décadas (Gray, Sandvoss y Harrington, 2007). Los *fans* son entusiastas o seguidores devotos de algo o alguien, por ejemplo: series, películas, libros, grupos musicales, artistas, historietas, equipos deportivos, entre otros; y generalmente se agrupan,

de acuerdo con un gusto particular, dentro de un “*fandom*”, del inglés “*fan*” más el sufijo “*dom*”, de dominio o territorio.

El concepto de *fan* es algo controversial, pues como señala Alvermann y Hagood (2000), esa etiqueta puede ser representada como un estigma, una patología de quienes son manipulados por los medios que consumen pasiva y ávidamente. Parte de este rechazo surge de la división entre lo que podría considerarse “baja cultura” y los gustos relacionados a la “alta cultura” de grupos más elitistas. Según Alvermann, la diferencia entre los jóvenes pertenecientes a un *fandom* y los aficionados¹¹ a otras manifestaciones como la literatura, la música clásica, la ópera o la jardinería, reside en que lo que los jóvenes hacen es considerado “desviado”, mientras que las otras aficiones, consideradas más adultas o cultas, son pensadas como “normales”.

Jenson (1992) argumenta que al estigmatizar “el *fandom* como una desviación de sociedad, nos estamos perdiendo de las formas en que los valores y los significados son representados y compartidos en la vida contemporánea” (p. 26, original en inglés) entre miembros de esos grupos particulares. Tanto Jenson como Alvermann señalan la importancia de comprender e incorporar los gustos y aficiones de los jóvenes dentro de las prácticas de literacidad escolares, ya que el docente puede ayudar a los estudiantes a desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo desde una perspectiva en la que ellos se

¹¹ En inglés, se utiliza *aficionado* más comúnmente para referirse a los *fans* de medios de “alta cultura”, como la ópera, el teatro, la música clásica, etc.

puedan sentir más cómodos, gracias a la familiaridad con la que podrían manejar temas desde un área en la que podrían considerarse conocedores.

El gusto que sienten los *fans* por un producto mediático puede motivarlos a desempeñar un papel más activo, al realizar sus propias creaciones tomando elementos de dicho producto para elaborar algo propio. A esta práctica se le conoce como *remix* y será explicada a continuación.

Remix de medios.

En los años recientes, con el creciente desarrollo tecnológico, la imagen de los *fans* como consumidores pasivos está cediendo para mostrar una imagen que los identifica como generadores de cultura y conocimiento (Ito, 2011). En la sección de estudios previos, mencioné una forma en la que se manifiesta ese proceso de creación que ocurre cuando se toman elementos existentes en los medios para crear algo nuevo. A esta práctica se le conoce como *remix* (remezcla) de medios; y Lankshear y Knobel (2007a) hacen una distinción entre esta práctica y el uso actual del término “*remix*”. El término surge a partir de finales de los años 70 y principios de los 80, cuando los *DJ* tomaban muestras de canciones y las mezclaban. Independientemente del término, la práctica del *remix* como la apropiación y transformación de objetos culturales existentes ha estado vigente desde la antigüedad. Por ejemplo, los romanos tomaron las formas e ideales artísticos de los griegos y los remezclaron para crear sus propias obras (Knobel y Lankshear, 2011).

Un ejemplo de este *remix* es la creación de *fanfiction* o *fanfic*. Black (2006) lo define como la narrativa que producen los *fans*, quienes, al utilizar personajes y tramas de

los medios existentes y la cultura popular, “extienden imaginariamente la trama o línea temporal original, crean nuevos personajes, y/o desarrollan nuevas relaciones entre personajes que ya están presentes en la fuente original” (p.688, original en inglés). Jenkins et al. (2009) lo definen simplemente como los relatos escritos por *fans* basándose en los personajes o escenarios del trabajo original.

El *fanfiction* cuenta con una amplia gama de subgéneros, como el “*Crossover*”, que es cuando conectan dos o más mundos y los hacen interactuar entre sí; el “Universo Alterno” (AU, por sus iniciales en inglés), que toma a los personajes y los transporta a un mundo distinto al de la historia original; historias que giran alrededor de cambiar el género original de los personajes (*genderswap*); o incluso RPF, o “*real-person fiction*”, donde hasta los miembros de una banda musical son los protagonistas (*bandfic*) (Grossman, 2011). Cuando los trabajos son a través de dibujos o pinturas en vez de texto, se le conoce como *fanart*.

El mundo del *fanfiction*, hasta hace poco invisible para el ojo de los medios dominantes, es rico, diverso e innegablemente amplio. Cuando se ingresa la palabra “*fanfiction*” al buscador Google.com, éste arroja alrededor de 32.5 millones de resultados (al 8 de abril de 2014). El portal de Fanfiction.net, una de las principales comunidades en línea dedicadas al *fanfic*, tiene tan solo 675 mil historias en la sección dedicada a los libros de Harry Potter (www.fanfiction.net, al 24 de febrero de 2014). De acuerdo con el sitio Alexa.com, que se dedica a analizar el tráfico de sitios web, México se encuentra en el segundo lugar en la lista de países que más ingresan al sitio Fanfiction.net, con Estados Unidos a la cabeza de esta lista (Alexa.com, al 9 de abril de 2014).

La definición de la cultura participativa de Jenkins et al. (2009) explica muy claramente algunas de las características de los jóvenes que se involucran activamente en los sitios dedicados a publicar *fanfics*, como es el caso de Fanfiction.net, donde los usuarios no solo participan al publicar sus trabajos, sino que incluso “quienes no han sido autores de alguna historia pueden construirse como *fans* legítimos al participar en el proceso de revisión, interactuar con otros miembros y crear una base social que los apoyará cuando ellos empiecen a crear y publicar sus propias historias de ficción” (Black, 2005, p. 120, original en inglés). Otras actividades en las que los *fans* se involucran son: “la revisión por pares, la escritura colaborativa y la exploración de ciertos géneros de escritura” (Black, 2009, p. 402, original en inglés).

Una forma más de escribir *fanfiction* es a través de juegos de rol (*role-play games*). Aunque el *fanfiction* puede ser un producto del juego de rol, no siempre es la finalidad de estos, ya que estos constituyen una práctica creativa por sí misma. Los juegos de rol consisten en que cada persona interpreta un papel previamente acordado en un grupo. Los juegos de rol se han utilizado en contextos educativos a partir del nivel preescolar para llevar a cabo situaciones en las que los niños deben trabajar con su imaginación para recrear situaciones de la vida diaria. Esta actividad ayuda a desarrollar la imaginación, el lenguaje, la comprensión sobre la sociedad y la identidad personal, entre otras competencias (Bergen, 2002).

En línea, estas prácticas se realizan a través de chats, foros, programas de mensajería instantánea, entre otros. Hammer (2007) señala que “la mayoría de los juegos de rol comparten tres características esenciales: la narración, la improvisación y la

colaboración” (pp. 69-70). La narración ocurre cuando los participantes describen eventos o dialogan dentro de la ficción compartida; la improvisación ocurre constantemente en los juegos de rol, ya que los jugadores proponen las decisiones que toman sus personajes sin haber tenido oportunidad de planearlo; y la colaboración sucede constantemente cuando los jugadores contribuyen colectivamente a la creación de la narrativa al interactuar entre ellos.

La autoría en los juegos de rol se presenta de una manera compleja, en parte porque es compartida entre un grupo de personas. Los autores o creadores, según Hammer (2007), pueden ser primarios, secundarios o terciarios, dependiendo también del tipo de texto que generan. Los autores primarios desarrollan textos primarios, es decir, son los creadores de un mundo (escenario) y el conjunto de reglas (sistema) que lo rigen. Los autores secundarios son los responsables de construir situaciones específicas a partir del texto primario. Finalmente, los autores terciarios son los jugadores que escriben el texto terciario una vez que sus personajes se encuentran dentro de las situaciones creadas por el autor secundario.

Cuando prácticas como el *remix* de medios ocurren dentro de los espacios de afinidad en línea, se generan una multiplicidad de acciones, interacciones e identidades alrededor de los eventos. Por ejemplo, en esta investigación se analizaron los eventos y prácticas de literacidad que se llevan a cabo en un sitio en internet dedicado a la publicación de trabajos artísticos y la creación de redes sociales entre artistas y aficionados al arte.

En suma, inicié este apartando ilustrando la complejidad de definir la literacidad a través de una sola perspectiva. Ésta puede ser entendida desde distintos ángulos, como lo

hace Street (1995), quien distingue el modelo autónomo, entendido como el estudio de las prácticas de lectura y escritura como un conjunto de habilidades cognitivas; y el modelo ideológico, que considera además la naturaleza sociocultural y situada de las literacidades. Este modelo es parte medular de la corriente conocida como los Nuevos Estudios de Literacidad, que es un sentido paradigmático de la nueva perspectiva de la literacidad.

Otro sentido es el ontológico, propiciado por lo que Lankshear y Knobel (2006) llaman “nuevas literacidades”. Para afirmar que las literacidades son nuevas, deben cumplir dos características esenciales: que usen nuevas tecnologías (o tecnologías tradicionales de una nueva manera), y nuevos aspectos del *ethos*, que se refieren a un cambio de la mentalidad de los usuarios visible en la Web 2.0. Este cambio se caracteriza porque el rol de los usuarios al crear, usar y distribuir textos es más activo, colaborativo y flexible; a diferencia de la Web 1.0, que representa una visión más industrial y pasiva, donde el autor es solo uno y la distribución de textos está restringida.

Este cambio en las literacidades dentro de la Web 2.0 nos remite a la cultura de la participación que, según Jenkins (2008; Jenkins et al., 2009), alude a una cultura moldeada por los usuarios, en una sociedad de cooperación y participación activa. Este modelo de participación en particular sirve para entender los espacios de afinidad, en donde los usuarios son participantes activos, trabajando hacia un objetivo común, y donde lo importante es este interés compartido y no la edad, el sexo, la nacionalidad ni el nivel de preparación.

Finalmente, debido a la pertinencia que tiene por la naturaleza del lugar de este estudio y como ejemplos de los conceptos mencionados anteriormente, proporcioné una

visión general de algunos conceptos clave de las actividades que realizan los *fans*, como el *remix* de medios, que incluye prácticas como el *fanfiction* y los juego de rol.

CAPÍTULO III: MÉTODO

En este capítulo se describe el método de investigación empleado en este trabajo. Inicio con una explicación general de su diseño, para posteriormente describir el procedimiento de recogida de datos, los participantes y los detalles de la realización del trabajo de campo. Finalmente, explicaré el procedimiento de análisis de datos.

3.1 Diseño

Este proyecto de investigación presenta un estudio de casos múltiples (Stake, 2005; Yin, 2006) siguiendo una aproximación cualitativa con herramientas etnográficas enfocadas a espacios de afinidad (Lammers, Curwood y Magnifico, 2012), y con el apoyo teórico de los Nuevos Estudios de Literacidad.

Consideraré pertinente abordar el objeto de estudio desde la perspectiva del estudio de caso como estrategia metodológica. El estudio de caso favorece el análisis a profundidad de un caso dentro de su contexto real (Yin, 2006) utilizando múltiples métodos que se complementan entre sí. En esta investigación, se realizó un estudio de múltiples casos, al estudiar las prácticas y los aprendizajes de tres participantes, usuarios de deviantART.com. Gracias a la variedad de métodos y al uso de múltiples casos, es posible realizar una triangulación (Stake, 2005) que ayude a clarificar significados al identificar las diferentes perspectivas y realidades de cada caso. Particularmente, estos tres casos sirven para ilustrar la diversidad de experiencias dentro del sitio, y su análisis brindará un panorama más amplio y detallado del objeto de estudio.

La necesidad de un enfoque cualitativo surge debido a la naturaleza de las técnicas utilizadas para la recogida y análisis de los datos que buscan obtenerse de los casos a analizar, “donde el objetivo es la riqueza, profundidad y calidad de la información, y no la cantidad, y estandarización” (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p. 279). La investigación utilizó un diseño de etnografía enfocada (LeCompte y Schensul, 1999; Knoblauch, 2005), que se caracteriza por ser un estudio corto, con una aproximación al objeto de estudio enfocada e intensiva. Se eligió esta técnica debido a que el tiempo disponible es escaso, y el sitio de estudio permite este tipo de investigación, al ser un trabajo en línea casi en su totalidad.

Por otra parte, la naturaleza del contexto requirió que la etnografía se hiciera principalmente en línea, lo cual presenta ciertas limitaciones, como se discute en el siguiente apartado.

3.1.1 Etnografía en línea

La etnografía en línea presenta aún muchos retos para los investigadores, al ser un campo de estudio en un proceso constante de definición y evolución. Para la presente investigación se utilizan las consideraciones de Leander y McKim (2003) sobre la etnografía en línea. Los autores describen cómo cambian los componentes de una investigación etnográfica cuando éstas se realizan en línea. Existen retos tales como definir el sitio y las identidades de los participantes, y las complicaciones de llevar a cabo observación participante.

La forma de realizar observación participante en espacios en línea no dista demasiado de la forma tradicional. La observación participante requiere que el investigador

no solo esté presente, sino que lleve un registro y se involucre en las actividades diarias con las personas en el campo (Schensul, Schensul y LeCompte, 1999). Es lo mismo para el investigador en línea; la gran diferencia es la definición del sitio. Leander y McKim (2003) explican que los espacios virtuales no son realmente diferentes a los físicos, y que como investigadores podemos definir los límites del campo de estudio por el “campo de relaciones” que ocurren en un determinado espacio, más que por los límites que caracterizan una locación física.

Los conceptos de espacio y tiempo no cambian de una manera excepcional entre el espacio físico y el virtual. Leander y McKim (2003) explican que no existe una división entre lo físico o presencial (a veces llamado “el mundo real”) y lo virtual, sino que, en la mayoría de los casos, los espacios están contenidos uno dentro del otro, se expanden y co-construyen entre sí. Al estudiar las prácticas de literacidad, explorar la relación entre los textos, los participantes y los escenarios a través del tiempo y el espacio trae consigo un panorama más amplio de dichas prácticas, en contraste con el análisis de los textos aislados. Además, “un análisis de los flujos a través de las prácticas en y fuera de línea podría contrastar productivamente las relaciones del flujo” (Leander y McKim, 2003, p. 227, original en inglés).

Los autores proponen considerar las dimensiones de flujo y lugar, así como las correspondientes a lo local y lo global, como dimensiones necesarias para la etnografía de flujos o conectiva, que es una forma de abordar las prácticas en los espacios en línea, “rechazando la postura en la que los lugares (y las prácticas que los crean) sean reemplazadas por los flujos” (Leander y McKim, 2003, p. 225, original en inglés). Los

flujos no describen simplemente una estructura interconectada, sino lo que hacen los individuos dentro y a través de dicha estructura.

Como se planteó en el capítulo anterior, el trabajo de Lammers, Curwood y Magnifico (2012) es un tipo de etnografía en línea. Éste es pertinente para este estudio y es utilizado como marco de referencia metodológico. Las autoras presentan la etnografía de los espacios de afinidad como un conjunto de técnicas que investigan las prácticas de literacidad y la participación dentro de ambientes en línea. Ellas mencionan que “la introducción de numerosas tecnologías y redes sociales en línea han creado espacios de afinidad que están en constante evolución, son dinámicos e interconectados de nuevas maneras” (p. 47, original en inglés), y son capaces de ayudar a los jóvenes que forman parte de estos espacios a mantener su motivación y producción creativa. Además, los estudios teóricos y empíricos basados en los Nuevos Estudios de Literacidad mencionados en apartados anteriores, sirven de modelo para recoger y analizar la información que surgió del estudio. Este enfoque es pertinente para estudiar los espacios, como los grupos, en los que las participantes interactúan con otros usuarios con quienes mantienen un gusto en común; es decir, en un espacio de afinidad: deviantART.com.

Así pues, esta investigación presenta un estudio de casos múltiples con una aproximación cualitativa, y en su realización utilicé herramientas de la etnografía de espacios de afinidad en línea y la etnografía de flujos. Debido al limitado tiempo para realizar este proyecto, se utilizó la etnografía enfocada. Por lo tanto, este trabajo se caracteriza por ser multi-metodológico.

3.1.2 Contexto

Lugar

El contexto para esta investigación es el sitio deviantART.com (ver Figura 3), una comunidad en línea para que artistas y aspirantes a artistas de medios diversos, como el arte tradicional, el arte digital y la fotografía, exhiban sus trabajos, reciban realimentación de sus pares y promuevan sus obras en un escenario internacional. Los usuarios, llamados *deviants*, cuentan con una página personal que incluye galería, tienda, favoritos y una sección de blog conocida como *journal*. Los *deviants* pueden ser miembros gratuitamente o comprar una membresía Premium, con la que pueden gozar de otros beneficios en todo el sitio.

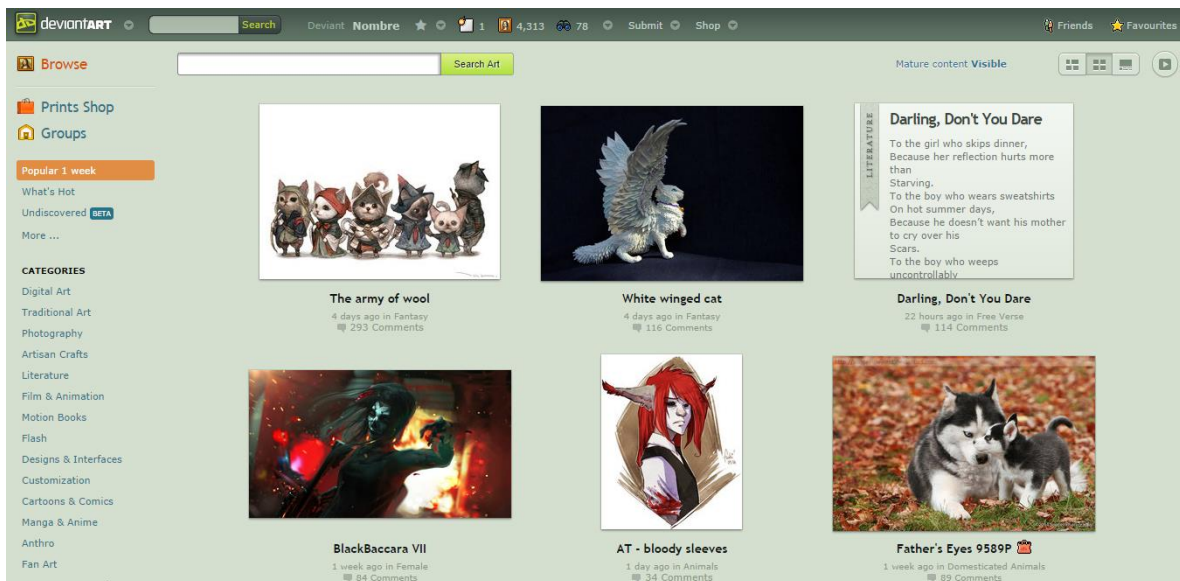


Figura 3: Página principal de deviantART.com (2014)

Para participar activamente en el sitio se requiere aprender a seguir ciertos pasos y reglas, así como saber utilizar algunas herramientas. El sitio solo está disponible en idioma inglés, por lo que sus miembros deben familiarizarse con algunas palabras para poder

utilizarlo efectivamente. Para publicar sus obras artísticas, llamadas *deviations*, hay que comprender aspectos técnicos como el sistema de *sta.sh*, las categorías, las especificaciones de tamaño y puntualizar si el contenido de la obra es explícito (en *deviantART* es llamado *Mature Content*, contenido maduro). Una vez publicada la *deviation*, los *deviants* en general pueden agregarla a su carpeta de favoritos o colecciones, comentarla, o compartirla en redes sociales como *Facebook*, *Twitter*, *Tumblr*, o dentro del mismo *deviantART* a través de notas o copiando el código de imagen miniatura o *thumb*.

Otra característica de *deviantART* relevante para este estudio son los grupos. En la figura a continuación se muestra la página de *deviantART* que funciona como directorio de los grupos.

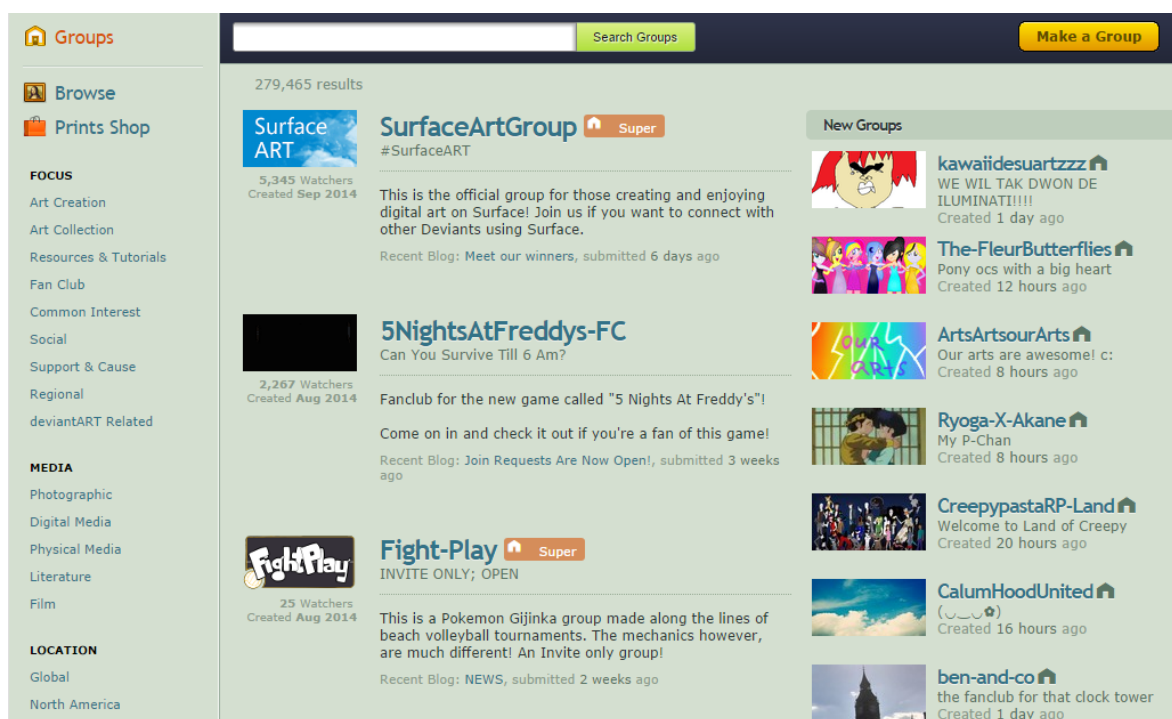


Figura 4: Página de Grupos de deviantART.com (2014)

Todos los usuarios pueden crear y participar en grupos y, al igual que las membresías Premium, existen *SuperGroups* (Super Grupos) con más características de personalización disponibles. Como lo muestra la figura anterior, el menú a la izquierda de la página exhibe las categorías en las que los grupos pueden ser organizados, tales como: 1) la temática o enfoque del grupo, que pueden ser la creación artística, un interés común, o un club de fans; 2) enfocados a un medio de creación en particular, por ejemplo, medios digitales o tradicionales; o 3) corresponder a una ubicación geográfica específica. Otras formas de agruparlos son por tipo de grupo (básico o super), número de miembros, o fecha de creación. Fue precisamente en un grupo local de *deviantART* que conocí a las participantes de este estudio, quienes serán descritas en el siguiente apartado.

3.2 Participantes

Para esta investigación se contó con tres participantes que fueron consideradas clave a partir de los criterios de selección. Estos criterios fueron principalmente: 1) que estuvieran inscritos en una institución educativa, 2) que participaran activamente en *deviantART* desde al menos un año a la fecha del inicio del trabajo de campo, y 3) que concedieran el acceso necesario para realizar la observación y la entrevista. Aunque el sexo, edad e idioma en el que realizan sus actividades en el sitio no fueron factores determinantes en el proceso de selección, sí lo fueron aspectos como la ubicación geográfica compartida y la facilidad de acceso gracias a la familiaridad que tengo con las participantes. Al diseñar esta investigación se consideró relevante el hecho de que fueran estudiantes; sin embargo, ese criterio resultó ser menos determinante al dejar de lado las prácticas institucionales para poder enfocarme en las prácticas vernáculas en el sitio del estudio.

Las tres participantes seleccionadas residen en el sur de la península de Baja California. Los nombres de las participantes, así como sus nombres de usuarios y *avatares*, han sido cambiados para respetar su anonimato. A continuación, describiré brevemente las características de cada participante.

3.2.1 Participante 1

La Participante 1 es miembro activo de *deviantART* desde Septiembre de 2008. Ella es egresada de una institución de educación media superior privada e inició en agosto de 2013 sus estudios universitarios en una escuela privada, en la Licenciatura en Artes Visuales. Al iniciar el trabajo de campo, la participante aún no cumplía los 18 años, por lo que pedí autorización por escrito (ver Anexo 1.1) a su tutor, en este caso su madre, para realizar las observaciones y la entrevista.

3.2.2 Participante 2

La Participante 2, de 18 años, es miembro de *deviantART* desde Julio de 2008. Ella es egresada de bachillerato general e inició sus estudios en Arquitectura en una institución pública de educación superior en agosto de 2013. Tanto ella como la participante 3 eran mayores de edad al momento del ingreso al campo, por lo que ellas mismas firmaron su formato de consentimiento escrito (Ver Anexo 1.2).

3.2.3 Participante 3

La mayor de las 3, la Participante 3, de 23 años, es miembro de *deviantART* desde Septiembre de 2006. Al iniciar el trabajo de campo cursaba el décimo semestre de la Licenciatura en Informática de una escuela pública, a la vez que realizaba sus residencias

profesionales y trabajo de titulación. Concluyó sus estudios durante el transcurso del trabajo de campo.

3.2.4 Consideraciones especiales

Como en todo estudio etnográfico, es de gran importancia que las participantes estén enterados de la naturaleza de la investigación antes de iniciarla, por lo que se les proporcionó un formato de consentimiento por escrito (Ver Anexo 1) en el cual les explicaba en qué consistía este estudio, qué datos pretendía obtener a través de la entrevista y observación, cómo serían obtenidos y lo que se haría con esa información. Como una de las participantes aún era menor de edad durante una parte de la investigación, fue necesario además que sus tutores accedieran a que formara parte de este estudio.

3.3 Instrumentos

Para el proceso de recogida de datos se diseñaron dos instrumentos: una guía de entrevista (Ver Anexo 2) y protocolo de observación (ver Anexo 3). La guía de entrevista se diseñó con la finalidad de complementar lo observado en línea durante la fase de ingreso al campo, profundizar en la trayectoria de cada participante, tanto en el sitio como en los grupos; identificar la forma en la que participan en los grupos (funciones), sus preferencias como creadoras, y los recursos que requieren, ya sean tecnológicos o de conocimientos previos. Así, la entrevista abordó tres dimensiones: trayectoria en *deviantART*, participación y comunidad, e identidad como artista.

El protocolo de observación para llevar un registro de las actividades observadas consistió en lo que he denominado “ruta de participación”. Éste es una especie de bitácora

de la secuencia (o el flujo) de las actividades observadas dentro del sitio. Para su realización, me basé en los elementos de los eventos y prácticas de literacidad que explica Hamilton (2000). Esta bitácora está formada por capturas de video y comentarios que ayudan a ilustrar lo que se ve en dichas capturas. Al encontrar una manera más práctica de capturar los datos con el programa *Camtasia* y con capturas de pantalla, ese formato de registro de actividad no fue utilizado durante la observación.

3.4 Procedimiento

Para este estudio se llevaron a cabo entrevistas presenciales, así como observación participante tanto presencial como en línea. La relevancia de la observación participante para este estudio reside en que ésta ofrece un panorama de “las formas en que las cosas están organizadas y priorizadas, la forma en que las personas se relacionan entre ellas, y las maneras en las que los límites sociales y físicos están delimitados” (Schensul et al., 1999, p. 91, original en inglés) de una manera en la que el investigador está inmerso en las actividades y rutinas de los participantes que observa. Se eligió la observación del tipo participante debido a mi afiliación a este sitio y a las actividades en común con las participantes. A pesar de que yo ya compartía regularmente algunos de los espacios con las participantes (como el grupo local), es importante mencionar que en los espacios en los que no participaba, mi rol como observador fue principalmente el de un *lurker* (Leander y McKim, 2003), que es un término que denomina a los usuarios que están presentes pero no participan activamente en actividades de los espacios en línea ni interactúan directamente con otros usuarios.

La observación tuvo una duración de dos meses y medio, iniciando a mediados del mes de junio de 2013. En ese periodo se observó la actividad e interacción de las participantes en su sitio personal de *deviantART*, dentro de los grupos a los que pertenecen y en espacios derivados de esos grupos, como las salas de chat; esto con el fin de distinguir las distintas actividades que realizan y la forma en la que participan dentro de dichos espacios. La actividad fue monitoreada semanalmente, en especial a partir de la pestaña *Activity*, a la que se accede desde el perfil (la página personal) de cada participante. Esta sección muestra los últimos usuarios que agregaron a su lista de *devWatch*, los últimos comentarios realizados en *deviations* y *journals*, en foros, comentarios en su perfil, sus últimas *deviations* publicadas, y un acceso a cuatro *deviations* elegidas de manera aleatoria desde su carpeta de favoritos.

Con el fin de describir la trayectoria de cada participante desde su ingreso al sitio, se recopilaron datos estadísticos disponibles dentro de los sitios personales de cada participante. Además, se accedió a la información disponible en las páginas de *journal* y en las *deviations* anteriores a la fecha de observación para poder comprender las rutinas y la evolución de las participantes dentro de *deviantART*. Estos datos fueron de gran ayuda para obtener una perspectiva valiosa para conocer las identidades que despliegan en el sitio y su historia personal dentro del mismo.

Además de la observación, realicé una entrevista a profundidad semi-estructurada a las participantes (Ver Anexo 2) al inicio de la fase de observación. Ésta fue grabada y transcrita para poder ser analizada a detalle posteriormente. La transcripción de la

participante 1 tuvo una longitud de 29 páginas; la de la participante 2, 17 páginas; y la de la participante 3, 26 páginas.

Otra técnica de observación fueron las capturas de pantalla y video de los eventos letrados observados con el programa *Camtasia*. Estas capturas de video se realizaron conjuntamente con las participantes, quienes accedieron a instalar el programa y grabar su participación dentro de salas de chat. La figura 5 muestra una captura realizada por la participante 3 de una sesión de juego de rol en el que participa además la participante 1.

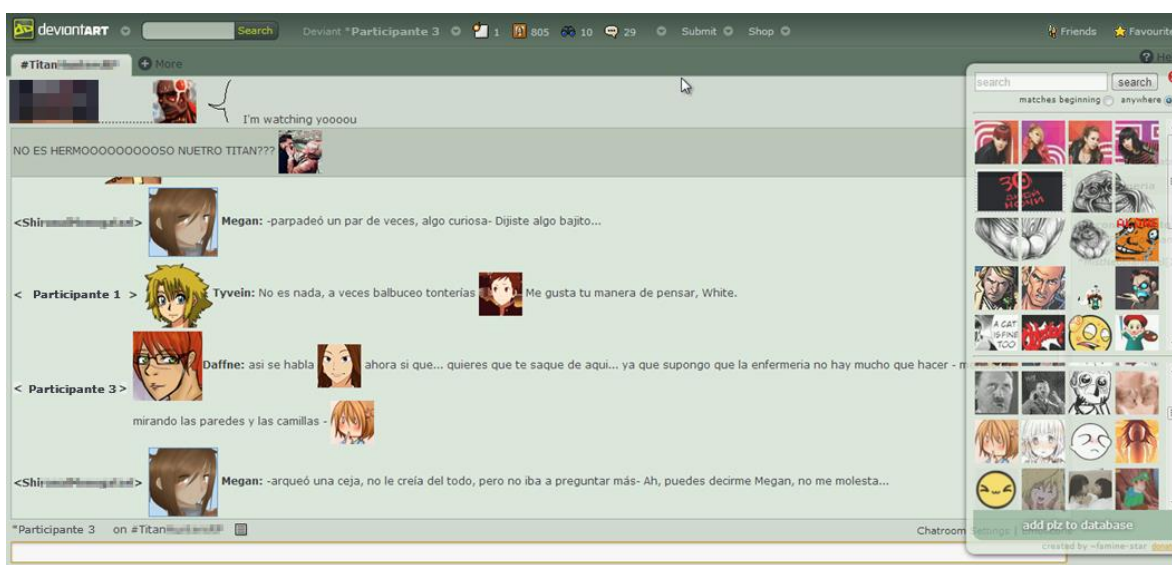


Figura 5: Captura de una sala de chat durante un juego de rol

Si durante las fases de observación surgían dudas, tenía la opción de contactar a las participantes y preguntarles directamente, generalmente por mensaje privado en *Facebook*. Una vez que las participantes accedieron a ser observadas, podía dirigirme a ellas de manera individual, o utilizar un mensaje grupal para estar en contacto simultáneo con las tres.

A continuación, se describen las fases y los elementos que se tomaron en cuenta en el trabajo de campo, los productos que se obtuvieron y qué fue analizado.

3.3.1 Fase 1: Contacto con los participantes

En el proceso de definir el tema de este proyecto, procedí a buscar participantes para el trabajo de campo. Inicialmente estaba buscando jóvenes que escribieran y publicaran *fanfiction* en línea, pero esta búsqueda resultó poco fructífera, además de representar problemas de acceso a participantes. Cuando se amplió el tema a los juegos de rol en línea, recordé que tenía contactos en deviantART.com, quienes participaban activamente en este tipo de actividades, por lo que decidí contactarlas para solicitar su apoyo en esta investigación. Las participantes consintieron inmediatamente, brindándome acceso a la información publicada en sus páginas de *deviantART* y aceptando ser entrevistadas sobre sus actividades en este espacio.

3.3.2 Fase 2: Ingreso al campo

Una vez obtenido el consentimiento de las participantes, se inició la primera fase de observación: el ingreso al campo. Ésta tuvo una duración de 15 días y sirvió para comenzar a construir un mapa de la trayectoria y las actividades de cada participante en el sitio.

Este periodo se dedicó, por una parte, a la identificación de los grupos en los que participaba cada una de ellas y a reconocer sus rutinas dentro del sitio; y por otro lado, se obtuvieron datos cuantitativos como estadísticas desde su ingreso a *deviantART* y de su actividad durante los 3 meses antes del periodo de observación. Algunos ejemplos de estos

datos son el número de *deviations* publicadas, número de favoritos y comentarios recibidos, frecuencias de publicación anuales, etc.

Esta fase inicial ayudó a formular las preguntas para la entrevista, la cual fue realizada al final de este periodo.

3.3.3 Fase 3: Observación

La segunda fase tuvo una duración de 10 semanas, del 21 de junio al 28 de agosto de 2013, y se dividió en dos partes: la primera parte fue de observación presencial de los eventos en los que participaron entre el 21 de junio y el 20 de julio; y la segunda parte consistió en observación en línea de su actividad en el sitio, principalmente recopilada de manera asincrónica de dos maneras: la primera, semanalmente a partir de la página de actividad (*Activity*) de cada participante; y la segunda, a partir de la observación que se realizó con ayuda de las participantes que consistía en las grabaciones de algunos de los chats en los que participaban durante el periodo de observación.

a) Observación presencial

Al principio de esta fase pude observar las actividades de las participantes en eventos presenciales en los que tuve la oportunidad de participar. Estos fueron organizados por el grupo local de *deviantART*, e incluyen dos *devMEETs* y una participación del grupo en un evento local llamado *Tanabata*. Particularmente, este informe se centra en el *Tanabata*, en el cual, además de asistir presencialmente, participé en las discusiones en línea dentro del grupo en *deviantART* y en *Facebook*.

b) Observación en línea

Esta fase consistió principalmente en observaciones de la actividad de las participantes dentro el sitio. Durante esta fase se utilizó el programa *Camtasia* para grabar algunas de las actividades de las participantes. Aunque las tres accedieron a utilizar el programa, solamente las participantes 1 y 3 participaron en eventos que producían grabaciones. Las participantes grabaron su participación en las salas de chat de grupos de rol y las actividades simultáneas a estos eventos.

También utilicé *Camtasia* para capturar tanto la actividad semanal registrada en la página *Activity* como las páginas vinculadas a ella. Posteriormente, en un documento de *Word* se organizaron todas las capturas de pantalla de esa página durante el periodo de observación. Aunque las capturas en *Word* fueron únicamente de la página *Activity*, se conservaron los videos de las páginas a las que accedí a partir de los vínculos ahí encontrados, para así poder analizarlos individualmente y capturarlos como imagen cuando fuera necesario. Estos datos fueron analizados utilizando etnografía de flujos (Leander y McKim, 2003)

En la siguiente tabla, se muestran las fases de la investigación, la duración de cada una, la actividad observada y los productos obtenidos de ellas.

Tabla 6

Fases de la investigación

FASE	DURACIÓN Y FECHAS	ACTIVIDAD OBSERVADA	PRODUCTOS
1: Contacto con las participantes	10 días		- Forma de consentimiento escrita firmada
	1 de junio al 10 de junio de 2013		
2: Ingreso al campo	15 días	- Estadísticas - Página personal - Grupos en los que participa - Página <i>Activity</i> -Entrevista presencial	- Capturas de los datos estadísticos de los 3 meses previos y desde su ingreso al sitio - Captura de pantalla de su página personal y <i>Activity</i> - Videgrabación y transcripción de la entrevista inicial
	15 al 30 de junio de 2013		
3a: Observación participante – presencial	Días específicos entre 21 de junio al 20 de julio de 2013	- Participación en forma de comentarios, <i>journals</i> y <i>deviations</i> sobre los eventos - Observación sincrónica (presencial) de participación en eventos (<i>devMEETs</i>, <i>Tanabata</i>)	- Capturas de pantalla de <i>journals</i> y comentarios en el grupo en <i>deviantART</i> y en <i>Facebook</i> sobre eventos - Captura de pantalla de <i>deviations</i> realizadas en/para los eventos - Notas de campo
3b: Observación participante – en línea	10 semanas	- Observación asincrónica de actividades en línea como comentarios, <i>journals</i> y <i>deviations</i> a partir de la página <i>Activity</i> - Juegos de rol en chats	- Capturas de pantalla de <i>Activity</i> y <i>journals</i> -Videgrabaciones desde <i>Activity</i> -Videgrabaciones de juegos de rol en chat por las participantes
	21 de junio al 28 de agosto de 2013		

3.3.5 Rol del investigador

Es relevante mencionar que yo misma he sido miembro de deviantART.com desde junio del 2006, y he tenido la oportunidad de conocer a las participantes desde hace aproximadamente 3 años, ya que convivimos dentro de un grupo de *deviantART* dedicado a los miembros residentes de un estado del noroeste de México. Esta fue una gran ventaja pues, gracias a ese contacto, el acceso a los datos fue concedido sin mayor problema y el *rapport* con las participantes estaba preestablecido mucho antes de este estudio. Además compartí algunas de las actividades con las participantes durante el periodo de observación, por lo que la observación participante es parte del método de recogida de datos.

3.5 Análisis de los Datos

Los datos recogidos fueron analizados utilizando una variedad de técnicas de análisis cualitativas como análisis de contenido (Mayring, 2000) utilizando categorías inductivas y deductivas; análisis de enunciados en primera persona o “*I*” *statements* (Gee, 1999; Gee, Allen y Clinton, 2001), etnografía conectiva o de flujos (Hine, 2000; Leander y McKim, 2003). A continuación se explicará la aplicación de cada técnica a datos específicos.

3.5.1 Análisis de contenido

El análisis de contenido cualitativo es una técnica de análisis introducida por Mayring (2000), quien se basó en las técnicas de análisis de datos utilizadas por los enfoques cuantitativos para crear un modelo aplicable a los estudios cualitativos. Adaptó características de los análisis cuantitativos como el uso de categorías al centro del análisis,

la sistematización y el rigor de los procedimientos, y el énfasis en mantener altos criterios de fiabilidad y validez.

Los datos analizados utilizando esta técnica fueron las entrevistas a las participantes. Las entrevistas fueron analizadas tanto de manera inductiva, buscando elementos referentes a la trayectoria y las identidades de las participantes dentro del sitio y fuera de él; como de manera deductiva, buscando los recursos necesarios para participar en *deviantART*, de acuerdo con la definición de Hamilton (2000).

Construcción de categorías por vía inductiva

El proceso de codificación inductivo se realizó con el objetivo de entender la trayectoria y las identidades de las participantes. Realicé una primera lectura inductiva de la transcripción de la entrevista de la Participante 2 con el apoyo de dos lectores. Éste fue el modelo con el que posteriormente analizaría las otras dos transcripciones. Posterior a la primera lectura, comparamos códigos y elaboré una primera tabla con cinco categorías: motivación, experiencias, *deviantART*, preferencias y grupos. Posteriormente, tomamos dicha tabla para hacer una segunda lectura y codificación que permitiera afinar las categorías, cuyo número ascendió a siete: experiencias, motivos, creador, preferencias, social, *deviantART* y grupos. Tras llegar a un consenso sobre las categorías con los lectores, realicé una tercera codificación individualmente.

Sin embargo, al leer las otras dos entrevistas, surgió la necesidad de afinar de nuevo las categorías para incluir elementos que aparecen en las tres transcripciones y así poder realizar comparaciones entre ellas. Para esta tarea conté con la ayuda de un lector diferente,

con quien elaboré nuevas categorías basándome en una primera lectura inductiva de las tres transcripciones, obteniendo así cuatro categorías: trayectoria, ambiente, proceso creativo y grupos. Después de aplicar las nuevas reglas de codificación y comparar los resultados de dicha codificación, fue necesario desglosar algunas categorías en subcategorías más finas de análisis. Al final, conservé las categorías de trayectoria y proceso creativo, pero se incluyó una meta-categoría llamada “contexto” que incluía las categorías de *deviantART* y grupos.

Construcción de categorías elaboradas de forma deductiva

Para indagar sobre los recursos utilizados en las prácticas de literacidad relacionadas a su participación en *deviantART* realicé un análisis de contenido con categorías deductivas a las entrevistas. Estas categorías se elaboraron tomando las definiciones de Hamilton (2000) de recursos en una práctica de literacidad. Se utilizaron tres categorías, las cuales incluyeron dos códigos cada una, y éstas fueron: 1) Conocimientos, con conocimientos del sitio y los grupos, y conocimientos de textos o productos mediáticos; 2) Habilidades, con un código para habilidades artísticas y uno para medios de creación; y 3) Formas de pensar, que abarca su forma de pensar como miembro de la comunidad y su forma de pensar como creador.

3.5.2 Análisis de enunciados en primera persona

Esta técnica de análisis de discurso consiste en buscar los enunciados cuyo sujeto sea la primera persona (yo, nosotros). Gee et al. (2001) utilizaron esta técnica en un estudio sobre las diferentes maneras en las que los adolescentes de distintas clases sociales construyen

sus identidades. En ese estudio se utilizaron cinco categorías para clasificar los enunciados: cognitivos, afectivos, de acción y limitación, habilidad, y logro. A partir de esta taxonomía, adapté las categorías de estos autores procurando reflejar mejor la realidad particular de las participantes.

Los datos analizados utilizando esta técnica fueron las publicaciones del *journal*. Se llevó a cabo una primera lectura utilizando las categorías de Gee (1999). Para fue necesario redefinir las categorías del análisis en enunciados: cognitivos, afectivos, de acción y acción verbal, de habilidad, de limitación y restricción, de logro y de intención. Es importante mencionar que no solo consideré los enunciados o cláusulas en las que el sujeto fuera “yo” y “nosotros”, sino que incluí enunciados utilizando “tú” o “uno”, en los cuales las participantes se incluyeran indirectamente.

El análisis de los enunciados en primera persona fue complementados con las categorías (o temas) obtenidos de los análisis de contenido, lo cual me brindó otros ángulos para observar los datos. Esta triangulación es esencial cuando se realiza investigación de corte cualitativo, ya que la validez consiste principalmente en la forma en que las evidencias aportadas por varias herramientas metodológicas convergen en un mismo punto (Gee, 1999).

3.5.4 Etnografía de flujos

Para este análisis, formé un corpus que consistió en tomar productos ilustrativos de cada participante y analizar los flujos previos y posteriores a éste. Este análisis toma elementos de la etnografía en línea y la etnografía conectiva que plantean Leander y McKim (2003).

La selección se realizó alrededor de dos flujos: uno a partir de un evento en línea y otro alrededor de un evento presencial.

Análisis de eventos en línea

Cada participante se desenvuelve en diferentes grupos dentro del sitio, por lo que participan en diferentes actividades. Para el análisis de un evento en línea tomé un producto representativo de su página personal de *deviantART* (*deviation*) y seguí los flujos hasta llegar a sus límites anteriores y posteriores, es decir, analizar el contexto previo y los eventos en los que desembocó este flujo.

Análisis de un evento presencial: Tanabata

El segundo evento que analicé se extiende al campo de lo presencial. Para este análisis estudié la participación del grupo local en un evento en el que las 3 participantes estuvieron presentes. El día 6 de julio del 2013 en la ciudad donde residen las participantes, se llevó a cabo un evento cultural llamado *Tanabata* (七夕, que literalmente se traduce como “la noche del séptimo”). Este evento toma elementos de la festividad japonesa que lleva el mismo nombre y que se celebra cada verano en Japón, y las celebraciones inician el siete de julio del calendario gregoriano. Basado en una leyenda china, el *Tanabata* conmemora la reunión anual del pastor *Hikoboshi* (representado por la estrella Altair) y la princesa tejedora *Orihime* (Vega), quienes están separados por el Río de los Cielos, *Amagawa* (la Vía Láctea) y pueden reencontrarse esa noche (Massachusetts Institute of Technology, 2002). En el evento local hubo venta de comida, lecciones de caligrafía, concurso de *yukata* (un tipo de *kimono* utilizado en verano), una representación de la ceremonia de té y otra

relatando la historia detrás del *Tanabata*. También se les dio a los asistentes papelitos para que escribieran sus deseos y los ataran en espacios designados, similar a la costumbre japonesa de escribir deseos y atarlos a un bambú o a un árbol llamado “árbol de los deseos”.

El grupo local de *deviantART*, del cual son miembros las tres participantes de este estudio, fue invitado a participar montando una exposición de trabajos. Recogí datos previos al evento de dos sitios: la página del grupo en *deviantART* y su portal en *Facebook*, así como de una *devMeet* previa, en la que los miembros se organizaban para definir qué harían en el evento. Una de las actividades propuestas consistió en realizar un trabajo con la temática del evento, trabajos que fueron publicados por las participantes en sus páginas de *deviantART* y que se incluyen en este análisis.

Concluyo este capítulo con la siguiente tabla, donde recapitulo las actividades observadas en cada fase, los productos obtenidos de ellas y cómo fueron analizados.

Tabla 7

Procedimiento y análisis de datos

FASE	ACTIVIDAD OBSERVADA	PRODUCTOS	ANÁLISIS
1: Contacto con las participantes		- Forma de consentimiento escrita firmada	
Objetivo	• Analizar las identidades que despliegan tres usuarios de <i>deviantART.com</i> • Identificar los aprendizajes que se reconocen a partir de la participación de tres usuarios de <i>deviantART</i> • Identificar los recursos necesarios para participar en las actividades observadas		
2: Ingreso al	- Estadísticas	- Capturas de los datos	- Análisis de

campo	- Página personal - Grupos en los que participa - Página <i>Activity</i> -Entrevista presencial	estadísticos de los 3 meses previos y desde su ingreso al sitio - Captura de pantalla de su página personal y <i>Activity</i> - Transcripción de la entrevista inicial	contenido (Mayring, 2000)
Objetivo	• Estudiar las actividades en las que participan tres usuarios de deviantART.com • Identificar los recursos necesarios para participar en las actividades observadas		
3: Observación participante – presencial	- Participación en forma de comentarios, <i>journals</i> y <i>deviations</i> sobre los eventos - Observación sincrónica (presencial) de participación en eventos (<i>devMEETs</i>, <i>Tanabata</i>)	- Capturas de pantalla de <i>journals</i> y comentarios en el grupo en <i>deviantART</i> y en <i>Facebook</i> sobre eventos - Captura de pantalla de <i>deviations</i> realizadas en/para los eventos - Notas de campo	- Etnografía de flujos (Leander y McKim, 2003)
Objetivo	• Estudiar las actividades en las que participan tres usuarios de deviantART.com • Identificar los aprendizajes que se reconocen a partir de la participación de tres usuarios de deviantART • Analizar las identidades que despliegan tres usuarios de deviantART.com • Identificar los recursos necesarios para participar en las actividades observadas		
4: Observación participante – en línea	- Observación asincrónica de actividades en línea como comentarios, <i>journals</i> y <i>deviations</i> a partir de la página <i>Activity</i> - Juegos de rol en chats	- Capturas de pantalla de <i>Activity</i> y <i>journals</i> - Videgrabaciones desde <i>Activity</i> - Videgrabaciones de juegos de rol en chat por las participantes	- Análisis de enunciados en primera persona - Etnografía de flujos (Leander y McKim, 2003)

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

En este capítulo presento los resultados obtenidos del análisis de los datos. Inicio presentando las preguntas de investigación planteadas al inicio de este informe y un listado de los datos que fueron analizados. Después explico los tres métodos de análisis: el análisis de contenido con categorías inductivas y deductivas, el análisis de enunciados en primera persona y el análisis de flujos; los primeros incluyen las descripciones de las categorías y los códigos correspondientes. Posteriormente, presento los resultados obtenidos para cada caso con estos métodos de análisis, para finalizar con una comparación general de los casos.

Pregunta general:

¿Cómo participan y qué aprendizajes se observan en las distintas prácticas y eventos de literacidad en deviantART.com?

Preguntas específicas

- ¿En qué actividades y cómo participan los usuarios dentro de deviantART.com?
- ¿Qué recursos son necesarios en las actividades en las que participan los usuarios?
- ¿Qué identidades despliegan los participantes dentro de deviantART.com?
- ¿Qué aprendizajes se reconocen a partir de la participación en deviantART.com?

Como se mencionó en el capítulo anterior, los datos analizados para responder dichas preguntas fueron: 1) una entrevista presencial inicial por participante; 2) los *journals* de las participantes; 3) una selección de *deviations*, *journals*, comentarios y participaciones en chats; y 4) los datos correspondientes al evento local *Tanabata*, al que asistieron las tres

participantes. A continuación detallo los métodos de análisis con los que se analizaron estos datos.

4.1 Análisis de Contenido

Como mencioné en el capítulo anterior, analicé las entrevistas utilizando un método de análisis de contenido. Éste se realizó de dos maneras: con categorías inductivas para identificar elementos de su trayectoria, y con categorías deductivas para analizar los recursos utilizados.

4.1.1 Descripción de las categorías inductivas

Las categorías inductivas que resultaron de las lecturas de las transcripciones de las entrevistas fueron: trayectoria, proceso creativo, y la meta-categoría “contexto” que incluía las categorías de *deviantART* y grupos. A continuación presento la tabla que incluye la definición de las categorías, así como los códigos con sus reglas y algunos ejemplos. Posteriormente, explicaré con más detalle cada categoría y código.

Tabla 8

Categorías inductivas y definiciones

Categoría	Definición	Códigos	Reglas de codificación	Ejemplos
Trayectoria	Las experiencias personales dentro y fuera del sitio	Primeras experiencias	Cuando habla de las experiencias iniciales en el sitio, incluyendo cómo descubrió las páginas en las que se desenvuelve	"y no sé cómo es que le piqué a un dibujo y en lugar de llevarme al dibujo me llevó a la página"
		Historia personal	Cuando narra su historia dentro y fuera del sitio	"fue de las primeras amistades que hice y fue así como que, sí me dijo '¡te hice un regalo!' y yo '¡ah!;wow!;gracias!'"
		Desarrollo personal	Cuando hace referencia a sucesos pasados y cómo ha cambiado y/o aprendido de dichos sucesos. Hay un antes y un después.	"participar en los grupos es lo que me ha enseñado ya a convivir con otra gente(...), de cierta manera conocerlos y portarme de cierta manera con algunos y trabar amistades con otras personas"
Proceso creativo	Los aspectos que tratan temas de creación, autoría y crecimiento artístico	Personajes	Cuando hace referencia al diseño, rediseño y descripción de personajes e historias originales	"todos son personajes que se hicieron para esa historia y personajes que se hicieron para otra cosa pero, como ya no los uso, los meto en esa historia"
		Desarrollo artístico	Cuando hace referencia a los cambios o crecimiento que ha experimentado como creador	"Nunca fui de ver tutoriales, era como de 'ah, pues yo sola aprendo' pero últimamente sí he visto tutoriales como para mejorar más y para no quedarme en las mismas"

CONTEXTO			Identidad como creador	Cuando hace referencia a autoría, aspectos que lo definen o diferencian como un tipo de creador	"ya un artista yo lo veo alguien que ya, no sé que, no que estudió para eso necesariamente pero como que ya hace una vida de eso"
			Rutina de creación	Cuando habla de sus preferencias artísticas y hábitos de creación. Incluye herramientas e inspiración	"normalmente empiezo con algo así 'equis' o algo que me gusta, pero voy desarrollando mis ideas, y se va alejando mucho de lo que era originalmente y acaba siendo otra cosa"
	<i>deviantART</i>	Las respuestas que expresen lo que le gusta o no del sitio. Excluye grupos.	Aspectos Positivos	Cuando habla de lo que le gusta o le parece satisfactorio del sitio, incluyendo lo social	"¡Es que hay de todo ahí! (...)me puedo pasar horas viendo cosas y una cosa me lleva a otra"
			Aspectos negativos	Cuando expresa disgusto o desaprobación por el sitio. Incluye problemas con otros usuarios	"(No me gustan) los usuarios que dicen 'no pues, es que tú no dibujas tan padre'(...), gente que critica pero lo hace en mal plan, lo hace como para sentirse mejor ellos que tú"
	Participación en Grupos	Los enunciados referentes a los grupos en los que participa o ha participado.	Tipo de participación	Cuando menciona su rol en los grupos (explícito o implícito).Puede ser como miembro activo, recesivo, administrador o <i>lurker</i> .	"a veces me meto pero nada más veo el rol pero no participo, como 'voy a ver qué hay, voy a <i>stalkearlos</i> pero no voy a participar'"
			Preferencias	Cuando hace referencia a preferencias para elegir grupos, actividades en ellos, etc.	"todos esos son de rol. No entro, es muy raro que entre a grupos así nomás (...) para subir"
			Descripciones	Cuando describe temas, funcionamiento o dinámicas de los grupos.	"Es una temática futurista, o sea, la humanidad vive, reside en diferentes planetas. Está basado en que cada etnia que hay en el planeta(...)es un planeta"

			Actividad específica: "Rolear"	Cuando relata lo realizado por su personaje en juegos de rol.	"pues a mí ya me hartó en un momento en que hasta a mi personaje lo hice que explotara y empezara a regañar a medio mundo"
			Aspectos positivos	Cuando habla de lo que le gusta de los grupos.	"me divierto mucho (...), es que, desde una plática sencilla de repente puede cambiar de tema, se hace todo un alboroto que pues te da risa, te divierte"
			Aspectos negativos	Cuando expresa disgusto o desaprobación por ciertos aspectos de los grupos. Incluye conflictos	"me he salido de muchos grupos porque se mueren los grupos o los administradores, es más para ellos el grupo que para los demás"

Trayectoria

En esta categoría se agruparon las experiencias personales de las participantes. Identifiqué tres códigos: 1) Primeras experiencias, 2) Historia personal, y 3) Desarrollo personal. A través de estos códigos obtuve un panorama de la trayectoria de las tres participantes dentro y fuera del sitio.

Primeras experiencias. El código de primeras experiencias fue aplicado cuando las participantes hablaban de los descubrimientos y experiencias iniciales en el sitio o los grupos de rol.

Historia personal. Las participantes relataron varias de sus experiencias dentro y fuera de la página. Estas historias incluyen sus experiencias con las membresías Premium, su opinión sobre su *deviation* con más favoritos, las perspectivas de sus padres y amigos sobre sus actividades en el sitio, sus primeros contactos con en el mundo del arte, escritura de *fanfiction* e historias, etc.

Desarrollo personal. El código de desarrollo personal fue utilizado cuando las participantes describen sus experiencias de aprendizaje en cuestión de idioma, manejo del sitio o mejora personal.

Proceso creativo

En esta categoría se agruparon los aspectos que tratan temas de creación, autoría y crecimiento artístico. Para esto utilicé cuatro códigos: 1) Personajes, 2) Desarrollo artístico, 3) Identidad como creador, y 4) Rutina de creación.

Personajes. Cada vez que las participantes hacían referencia al diseño, rediseño y descripción de personajes e historias personales, se utilizaba este código.

Desarrollo artístico. A diferencia del desarrollo personal, el desarrollo artístico hace referencia a los aprendizajes y la evolución que la participante ha tenido como creador.

Identidad como creador. Las participantes expresaron su identidad como autor. De igual manera, la categoría artística que más usan o la rutina de creación que acostumbran seguir, define su identidad como cierto tipo de creador (digital, tradicional, fotógrafo, etc.).

Rutina de creación. Las participantes hablaron de sus preferencias artísticas y sus hábitos de creación.

Contexto: deviantART

Esta categoría tuvo pocas frecuencias, pero su creación fue necesaria para identificar las opiniones de las participantes sobre el sitio, diferenciándolas de sus opiniones sobre los grupos, las cuales se muestran en la categoría siguiente. Se buscaron dos códigos: 1) Aspectos positivos y 2) Aspectos negativos.

Aspectos positivos. En los textos identificados con este código, las participantes describieron lo que más les gusta de *deviantART*.

Aspectos negativos. Además de los aspectos positivos, las participantes mencionaron los aspectos que consideraron menos agradables del sitio.

Contexto: Participación en Grupos

Los códigos de esta categoría fueron agrupados según: 1) Tipos de participación, 2) Preferencias, 3) Descripciones, 4) Actividad específica: “Rolear”, 5) Aspectos positivos, y 6) Aspectos negativos. En ellos las participantes dieron detalles de los grupos en los que participan o han participado.

Tipo de participación. Las participantes se desenvuelven de maneras distintas en los grupos. A través de las entrevistas, las participantes revelaron datos interesantes sobre la forma en la que participan en los grupos. Además de la jerarquía preestablecida por *deviantART* (*Founder, Co-Founder, Contributor, Member*), los usuarios pueden desenvolverse como un tipo particular de miembro o administrador.

Preferencias. Cada participante se siente atraída por distintos tipos de grupos. Aunque las tres no prestan mayor atención a los grupos para promocionarse, sí tienen gustos definidos sobre los grupos de rol.

Descripciones. Las participantes describieron ampliamente los grupos de rol y las actividades que en ellos se realizan. Las tres hablaron de la temática, el funcionamiento, el estado de los grupos, las actividades y tareas, y sobre las actividades de las *devMEETs*¹² del grupo local.

¹² Una *devMEET* es una reunión presencial de miembros de *deviantART*

Actividad específica: “Rolear”. La actividad en común que tienen las tres participantes son los juegos de rol, actividad también conocida como “rolear”.

Aspectos positivos. Al igual que el sitio, los grupos tienen sus aspectos positivos y negativos. Este código fue utilizado cuando las participantes describieron lo que les gusta de los grupos.

Aspectos negativos. Del mismo modo que las participantes hablaron sobre lo que les gusta en los grupos, también hicieron mención de los aspectos que les desagradaban de ellos.

4.1.2 Descripción de las categorías deductivas

La codificación deductiva se realizó utilizando las definiciones teóricas de Hamilton (2000) sobre los recursos presentes en las prácticas de literacidad. La siguiente tabla muestra las categorías con su definición, así como los códigos, las reglas que guiaron esa codificación y ejemplos para cada código.

Tabla 9

Categorías deductivas y definiciones

Categoría	Código	Reglas de codificación	Palabras clave	Ejemplos
Recursos en una práctica de literacidad	Conocimientos	Manejo del sitio	Funcionamiento de Grupos	"cada mes o cada semana eligen los mejores dibujos"
			Idioma	
			Reglas	"pero como ahora sí sé inglés y ya estoy instruida"
			Actividades	
		Textos (productos mediáticos)	<i>Fanfiction o Fanfic</i>	"pero no eran dibujos de la serie , eran como fanarts "
			Series	"es de fandom de Avatar, La leyenda de Korra"
			Cuentos	
			Películas	"yo nunca escribí fanfics de(...) bandas porque yo era de escuchar pura música ñoña(...) de Inu Yasha , de Sakura... "
			<i>Fanart</i>	
			<i>Fandom</i>	
	Habilidades	Artísticas	Dibujar	"Y hay personas que sí lo usan mucho, y digo yo '¿cómo le hacen?' yo casi todo lo relleno con lápiz"
			Tutorial	
			Rellenar	
			Fotografiar	"¡Y escribía muy mal!"
		Medios de creación	Escaner/Escanear	"tengo que estar con mi computadora , con mi tablet y con el programa "
			Tablet	
			<i>Photoshop</i>	"Con pincel o a veces uso el lápiz "
			Computadora	
			Pincel	" hojas en blanco y mis lapicitos , y mis

				Lápiz	plumas" "desde que empecé a usar, casi siempre le meto textura"
				Acuarela	
				Cámara	
				Texturas	
	Formas de pensar	Como miembro de la comunidad	Cuando exprese sus opiniones e ideas sobre su participación en el sitio o los grupos		"Si te excluyen de un grupo pues para qué vas a estar ahí"
		Como creadora	Cuando se exprese de forma que reafirme su identidad como creadora		"Es un personaje mío así que yo lo puedo usar en cualquier otra cosa que yo quiera"

Conocimientos

Manejo del sitio. En este código se encuentran los pasajes de las entrevistas en los que las participantes expresan el conocimiento (o la ausencia de él) necesario para participar en el sitio. Éste incluye dominio del idioma, noción de las reglas o convenciones, y conocimiento sobre el funcionamiento de los grupos.

Textos (productos mediáticos). Para participar en ciertas actividades es necesario tener conocimientos de diferentes textos. Por ejemplo, es necesario tener conocimientos previos para ingresar a un grupo de rol sobre algún *fandom* o para participar en conversaciones sobre productos mediáticos como series, libros o películas.

Habilidades

Artísticas. Debido a la naturaleza de *deviantART*, para participar es necesario tener habilidades artísticas como el dibujo, la escritura o la fotografía, o al menos poder apreciar estas representaciones artísticas. Este código está dedicado a identificar las expresiones sobre las destrezas artísticas (o ausencia de ellas) de las participantes.

Medios de creación. Como complemento necesario a las habilidades artísticas, identifico con este código las herramientas y medios necesarios para la creación artística, tanto tradicionales como digitales, o en cuestión de *software* o de *hardware*.

Formas de pensar

Este código representa las ideas, expectativas y creencias que las participantes llevan a la práctica.

Como miembro de la comunidad. Cuando las participantes expresan sus ideas y opiniones como miembros del sitio o de los grupos a los que pertenecen.

Como creadora. Este código identifica las expresiones de las participantes donde reafirman su postura u opinión como creadoras.

4.2 Análisis de Enunciados en Primera Persona

Las capturas de las publicaciones de *journal* (diario) de las participantes durante el periodo de observación fueron analizadas buscando los enunciados en primera persona. Este análisis reveló información valiosa sobre sus formas de participación y la forma en la que se presentan a sí mismas. Para complementar el análisis de los enunciados, incluyo capturas de las interacciones con otros usuarios a través de los comentarios. Al final del análisis de las publicaciones, realicé un re-categorización de los enunciados, dividiéndolos en seis: cognitivo, afectivo, de acción y de acción verbal, de limitación y restricción, de estado, y de intención; eliminando las categorías de habilidad y logro por no aparecer.

Tabla 10

Categorías para enunciados en primera persona y definiciones

Categoría	Definición	Ejemplos
Cognitivo	Expresan sus ideas o pensamientos	"Estaba pensando en cambiarme el nombre del dA (deviantART)"
Afectivo	Expresan gustos, disgustos, preferencias	"Siempre me gustó el diseño de este personaje tuyo"
Acción y acción verbal	Lo que hacen y lo que dicen. (Nota: a veces utilizan el verbo decir para expresar ideas o acciones; esos enunciados no corresponde a esta categoría)	"Más tarde entré aquí a ver que había de nuevo" "Y pues solo me queda decir que.... coloquen un filtro en sus imágenes"

Limitación y restricción	Cuando se refieren a una limitación o falta de habilidad personal, o cuando hablan de una restricción de herramientas, sitios, instituciones.	"debo hacerlo porque yo participé en dos" "qué mal que no se quién eres y no puedo hacerte un regalito para agradecerte"
Estado	Para hablar de estados, condiciones. También utilizado cuando hablan de posesiones.	"Sinceramente no estoy muy feliz con esto que vi"
Intención	Cuando expresan la intención de hacer o decir algo.	"haré lo que pueda para los casos en que no. "

Además, las publicaciones de *journal* se clasificaron de acuerdo con el tipo de información que contenían. Algunos ejemplos son: *Tag*, cuando realizan un juego en cadena; diario, cuando funciona como una bitácora que registra sus vivencias e ideas; agenda, cuando utilizan el espacio para enlistar sus pendientes; entre otras funciones.

4.3 Análisis de flujos: en línea

Para respaldar las entrevistas y tener un panorama dentro del contexto real del sitio, realicé observación en las páginas de las participantes, capturando su actividad y tratando de reconstruir la manera en la que la información fluye a partir de un producto en particular, siguiendo los antecedentes y las derivaciones de éste. Se trata de ver las ramificaciones que parten de un producto como una publicación al *journal*, una *deviation* o una captura de chat. Para este análisis me concentré únicamente en lo que ocurre en línea, a diferencia del análisis siguiente que se mueve entre los espacios en línea y los presenciales.

4.4 Análisis de flujos: *Tanabata*

Al igual que el análisis de flujo en línea, el análisis de flujos presencial se enfoca en un evento. En este caso es el evento local llamado *Tanabata*, al cual las tres participantes asistieron. A diferencia del método de análisis anterior, para éste se analizaron los flujos anteriores y posteriores al evento presencial, los cuales se desplazan entre los espacios físicos y los espacios en línea.

El primer conocimiento que se tuvo del evento fue durante una *devMEET* realizada el 21 de junio de 2013. El propósito de esa reunión era realizar la decoración para la fiesta de aniversario del grupo local, pero en vez de trabajar, las participantes 1 y 2 estaban platicando con otros miembros del grupo, incluyéndome a mí. La plática giraba principalmente alrededor de dos temas: el *ánime* y *manga* llamado *Shingeki no kyojin*, y el plan de realizar un *cosplay* grupal con los miembros del grupo local de *deviantART*. La participante 3 estaba ausente, pero se realizó una videollamada a través de *Skype* donde informo a los asistentes de la invitación para participar con una exposición artística en el evento. A partir de esa invitación se realizaron diferentes acciones previas al evento, comenzando con una publicación en el *journal* del grupo local en la que se les informaba a los miembros sobre el compromiso adquirido y cómo se podía participar. La participante 3 me pidió que les informara a los demás miembros sobre el evento, por lo que yo redacté la publicación que se muestra en la figura siguiente. Como se ve en esta captura, al final de la publicación se les invita a asistir a una *devMEET* donde se tratarían los pormenores del evento.

Tanabata!
by Lora [avatar], Jul 2, 2013, 11:23:06 PM
Journals / Personal



Hola deviants lindos y rechulos!!

La dAparty ya pasó 😊 y es hora de volver a nuestros deberes comunitarios como dAB [avatar]!! 😊

El primer asunto en la agenda es el evento llamado **Tanabata** organizado por Frikil [avatar] & Co. que será este Sábado 6 de Julio en la Casa de la Cultura de [avatar]. Para este evento, estaremos participando con un tendedero artístico, por lo que les pedimos su aportación con dibujos, pinturas, fotografías, su presencia <3 ya saben, lo usual. Lo ideal es que el arte presentado corresponda al tema del evento: Tanabata

FAQ

- **¿Qué es eso del Tanabata o con qué se come?**
"Tanabata (七夕 Tanabata?) o Festividad de las estrellas es una festividad japonesa derivada de la tradición china Qi xi (七夕 "La noche de los siete"). La fiesta celebra el encuentro entre Orihime (Vega) y Hikoboshi (Altair). La Vía láctea, un río hecho de estrellas que cruza el cielo, separa a estos amantes, y sólo se les permite verse una vez al año, el séptimo día del séptimo mes lunar del calendario lunisolar. Ya que las estrellas sólo aparecen de noche, la celebración suele ser nocturna." (de Wikipedia)
También pueden ver este video  www.youtube.com/watch?v=xmj_W3... (los subtítulos no son perfectos, pero ahí tienen la historia 😊)
- **¿Puedo exponer lo que quiera? Por ejemplo, trabajos que ya tenía hechos.**
El tema es "Tanabata" así que para que sea expuesto debe ser referente a este tema. También pueden tomar ideas buscando cosas sobre los festivales que ocurren en verano en Japón. Piensen en yukatas, fuegos artificiales, pescar peces koi pongan "summer festivals japan" en google 😊 verán que surgirán varias imágenes de las cuales inspirarse!
- **¿Puedo llevar cosas para vender?**
Sí, sí puedes. Si logras hacer algo que se acerque a la temática, mucho mejor!! 💰
- **¿Habrá devmeet para organizarnos?**


¡Sí! Nos veremos este **jueves (4 de julio)** Lugar Casa de P3 [avatar] a partir de las 7 pm 😊

Manos a la obra mágicos deviants de dAB [avatar]!!! Es nuestra primer evento del año lectivo deviant 😊 (o sea, post-dAniversario hehe),

hay que lucimos!!! : 

♥ galleta 🍪

13 Comments

Tanabata!
by TheB [avatar]
Journals / Personal ©2013-2014 TheB [avatar]

Figura 6: Publicación sobre *Tanabata* en el *journal* del grupo local

Este análisis estudia las acciones de cada participante antes y después del evento, en y fuera de línea (ver la última sección de cada caso).

CASO 1

Durante el tiempo en el que realicé el trabajo de campo, la participante 1 estaba en proceso de graduación del bachillerato e ingreso a la universidad. Siguiendo sus intereses, la participante se matriculó en una Licenciatura en Artes Visuales. Durante este tiempo la participante mantuvo actividad constante en *deviantART*, haciendo tareas para grupos, comentando y respondiendo comentarios. Además, durante este periodo, la participante cambió su nombre de usuario a uno más corto y, durante el periodo de análisis, también cambió de *avatar*. Ella ha sido miembro de *deviantART* desde 2008.

Análisis de contenido con categorías inductivas

Como se mencionó anteriormente, la transcripción de la entrevista de la participante 1 fue la más extensa, con 29 páginas. En el análisis de contenido con categorías inductivas sobresalieron los códigos de **Aspectos positivos** de los **grupos** (12), **Personajes** en la categoría de **Proceso creativo** (11), y el código de **Historia personal** en **Trayectoria** (10) y el de **Descripciones** de **grupos** (10). La siguiente tabla muestra las frecuencias de los códigos y las categorías inductivas para esta participante.

Tabla 11

Frecuencias de categorías inductivas de la Participante 1

Categoría	Códigos	P1
Trayectoria	Primeras experiencias	4
	Historia personal	10
	Desarrollo personal	6
	TOTAL	20

Proceso creativo	Personajes	11
	Desarrollo artístico	9
	Identidad como creador	2
	Rutina de creación	4
	TOTAL	26
deviantART	Aspectos positivos	1
	Aspectos negativos	1
	TOTAL	2
Participación en grupos	Tipo de participación	6
	Preferencias	8
	Descripciones	10
	Actividad específica: "Rolear"	1
	Aspectos positivos	12
	Aspectos negativos	6
	TOTAL	43

A continuación, explicaré con más detalle lo encontrado en cada categoría.

Trayectoria

Primeras experiencias

La participante 1 explicó que cuando estaba en la primaria buscaba dibujos de una serie en *Google*, “como toda la gente”, y que encontró el sitio a partir del *fanart* que aparecía en como resultado de sus búsquedas. Debido a la calidad y cantidad de los trabajos que encontró ahí, y segura de sus propias habilidades, decidió crear una cuenta. En ese

tiempo ella no sabía inglés, por lo que recurrió a su madre. La participante tenía altas expectativas de lo que sería su experiencia una vez que publicara sus trabajos, como menciona al decir “en cuanto subiera un dibujo, todo mundo lo iba a ver y todo mundo lo iba a comentar”, pero pasó tiempo para recibir ese tipo de respuesta. Ella siguió publicando dibujos, comentando en trabajos de otros usuarios y dándoles *watch*; eventualmente, sus trabajos empezaron a recibir comentarios y favoritos, y su base de amigos comenzó a crecer. La participante describe estas primeras experiencias como muy positivas y sanas.

Por otra parte, relata que comenzó a descubrir los grupos de rol gracias a una amiga, al ver que subía dibujos de un personaje con *pokemons* y con otros personajes. En las descripciones de los dibujos encontró que estos eran para grupos de rol y, como llamó su atención, se decidió a llenar una ficha de personaje con uno propio e ingresar. Ahí tuvo sus primeras experiencias “roleando” y en chats.

Historia personal

La participante 1 menciona que ha comprado membresías Premium desde hace varios años. Inicialmente compraba por periodos de tres meses, pero posteriormente concluyó que era más conveniente y económico comprar la membresía anual. Su padre pagaba la membresía con su tarjeta de crédito y la participante le pagaba a él. Otra historia que compartió que incluye a su padre surgió cuando le pregunté por la opinión de su familia sobre su página en *deviantART*. Ella cuenta que su padre está muy orgulloso del trabajo y talento de su hija, que incluso presume a otros su página. Aunque esta acción la apena un poco, también la motiva a trabajar más, sobre todo porque ese esfuerzo la convierte en un “buen ejemplo” para su hermano.

También compartió la historia de cómo empezó a interesarse por el arte. Ella cuenta que, cuando era niña, veía el programa de pintura del artista Bob Ross. Aunque en ese entonces ella no entendía plenamente cómo lo hacía, le encantaba verlo pintar. Además de ese programa, ella veía libros sobre pintura y se interesaba en la música, pues ella opina que todas las artes se relacionan y pueden motivarte a hacer algo más.

La participante 1 realiza muchas actividades relacionadas a distintos *fandoms*. Su *deviation* con más favoritos es un *fanart* de una animación coreana publicada en la web; ha escrito *fanfiction* basándose en libros, series y videojuegos, como del juego *Final Fantasy X*, a partir del cual creó un personaje y su propio *fanfiction*; o con *Harry Potter*, donde reutilizaba a ese personaje pero dentro del universo de Hogwarts, la academia donde ocurren los eventos de ese libro. En la mayoría de sus trabajos de *fanfiction*, la participante incluye personajes propios, los cuales parecen ser una extensión de su persona o álter egos.

Desarrollo personal

La participante 1 explica cómo su crecimiento como persona se ha trasladado al diseño de personajes, identificando algunos como una parte de su pasado y a otros como su presente; ella considera que los personajes y las historias maduran con ella. Otro comentario sobre su desarrollo personal es en los grupos de rol, donde la interacción con otros usuarios en chats y actividades le ha ayudado a madurar como persona, al aprender a convivir con otras personas. La forma en la que se desenvuelve en el sitio también ha evolucionado. Ella menciona que, con el tiempo que tiene usando el sitio aunado a que ya puede hablar inglés, puede utilizarlo sin complicaciones.

Proceso creativo

Personajes

Para la participante 1 este código fue el que obtuvo mayor número de frecuencias. En éste se ilustra no solo el proceso de diseño y rediseño de sus personajes, también es visible la relación entre esta participante y sus personajes.

Para ella, sus personajes y sus historias son una parte importante de ella misma, que crecen con ella. Algunos de sus personajes aparecen en una sola historia, mientras que otros son rediseñados para diferentes “mundos” cuando los utiliza para los grupos de rol o dentro de algún *fandom*. En vez de crear un nuevo personaje cuando ingresa a un grupo de juego de rol, la participante prefiere adaptar sus personaje existentes para que formen parte de los grupos, pero se preocupa por mantener la autenticidad del personaje, conservando características presentes en su historia original. Para ella sus personajes están vivos, tienen una identidad propia, crecen y se relacionan entre ellos, aún en casos en los que pertenecen a historias diferentes, lo cual revela un universo propio. Por ejemplo, en la figura 7 se muestra al mismo personaje, Tyvein, en dos universos distintos. Originalmente, este personaje es el padre de sus personajes que son gemelos. La primera captura de la figura es la ficha de NPC (*Non-Playable Character* o Personaje No Jugador) que utilizó para introducir a su personaje a un grupo de *Pokemon*, donde el personaje ayudaba a los gemelos, quienes son los personajes principales de la participante. La segunda captura muestra otra versión de Tyvein que la participante diseñó para participar en un grupo de rol de *Shingeki no kyojin*. En este universo, el personaje es más joven que en su versión

original y, aunque conserva su personalidad original, su historia se adapta al *ánime* en el que está basado el juego de rol.

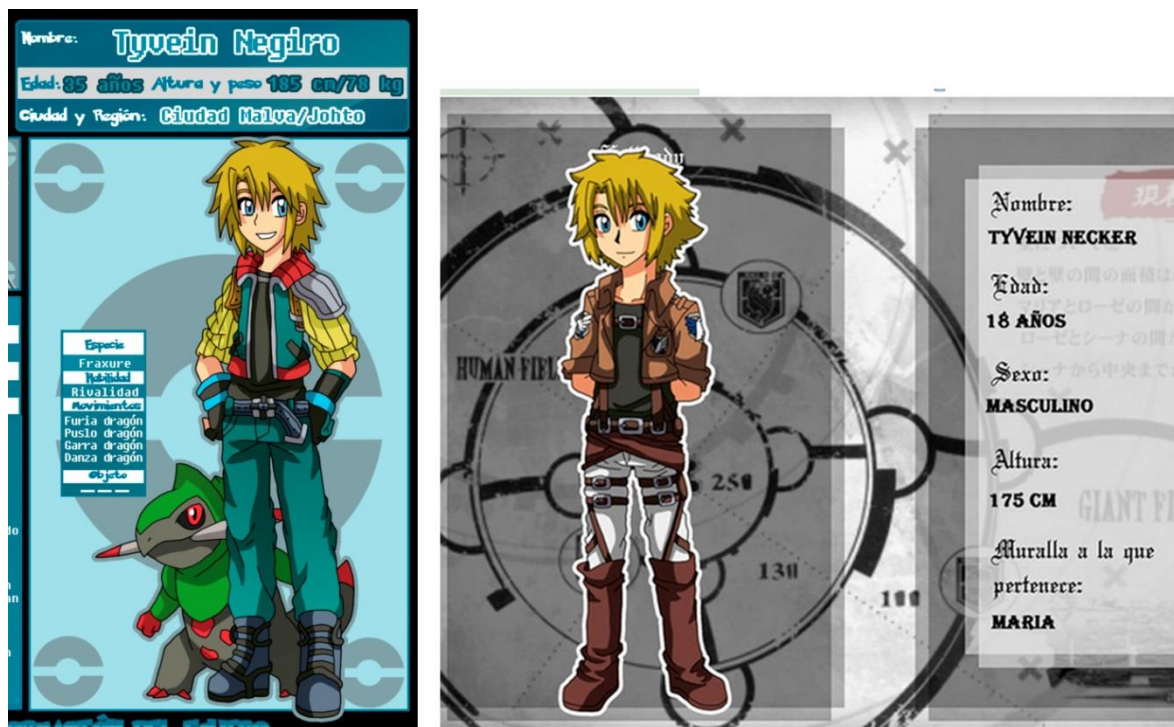


Figura 7: Comparación de personaje “Tyvein” en dos grupos

Al hablar de este cambio en el contexto del personaje, la participante menciona que “su personalidad (...) sigue siendo la misma pero, dependiendo del mundo en que lo meta, cambian ciertas cosas”.

Desarrollo artístico

La participante hace referencia, en repetidas ocasiones, a la madurez que ha adquirido en comparación con sus inicios. Ella identifica esa evolución cuando, al referirse a su forma anterior de trabajar, hace comentarios como “dibujaba muy feo, pero para mí era muy ‘¡Aah! ¡Es lo máximo!’”, o sobre lo mala que era cuando escribía *fanfiction* cuando era niña diciendo “¡y escribía muy mal! (...) me gustaba mucho pero los escribía de una forma

muy infantil”. Ella nota que ha mejorado y lo expresa cuando habla con la facilidad que dibuja algunas cosas en comparación de sus inicios; por ejemplo ella dice “antes los *pokemons* no los sabía dibujar, tenía que ver un montón de imágenes, me tardaba muchísimo” y ahora, con su participación en actividades en los grupos de rol, es algo muy sencillo para ella. La participante expresa que gracias a los grupos de rol se ha sentido animada a dibujar cosas fuera de su área de confort, ha encontrado retos y los ha superado a través de la práctica y la motivación que le brindan esos grupos.

Las siguientes imágenes son un ejemplo de ese desarrollo. La primera imagen es el diseño de su personaje como participante en el juego de pelea *Dissidia Final Fantasy*, mientras que la otra imagen es el mismo personaje re-imaginado como adolescente en uno de los universos de los grupos de *Pokemon* en los que participa. En poco más de dos años y medio se puede ver la mejora que ella misma le atribuye, en parte, a los grupos de juegos de rol.



Mayo 2010



Diciembre 2012

Figura 8: Comparación de personaje “Fuikio”

La participante señala que este personaje es con quien más se identifica; la define como un personaje más curioso, mientras que el personaje con quien solía identificarse

antes era más infantil y *otaku*¹³. Además, ella piensa que su crecimiento como persona también afecta su madurez como autora, ya sea por los cambios que ha hecho en sus historias conforme crece y sus ideas cambian, o señalando el progreso que ha tenido escribiendo historias y dibujándolas.

Identidad como creador

Cuando se le pregunta directamente si se considera una artista ella responde que se considera una “artista en proceso”, a quien aún le falta mucho por aprender para ser considerada como una artista plena; ella dice “voy en un proceso de que voy avanzando y sigo aunque me salga mal (...) no soy artista todavía, pero quiero serlo”. A pesar de no considerarse del todo como una artista, hay pasajes en la entrevista en los que se percibe su autoridad como creadora, como cuando afirma que “aunque la gente diga ‘no pueden ser gemelos porque uno es niña y otro es niño’ pero en mi historia sí pueden ser gemelos porque es mi mundo, son mis reglas”. La figura 9 es una captura que muestra un “meme”¹⁴ de *deviantART*, el cual consiste en tomar un dibujo y rehacerlo con el estilo actual del usuario. En la imagen se ven los gemelos de los que habla la participante.

¹³ Término japonés empleado para denominar a las personas con aficiones obsesivas. Aunque se aplica a cualquier campo, actualmente se emplea principalmente para los *fans* de *ánime* y *manga*.

¹⁴ En *deviantART* son actividades diseñadas para que se realicen por varios miembros del sitio, como una cadena o juego de *tag*.



Figura 9: Meme “Dibújalo de nuevo”

Rutina de creación

La participante 1 mencionó varios elementos presentes en su rutina; por ejemplo, ella, aunque puede hacer un dibujo de manera totalmente digital con su tableta, tiende a realizar bocetos de manera tradicional, a lápiz y pluma, para posteriormente editarlos y darles color de manera digital. Generalmente encuentra inspiración en lo que le gusta, en sueños o basándose en una serie o película. En este último caso, cuando una idea le gusta, acostumbra desarrollarla hasta que se aleja de su origen como *fanart* o *fanfiction*, es decir, se apropia de una idea hasta que es algo diferente y original. También mencionó que le gusta escuchar música para dibujar o escribir, y que cuando ésta es clásica o zen, se siente más tranquila y enfocada.

Contexto: deviantART

Aspectos positivos

La participante 1 explicó que conocer a mucha gente, entre ellos artistas cuyos estilos y forma de trabajar admira, es uno de los aspectos más llamativos del sitio. Sobre todo, le agrada el intercambio, ya sea de dibujos o por Puntos (*Points*), para poder tener dibujos de sus personajes en el estilo de sus amigos o de los artistas que le gustan.

Aspectos negativos

Para la participante 1, el aspecto más desagradable de *deviantART* son las personas que realizan crítica malintencionada, es decir, que realizan crítica destructiva disfrazada de constructiva en la que “quieren hacer ver que lo están diciendo en buena onda, pero que se nota que lo están criticando de una forma que no te va a ayudar”.

Contexto: Participación en Grupos

Tipo de participación

La participante 1 es miembro de varios grupos de rol, pero hay algunos en los que está más involucrada y mantiene una buena relación con las administradoras. En algunos grupos, participa constantemente en los chats y actividades, mientras que en otros solo realiza las actividades obligatorias. En un grupo en particular ella contribuye dando ideas a las administradoras, afirmando que ellas valoran su opinión por su nivel de compromiso hacia el grupo. Pero la participante no solo colabora con las administradoras, también colabora con otros miembros, haciendo dibujos para aquellos que no saben dibujar y participan a través de la escritura. Ella explica que estos usuarios pueden solicitar a

cualquiera en el grupo que dibuje a sus personajes de acuerdo con la descripción que brindan al momento de presentarlos. Además, este tipo de colaboración es recompensado por las administradoras, quienes ofrecen premios a quienes participan.

En contraste, ella confiesa que no en todos los grupos es tan activa, pues hay veces en las que prefiere entrar a los chats y solo observar qué pasa, como explica al decir que “a veces me meto pero nada más veo el rol pero no participo”, actuando así como una *lurker*.

Preferencias

La participante 1 prefiere los grupos de rol que tratan con algún *fandom*, lo cual es notorio al ver que está activa en tres grupos de la serie y el juego *Pokemon*. También agregó que para permanecer en un grupo es muy importante que se encuentre cómoda y que el grupo esté bien administrado, además del factor que la hizo ingresar, que generalmente es la **trama** del rol.

Descripciones

La participante describe los grupos a los que pertenece, los cuales son principalmente de la saga de videojuegos y el *ánime* de *Pokemon*. Además de explicar la temática, la participante brinda detalles sobre la dinámica de participación, algunas “tareas” o actividades del grupo, las reglas y, en ocasiones, el origen del grupo.

Actividad específica: “Rolear”

Aunque la participante 1 menciona el acto de “rolear” en repetidas ocasiones, para este código solo hay una aparición: para decir que no había tenido tiempo suficiente para

“roleear” con su personaje dentro de un chat. Ella dice que “casi mi personaje no habló con nadie” pero que pretendía regresar cuando tuviera más tiempo.

Aspectos positivos

La participante 1 se expresa de una manera muy efusiva sobre los grupos de rol, siendo esa su respuesta también para la pregunta “¿qué es lo que más te gusta de *deviantART*?”. Ella ve los grupos de rol como una oportunidad para mejorar su técnica de dibujo, conocer gente nueva o reencontrarse con amigos que conoció en otros grupos, y divertirse. La participante dice, cuando habla del chat de uno de los grupos, que es como “roleear con tu familia”, ya que está en un ambiente donde todos se conocen y se entienden. Para ella también es muy importante que los grupos se mantengan activos, con mucha interacción y tareas, donde los miembros colaboren entre sí y los administradores se preocupen por el disfrute de sus miembros.

Aspectos negativos

Para la participante 1, los miembros que tratan de imponerse y ordenarle a los otros cómo deben jugar para que ellos luzcan mejor es uno de los aspectos que menos le agradan. Ella opina que los personajes, al igual que sus creadores, tienen su propio temperamento, por lo que es absurdo que alguien les diga cómo ser. Otro aspecto que le desagrada son los administradores que se enfocan en un grupo de gente y no en todos los usuarios, como si el grupo fuera más “para ellos que para los demás”. En general, ella dice que es un problema cuando en un grupo hay “mucho drama”, es decir, conflictos y malentendidos entre los miembros y con los administradores.

Mientras que las categorías inductivas del análisis de contenido revelaron información importante para conocer la trayectoria de la participante, así como sus preferencias en grupos y forma de participar en ellos, el análisis deductivo ofrece un panorama de los recursos necesarios para formar parte de la comunidad *deviant* y en los grupos que la conforman.

Análisis de contenido con categorías deductivas

Con este análisis se busca responder la pregunta que se refiere a los recursos necesarios para la participación en el sitio. El mayor número de frecuencias se encontraron en los códigos de **Textos (productos mediáticos)** (55) y **Manejo del sitio y grupos** (43) en la categoría de **Conocimientos**. La tabla siguiente muestra las frecuencias para cada código encontrado en la entrevista.

Tabla 12

Frecuencias de categorías deductivas de la Participante 1

	Categoría	Código	P1
Recursos en una práctica de literacidad	Conocimientos	Manejo del sitio y grupos	43
		Textos (productos mediáticos)	55
	Habilidades	Artísticas	27

		Medios de creación	12
	Formas de pensar	Como miembro de la comunidad	36
		Como creadora	30
	TOTAL		203

Conocimientos

Manejo del sitio y grupos

El código de manejo del sitio incluye los conocimientos necesarios para utilizar *deviantART* y participar en los grupos. La participante menciona que al descubrir *deviantART*, el primer recurso que necesitó fue el inglés. Al no dominar la lengua, recurrió a su madre, quien además le aclaró que, contrario a lo que ella creía, ingresar era gratis. Comenzó a utilizar las funciones para publicar trabajos, dar *watch* a otros *deviants* y comentar. Al moverse en el sitio, conoció más personas que comparten “cómo le hacen para dibujar o como qué técnicas usan”. Aunque al ingresar no le entendía muy bien al sitio, ahora ya no tiene problemas con el idioma y, gracias al tiempo que tiene usándolo, ahora considera que ya se acostumbró al sitio y por ello ya puede moverse con facilidad en él.

Durante la entrevista también muestra conocimiento de los grupos. La participante ya conoce las dinámicas de los grupos de rol a los que pertenece, así como una idea muy clara de las reglas de ingreso como la creación de fichas, y las reglas de participación y actividades.

Textos (productos mediáticos)

El código con mayor número de frecuencias (55) para esta participante es el que indica la familiaridad que tiene con textos específicos, tales como series, videojuegos, películas, *ánime* y *manga*, que son parte importante para crear personajes e historias, así como para participar en las actividades de grupos, tanto artísticas como sociales. Los textos son mencionados cuando habla de los grupos a los que pertenece, los cuales son principalmente de *Pokemon*, pero también menciona grupos de las series animadas *La leyenda de Korra* y *Shingeki no kyojin*.

Por otro lado, cuando habla de las *devMEETs* del grupo local al que pertenece, los textos también juegan un papel importante. La participante indica que en esas reuniones puede platicar sobre *ánime*, *manga*, películas, cómics y videojuegos con libertad, sabiendo que los miembros del grupo entienden y sienten entusiasmo por estos productos a un nivel más profundo que sus amigos de la escuela.

Ella se refiere a otros textos al relatar algunas de sus primeras experiencias creando *fanart*, *fanfiction* y personajes originales basados en estos textos. Varias entregas de la saga de videojuegos *Final Fantasy*, los libros y las películas de *Harry Potter*, y obras de *manga* y *ánime* de Rumiko Takahashi como *Inu Yasha* y *Ranma* son algunos de los productos

mediáticos que la han inspirado a crear historias y personajes que, en la mayoría de las ocasiones, inician como *fanfiction*, pero con el tiempo se transforman en narraciones alejadas de su inspiración original.

Habilidades

Artísticas

Como se vio en la explicación anterior, desde que era niña la participante 1 ya se interesaba por el arte. Ella aprendió de manera autodidacta, buscando poses, investigando sobre técnicas de dibujo nuevas y, más recientemente, apoyándose en tutoriales para continuar mejorando.

Además de dibujar, la participante escribe sus historias y *fanfiction*, aunque éste era más común cuando era más joven. El tiempo y la práctica la han ayudado a mejorar sus habilidades de escritura, y constantemente cambia sus historias conforme va mejorando.

Medios de creación

Este código fue aplicado a las herramientas y medios de creación. La participante utiliza medios tanto tradicionales como digitales. En los medios tradicionales menciona su preferencia por el lápiz y el papel, aun cuando pueda realizarlos digitalmente desde el principio. Ella obtuvo los medios digitales de creación gracias a su madre, quien le obsequio una tableta gráfica y el programa *Photoshop* para dibujar.

Formas de pensar

Como miembro de la comunidad

Cuando la participante ingresó al sitio, ella tenía expectativas de lo que sería su primer contacto con la comunidad de *deviantART*, pensando que la gente vería sus dibujos y los comentaría. La participante se mantuvo optimista aun cuando no fue así y, gracias a su tiempo y nivel de participación en el sitio, ahora ya recibe ese tipo de realimentación.

Como miembro de los grupos, ella reconoce aspectos deseables tanto para los miembros como para los administradores. Para la convivencia armoniosa en los grupos es necesario saber tratar a usuarios difíciles, respetar a otros usuarios y las reglas del grupo, y saber que la motivación y nivel de participación de los miembros del grupo puede ser el factor que lo mantenga activo. Aún contando con estos recursos, a veces es difícil adaptarse a los grupos, esto puede tener como resultado una sensación de exclusión o de aburrimiento.

Como creadora

La participante expresó sus ideas como creadora de historias y personajes. Entre las opiniones que expresó, destaca su idea de que ella se considera mejor escribiendo historias o *fanfiction* que incluyan a sus personajes, en contraste con los relatos que utilizan únicamente a personajes de la historia original. Así ha sido desde sus inicios, según relata, pues desde que estaba en la escuela primaria creaba *fanfiction* en los que participaban ella y, en ocasiones, sus amigos. Al recordar esas historias piensa que a pesar de que le avergüenzan, aún le gustan.

La participante también reconoce que los miembros de los grupos de rol reafirman su autoridad como creadores cuando otros usuarios en un rol intentan imponerse y dirigir el juego. Ella opina que los personajes, al igual que sus creadores, tienen un carácter propio que no cambiarían por otras personas, a menos que sus creadores así lo quisieran, ya que cambiarlos “es como cambiar a la persona misma”.

Así concluye lo correspondiente al análisis de contenido. A continuación, presentaré los resultados que surgieron del análisis de enunciados en primera persona de las publicaciones en el *journal* de la participante.

Análisis de enunciados en primera persona

El análisis de las publicaciones del *journal* de la participante permite mostrar datos que complementan la construcción del caso en cuestión de identidad y participación. En el periodo de observación se capturaron cinco publicaciones. De los 34 enunciados encontrados, el 35% son del tipo **afectivo** y 35% de **acción y acción verbal**. En este apartado se presentan las publicaciones de acuerdo con la fecha de publicación, presentando primero una captura y, posteriormente, los resultados del análisis. Como se mencionó anteriormente, las publicaciones pueden tener diferentes funciones, por ejemplo: como agenda, como una publicación normal de diario donde comparte con sus seguidores los pormenores de su vida personal, entre otras. La tabla 13 muestra las frecuencias de los enunciados encontrados en porcentajes.

Tabla 13

Porcentaje de enunciados por categoría en *journals* de la participante 1

Categoría P1	
Cognitivo	12%
Afectivo	35%
Acción y acción verbal	35%
Limitación y restricción	3%
Estado	9%
Intención	6%
TOTAL	100%

1. Publicación del 6 de junio

GRYFFINDOR  PRIDE

El OC favorito
Thu Jun 6, 2013, 8:01 PM

gallery

Le copio las reglas a Cris porque sí.
Prometo que mañana temprano contesto mensajes, comento dibujos y leo journals

REGLAS

- 1.- Para cada una de las 10 primeras personas en comentar, Yo elegiré uno de sus OC y te diré que es lo que me agrada de él/ella.
- 2.- Si comentas en este journal haz lo mismo en tu journal poniendo a la persona que te taggedó en primer lugar.
- 3.- Será mas fácil si **conozco** a sus OC...haré lo que pueda para los casos en que no.



Ya sabes que iba a escoger a Hanako. Esta niña es hermosa, moe, medio tsundere y novia de mi chamaco. Desde que la conocí me gustó mucho su diseño y su personalidad por lo que siempre andaba al pendiente de lo que Dii subía.



Me costó mucho trabajo decidirme! Todos los personajes de Cris me gustan mucho pero si tengo que elegir un favorito es Nathan. Este niño es demasiado genial, su personalidad me encanta además de que los diseños que le has hecho son hermosos, me encantan! Además de ser uno de los bishonens de Etesia.



Elegí a O'scar porque está bien guapo, ok no. Este personaje me encanta, su personalidad lo hace único y loveable por todos. Tengo muchas ganas de que Elliott lo conozca y tenga otro ejemplo a seguir para cuando sea mayor; su diseño gijinkoso también es super hawt.



Aram lo puedo describir en una sola palabra: Chingón. Este personaje es único en su clase, me encanta que en las situaciones más descabelladas es el único capaz de quedarse tranquilo o al menos aparentarlo además de que es todo un troll. También me gusta que es medio tsundere en cuanto le mencionan a cierta personita.

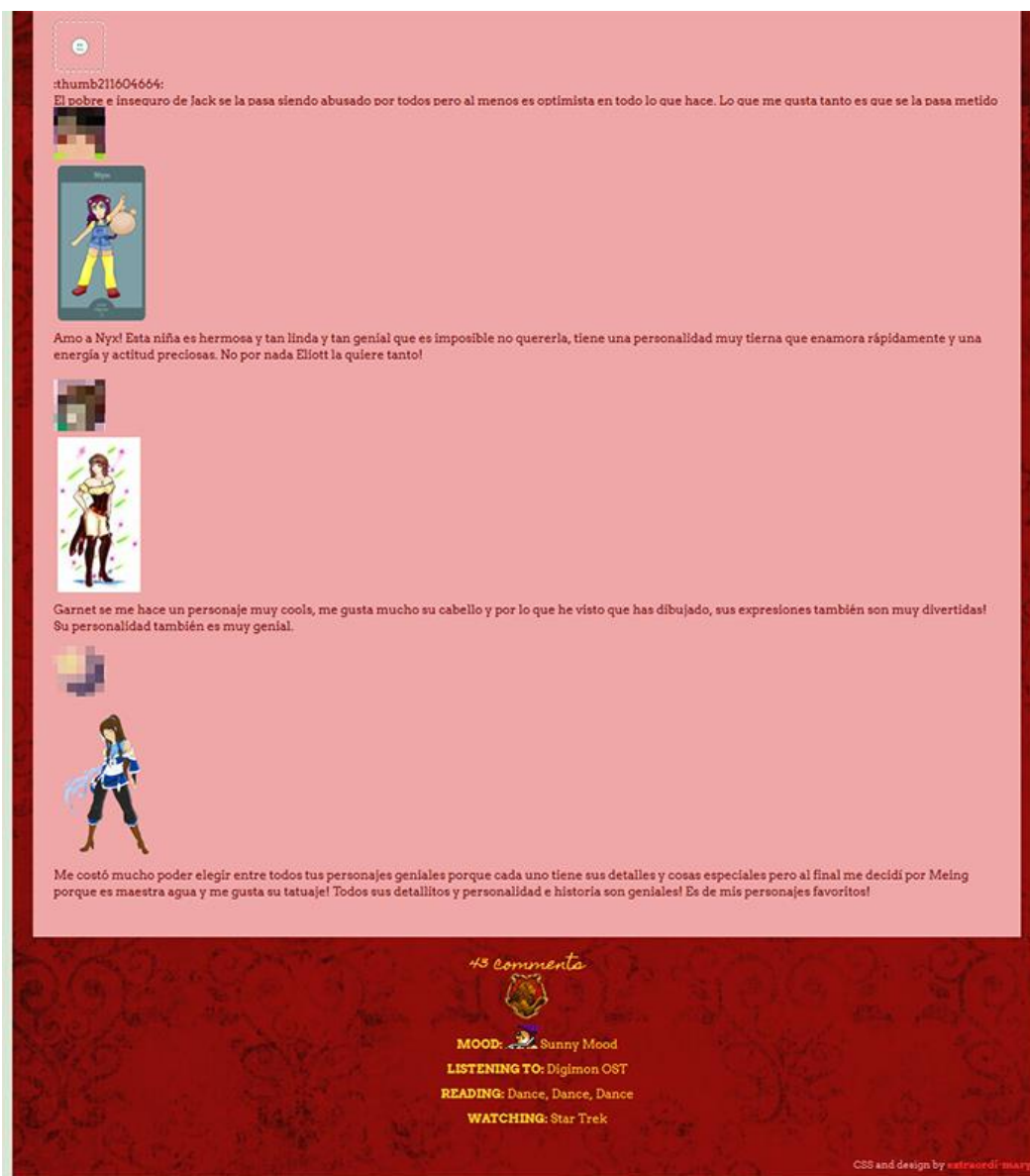


Figura 10: Publicación 1 de la participante 1

En esta publicación en su *journal* (diario), la participante presenta un juego de *tag*, cuya cadena consiste en seleccionar el personaje original que más le guste de los primeros diez *deviants* en comentar. Una de las reglas para participar es que la primera persona de la lista debe ser la persona que te “tagueó” o te “tocó” para participar en la cadena, en este caso, las personas que comentaron en la publicación deben colocar a la participante 1 en el primer espacio de su propia lista. Además de agregar la imagen del OC (personaje original) de la

galería de los *deviants* que hayan comentado, es necesario que dé razones del porqué le gusta. Encontré principalmente enunciados del tipo **afectivo** como “me encanta su estilo” y “me gustó mucho su diseño y personalidad”; esto por la naturaleza del juego que requiere que la participante exprese las razones por las que **le gusta** ese personaje. También encontré algunos enunciados de **acción** como “copio las reglas”, en las reglas donde copia los enunciados “elegiré uno de sus OC”, “te diré qué es lo que me agrada de él/ella”; y en las descripciones donde dice que “pero al final me decidí por Meing”. En una de las descripciones encontré un enunciado **cognitivo** cuando usa la expresión informal “se me hace un personaje muy cools” para expresar su percepción del personaje. En las reglas dice “haré lo que pueda para los casos que no” cuando explica que **intentará** dar la razón por la que eligió a ese personaje. Existe un enunciado de **restricción**, cuando dice “tengo que elegir un favorito”, puesto que las reglas indican que debe ser solo un personaje.

Los comentarios en esta publicación consistieron principalmente de otros *deviants* solicitando unirse al juego, con la participante respondiendo una vez agregado el personaje original del usuario y las razones por las que lo eligió. La figura 11 muestra un ejemplo de esos comentarios.



Figura 11: Comentario en publicación 1 de la participante 1

2. Publicación del 9 de julio

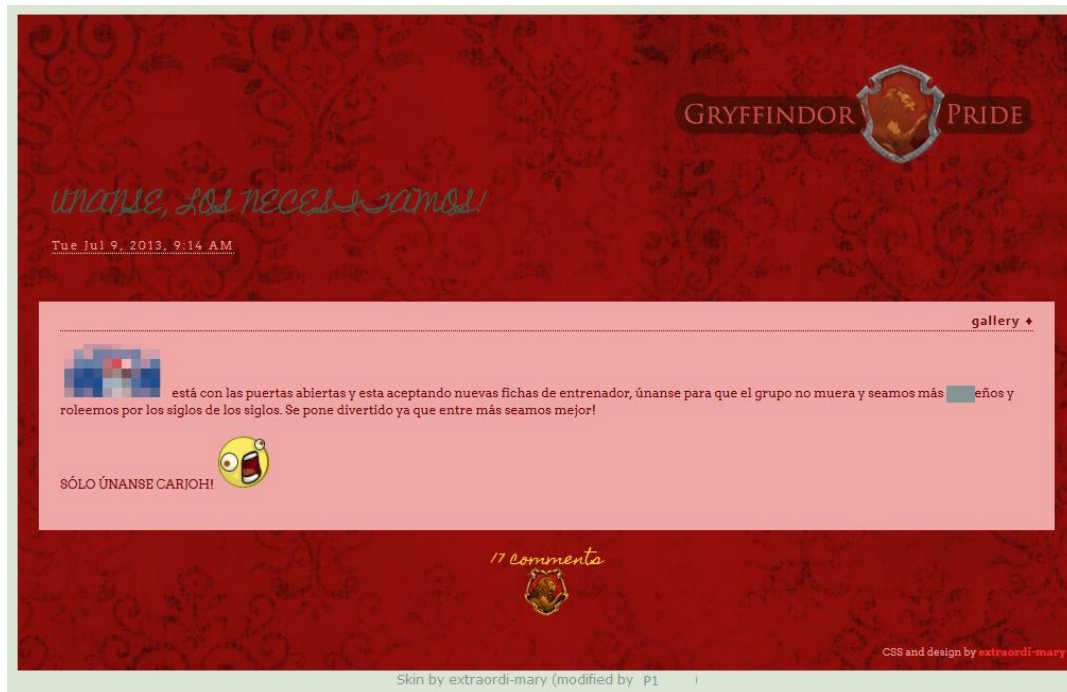


Figura 12: Publicación 2 de la participante 1

En esta breve publicación, la participante invita a otros usuarios a unirse a un grupo de rol.

En esta publicación solo encontré un enunciado de **estado** en el título, el cual está conjugado en el plural de la primera persona y dice “los necesitamos”; además, había un enunciado de **intención**, cuando pide que se unan “para que el grupo no muera y seamos más (...) y roleemos por los siglos de los siglos”.

A continuación se muestra una secuencia de comentarios de una miembro del grupo que se salió.



Figura 13: Comentarios en la publicación 2 de la participante 1

3. Publicación del 3 de agosto

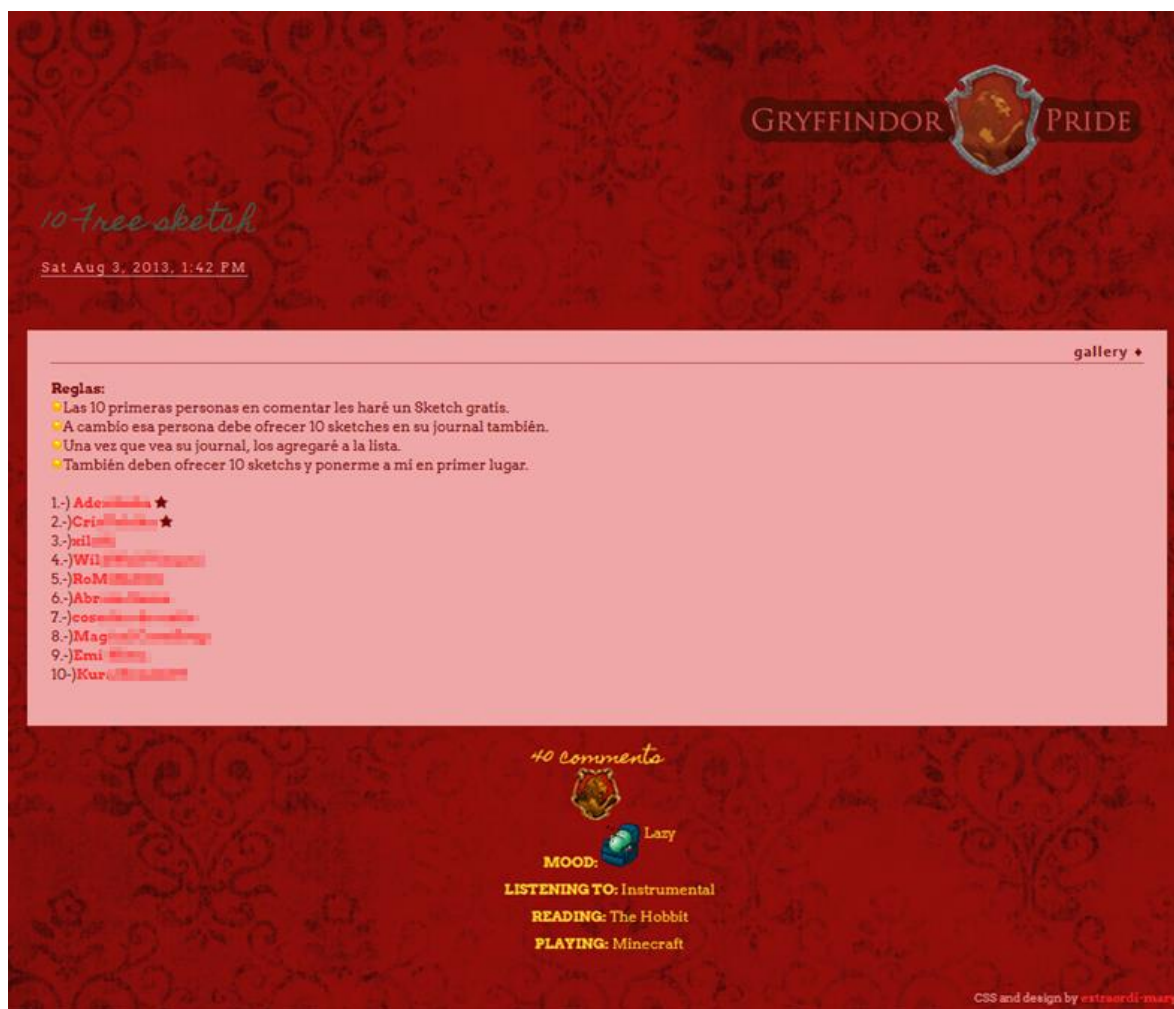


Figura 14: Publicación 3 de la participante 1

En esta publicación, la participante participa de nuevo en un juego de *tag*. Este juego consiste en ofrecer *sketches* (bocetos) gratis a los primeros diez usuarios que comenten, siempre que los usuarios cumplan con la condición de ofrecer también diez bocetos en una publicación a sus *journals*, ofreciendo el primer sketch gratis a la participante 1 por ser ella quien los invitó al juego. La publicación incluye una lista con hipervínculos a las cuentas de los diez *deviants* a quienes les obsequió un dibujo. En esta publicación hay dos enunciados, ambos de **acción** y los dos en las reglas; el primero cuando dice “les haré un sketch gratis”

a los diez primeros en comentar, y el segundo cuando dice que una vez cubierta la condición de ofrecer diez *sketches* en las páginas de los usuarios “los agregaré a la lista”.

Esta publicación tuvo 40 comentarios que consistían en secuencias de intercambio de peticiones con hipervínculos a las referencias para los *sketches*, como se muestra en la figura siguiente.



Figura 15: Comentario en publicación 3 de la Participante 1

4. Publicación del 8 de agosto

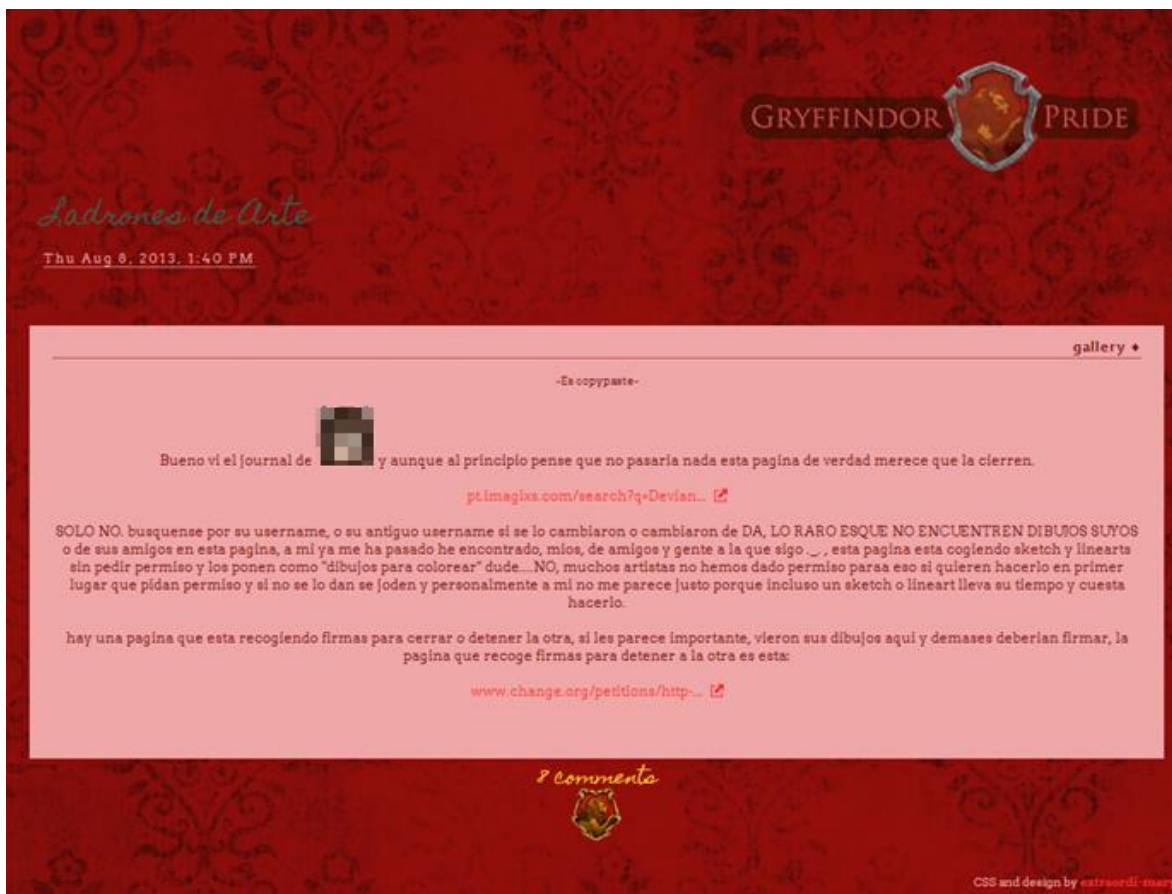


Figura 16: Publicación 4 de la participante 1

Esta publicación corresponde a una secuencia de publicaciones de diferentes usuarios que denuncian lo que denominan robo de arte: un sitio externo toma los bocetos o *linearts* de los usuarios de *deviantART* y los ofrece como páginas para colorear. Ese sitio no ofrece crédito ni pide autorización para usarlas, lo cual es el motivo del descontento de los *deviants* que comparten esta información. La participante copió y pegó directamente de la publicación de otro usuario, por lo que los enunciados no se consideraron, pero fue incluido por la relevancia que le da la participante a este hecho, como se ve en el comentario más adelante.

En los comentarios se encuentran opiniones de otros usuarios. Algunos de estos comentarios muestran enojo e indignación, mientras que otros se muestran indiferentes.



Figura 17: Comentario en la publicación 4 de la participante 1

La participante reafirma su postura respondiendo a los comentarios, utilizando un enunciado **cognitivo** expresando su percepción hacia la distribución de imágenes en las que no se les da el crédito a los artistas como un hecho injusto.

5. Publicación del 27 de agosto

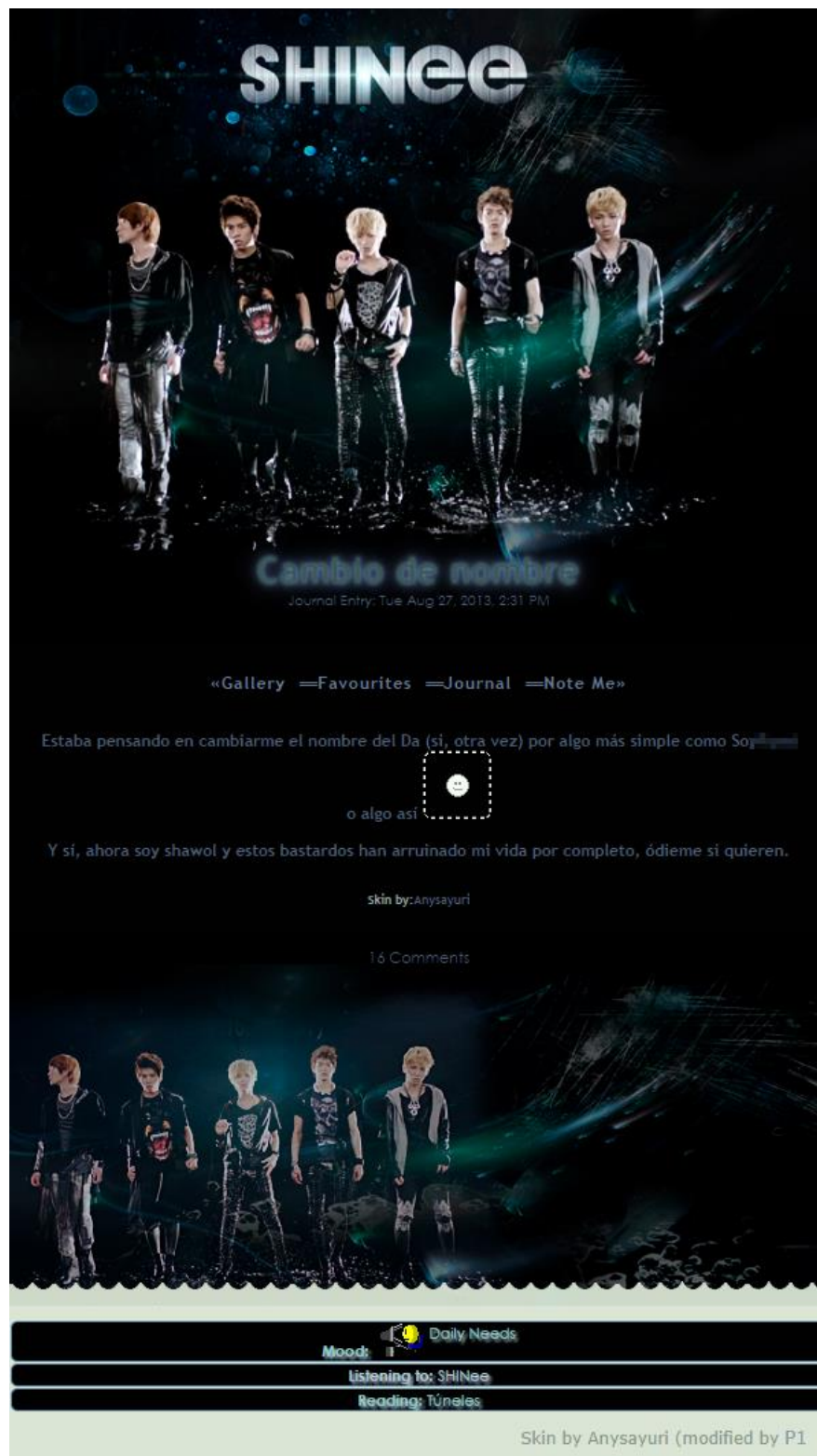


Figura 18: Publicación 5 de la participante 1

En esta publicación que funciona como diario, ella comunica su idea de cambiar su nombre de usuario por segunda vez desde que ingresó a *deviantART*, esta vez por uno más corto. Además, le informa a sus seguidores sobre su nueva afición: la banda juvenil surcoreana SHINee, cuyos *fans* son conocidos como *shawol* (Sha por SHINee, wol por *world*: SHINee's World o el mundo de SHINee). Hay un comentario **cognitivo** cuando expresa que “estaba pensando en cambiarme el nombre de Da”, y un enunciado de **estado** cuando les informa a sus lectores “ahora soy shawol”.

En los comentarios recibe apoyo sobre el cambio de nombre. Además, la mayoría de usuarios que comentaron opinaron sobre su nuevo gusto, ya sea porque saben del tema o como respuesta al “ódienme si quieren”, afirmando que eso no haría que la apreciaran menos. En la figura 19 se ve un ejemplo de esto. La *deviant* que comenta primero hace referencia a cómo ya había notado su gusto por SHINee gracias a la página de *Tumblr* de la participante 1.



Figura 19: Comentario en la publicación 5 de la participante 1

Los tipos de enunciados en primera persona más utilizados por la participante 1 en todas las publicaciones capturadas de su *journal* fueron los **afectivos** y de **acción y acción verbal**, ambos con **12** apariciones, un número mucho más alto que el siguiente tipo de enunciado, los **cognitivos**, con **cuatro apariciones**. En conjunto, lo que predomina en las entradas al journal es su toma de decisiones para realizar una acción, lo que indica un alto nivel de agencia.

Análisis de flujos: en línea

El objetivo de este análisis fue reconstruir una práctica a partir de la secuencia de diferentes eventos. Este apartado inicia con el punto de partida de los flujos, seguida por las derivaciones anteriores y posteriores a ese producto.

Inicio de flujos

Para el análisis de flujos elegí como punto de partida un producto que la participante realizó colaborativamente para un evento organizado por uno de los grupos de *Pokemon* a los que pertenece (ver Figura 21). En ese trabajo se observan diferentes estilos de dibujo y diferentes técnicas de coloreado. Como se especifica en la descripción de la *deviation*, la parte superior fue dibujada por una persona y coloreada por otra, lo mismo con la parte inferior. La participante complementa la imagen con una narración escrita, donde describe a los personajes como *lolis* y *shota*¹⁵ debido a su apariencia infantil y tierna similar al género de *manga* de ese nombre. Al final del comentario, la participante señala qué personaje le pertenece a qué usuario y lo que hizo cada una de las participantes, ya sea dibujar las líneas o dar color. La figura siguiente muestra la *deviation* llamada “La carrera de los Slowpokes: Fase 1”.

¹⁵ *Lolis* hace referencia al acrónimo *lolicon*, por *Lolita-complex*, mientras que *shota* proviene de *shotacon*, o *Shôtarô-complex*, que se refieren a la atracción hacia chicas y chicos jóvenes respectivamente, o con características relacionadas a lo tierno.



Figura 20: Primera participación del equipo de la participante 1 para la carrera

Rastreo hacia atrás

La deviation fue diseñada para participar en un evento organizado por uno de los grupos de rol de *Pokemon*. Ese grupo es de *gijinkas*, es decir, versiones antropomorfas de los *pokemon*. La figura 21 muestra una captura de la página de inicio del grupo.


Poke Island
 Grupo de rol de gijinkas!

[Home](#)
[About Us](#)
[Gallery](#)
[Favourite](#)

Group
 Founded 4 Years ago

291 Members
 168,360 Pageviews
 395 Watchers

[Join our Group](#)
[Send a Note](#)

Contribute

Hey LorvicMeow ★, here are some things to get you started in the group:


[Suggest a Fave](#)


[Join Our Group](#)


Sobre Poke Island

Este es un Grupo de ROL de Gijinkas de Pokemon en **ESPAÑOL**.
 Basado en el juego Pokemon Mystery Dungeon.

Roleamos con nuestros personajes, participamos haciendo actividades como misiones de grupo, tareas individuales y eventos en el chat~
 Grupo activo.

Poke Island Staff

EL PUEBLO DE POKE ISLAND

Poke Island es un pequeño pueblo de 850 habitantes situado en Pokeisland. A pesar de ser pequeño, muchas cosas ocurren en él...

🌸 Estación del año: **PRIMAVERA** 🌸

POKE ISLAND



POKEISLAND



★ **HISTORIA E INFO** ★

🎮 **REGLAS** 🎮

★ **CHATS GENERALES** ★

Sala de la Plaza || La batisala || La sala misteriosa

★ **CHATS DE TEAMS** ★

🌸 Amuleto 🌸 Arkhaio 🌸 Decoy 🌸 Eclipse 🌸
 🌸 Flor de Loto 🌸 Geheimnis 🌸 Pokeballs con Ojos 🌸
 🌸 Prisma Knights 🌸 Skull Fire 🌸 Vaguemotion 🌸 V Team 🌸

[Guía de ROL](#)

Equipos

GALERÍAS DE EQUIPOS



INFORMACIÓN DE EQUIPOS

- PUNTAJES, DINERO E ITEMS POR TEAM ●
- PUNTOS DE ESFUERZO POR MIEMBRO ●

Tiendas

★ PANEL DE TAREAS ★



★ TIENDA DE ITEMS ★



★ TIENDA DE TMs/HMs ★

★ DOJO DE ABRIL ★

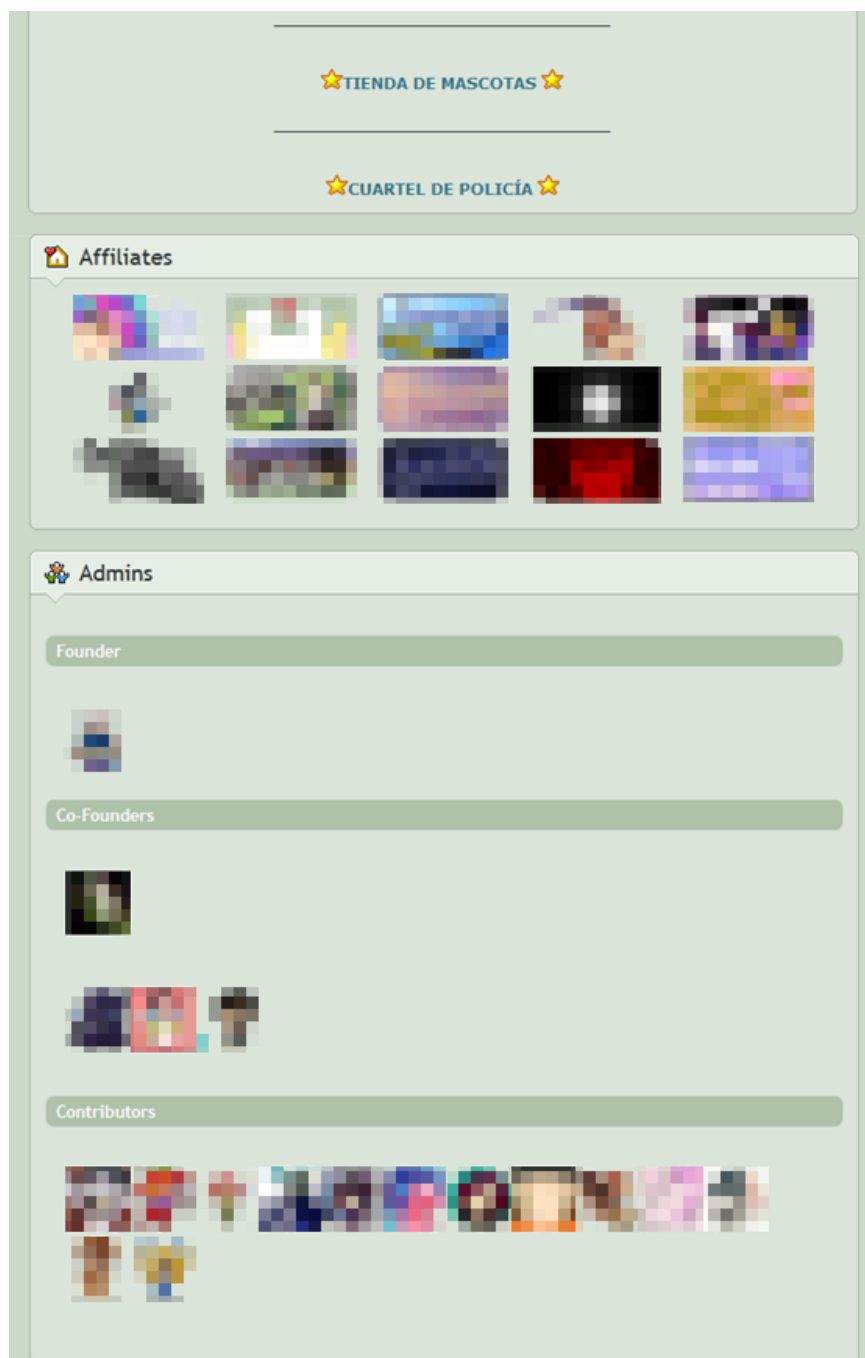


Figura 21: Página principal del grupo

Como lo dice la descripción del grupo en la parte superior izquierda de la página, el juego de rol se desarrolla en un pequeño pueblo en una isla *pokemon*; la descripción incluye mapas, la historia e información de la región y los personajes de ésta. Posteriormente, se

encuentran hipervínculos a las reglas, a las salas de chat generales y las de cada equipo. Los miembros del grupo están organizados en equipos y se puede acceder a las galerías de cada uno de estos a partir de la caja debajo de la descripción del grupo y las reglas. Esta caja está encima de un cuadro que incluye enlaces al panel de tareas, tiendas y otros “lugares” del pueblo donde se desarrolla el juego de rol. Después se encuentra una lista de los grupos afiliados a este grupo. Esta afiliación puede ser considerada como una muestra de amistad y apoyo entre los grupos de *deviantART*. Finalmente, se ve la lista de administradores o *staff* del grupo. Del lado derecho de la pantalla, se encuentra una lista de las publicaciones de *journal* del grupo, seguida por la publicación más reciente. Debajo de esta se ven los comentarios más recientes en la página principal del grupo.

Por lo que se refiere al producto inicial de este análisis, la primera convocatoria al concurso fue publicada bajo el título de “Primera Carrera Anual de *Slowpoke*”. La figura siguiente muestra la versión final de la publicación de *journal* que incluye la dinámica del concurso, las reglas y los equipos que participarían. Los miembros del grupo manifestaron su deseo de participar en los comentarios, donde incluían los miembros del equipo con el que ingresarían a la carrera.

Primera Carrera Anual de Slowpoke*plazo extendido*

by Grimace, Jun 16, 2013, 5:46:51 PM
Journals / Personal



al teclado :V

por motivos de varios reclamos de poco tiempo para entregar la primera etapa, la entrega final se aplaza para el día miércoles 3 de julio a las 23:59 hrs (~04:00)

¡¡¡ATENCIÓN, TEAM DE POKE- [REDACTED]!!!

comienza ahora, una noble tradición que espera perdurar por el resto de la historia, un evento singular que llevará a varios a sus límites por demostrar quien es el mejor.

¿están listos para encender motores?

para poder entrar en la carrera, necesitarán dos cosas: primero, formar un equipo de 3 o 4 integrantes pertenecientes a un team del pueblo, por esta vez, se permitirán que los integrantes de los equipos participantes sean del mismo o de diferentes teams, como más les guste. Segundo, tener un slowpoke listo para participar en la carrera



niño random: pero sr. nadie en poketown tiene un slowpoke de mascota

Pues eso lo hace más interesante, no solo tienen que entrenar a un slowpoke para la gran carrera, tendrán que conseguirse uno salvaje.



niño random:

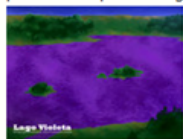
bueno, ahora que no hay duda de que tienen que hacer, tendrán poco tiempo para hacerlo antes de la fecha de la carrera, así que no pierdan el tiempo y empiecen a buscar su slowpoke pronto.

Ahora, instrucciones para los users:

- Para participar en el evento, deben inscribirse en equipos de 3 o 4 personas (nombre de su equipo opcional), se permitirá que estos grupos los formen gente de diferentes teams.
- El evento estará dividido en 3 etapas, las cuales deben ser entregadas como un dibujo o comic donde expliquen que es lo que ocurre en este. En cada etapa, el equipo debe elegir un número que determinará que es lo que ocurrirá en esa etapa del evento.
- El dibujo o comic puede ser tanto un collage de todos los integrantes como un dibujo hecho por al menos uno de los participantes, pero si no entregan en el tiempo límite serán sancionados.

Primera Etapa: "Conociendo a tu Slowpoke"

Los equipos tienen que conseguir un slowpoke y como ninguno tiene uno de mascota (a menos que me equivoque) tendrán que ir al Lago



Violeta para capturar uno salvaje. Tengan cuidado, algunas especies del lago pueden ser violentas.

Segunda Etapa: "Entrenando al Campeón"

Una vez tengan su slowpoke, tendrán poco tiempo para entrenarlo, así que aprovechenlo bien para tener más chance de ganar.

Tercera Etapa: "La Gran Carrera"

Ahora que su slowpoke está listo para correr, estos tendrán que recorrer un trayecto desde la plaza hasta su regreso al lago violeta, el primer slowpoke que entre al lago será el slowpoke ganador.

-Premios:



(aun en discusion, perdon)

Participantes: (se requieren minimo 6 equipos para empezar la competencia)

- Equipo 1: Resa (), Maya (), Effride (), Saku ()
- Equipo 2: Memo (), Varinka (), Calisto ()
- Equipo 3: terry (), Jian (), Reed () y Anaximanuk ()
- Equipo 4: wiwichu (), Oliver (), Ivan (), Yoshi ()
- Equipo 5: Nix (Emi) (), Levi (), Perseida (), Elliott () P1
- Equipo 6: Yuki (), Gall (), Rose (), Chinai ()
- Equipo 7: Chris (), Drei (), odd (), fausto ()
- Equipo 8: Emma (), Nana (), Hikaru ()
- Equipo 9: Lala (), Daisuke (), Buck ()
- Equipo 10: Jackson (), Ichimaru (), Laila ()

iiiiCOMIENZA LA PRIMERA ETAPA!!!

como ya tenemos muchos interesados (y su servidor esta libre para empezar con el evento) empezaremos de inmediato con la primera parte del evento.

Ahora les explico como hacerlo:

- Cualquiera de su equipo debe comentar el numero de su equipo (como ninguno le dio nombre) y seguido un numero entre el 1 y el 15. (Pido porfavor que no repitan el numero)
- Una vez elegido el numero se les enviara una nota a todo el equipo con el suceso que les tocara en esta parte del evento. Tienen hasta el Lunes 24 de Junio para Elejir un numero, de lo contrario se les enviara una nota con un suceso NO elegido al azar.
- Por favor, eviten elegir un numero que ya haya sido elegido, cada suceso es unico y determina que slowpoke tendran. si un equipo ya eligio el mismo numero que uds antes no se tomara en cuenta su eleccion.
- Es equipo 4, como tengo entendido entraran con un slowpoke mascota, en vez de elegir numeros del 1 al 15, tendran que elegir entre el 1 al 5, se les preparo un suceso especial como ellos no iran al lago a capturar uno. Por fevor tambien agreguen en el mensaje la naturaleza del slowpoke mascota.
- La etapa, como todas las demas, debe ser entregada en formato de dibujo o comic que puede ser hecho por un integrante del equipo o como collab por varios. El dibujo se entrega a mas tardar el dia Viernes 28 de Junio a las 23:59 hrs (-04:00), de lo contrario se les tomara como no valido. (si entregaran tarde, por favor avisar con anticipacion y se les dara maximo un dia extra para terminar)

Informacion Adicional:

- Puede que aparesca un sujeto desconocido por la plaza de poke  , puede que paresca extraño... pero quizas pasen cosas geniales para su equipo si hablan con el



100 Comments

Figura 22: Publicación 1 del grupo para convocar al evento “Carrera anual de slowpokes”

La participante es mencionada en un comentario en el que la inscriben en el evento junto con otros tres usuarios.



Figura 23: Comentario para inscribir un equipo en la carrera

Más adelante, la participante comenta eligiendo el número de participación que requerían en las reglas. En el mismo comentario se disculpa con sus compañeras de equipo por elegir el número sin consultarlas, diciendo “no me maten chicas” junto con un emoticón animado de un personaje llorando. Ese mismo día una de sus compañeras le hizo saber que no había problema ya que probablemente ella no se enteraría de eso; mientras que otra compañera le agradeció que lo hiciera antes que ella. La participante responde diciendo que le alegra ser de servicio al grupo y que le agrada saber que no la van a matar, a lo que la segunda compañera le responde que a ella jamás. Esa secuencia de comentarios se ve en la figura 24 a continuación.



Figura 24: Secuencia de comentarios para la elección de número

A continuación se muestran las fichas de los personajes de los miembros del equipo de la participante 1, que terminó siendo diferente al equipo con el que fue inscrita. Se

muestran los personajes de dos usuarias, una de México y otra de España, y el de la participante 1; una de las fichas de personaje no se incluye, puesto que una de las integrantes eliminó la mayoría de sus trabajos de su galería, incluyendo la ficha de personaje. El lugar de procedencia de esta usuaria también es desconocido.



Figura 25: Fichas de personaje para la usuario de México, España y la Participante 1

Seguimiento posterior

Después de la primera fase, el grupo publicó una publicación de *journal* con los puntajes de la primera fase del evento y las especificaciones de la siguiente. Además, incluyen información de los premios y una sección para informar a los participantes de las penalizaciones que habrá si no entregan la pieza para el evento.

Segunda Parte Carrera Anual de Slowpoke

by Grissom, Jul 3, 2013, 8:32:08 PM
Journals / Personal

Segunda Parte del Evento: "Entrenando al Campeón"

Ahora mismo les entregare la informacion de los resultados de la primera parte del evento:

Equipo 1: Slowpoke Raro (Sp: 15)	  
Equipo 2(Team Slowpoke Remastered Lucky 1): Slowpoke Audaz (Sp:14)	 
Equipo 3(Té de Fuego): Slowpoke Picaro(Sp:15)	  
Equipo 4: Sally/Slowpoke Alegre(Entrenamiento +3)(Sp:20)	  
Equipo 5: Slowpoke Huraño (Sp:15)	  
Equipo 6(Peluches de Jynx Actrices de Chocolate): Slowpoke Alocado(Rol: +3, +4)(Sp:22)	  
Equipo 7(Los sementales maravilla): Carnicero/Slowpoke Ingenuo(Sp:17)	 
Equipo 8(Royal Crew): Slowpoke Docil(Sp:15)	  
Equipo 9: Slowpoke Placido (Sp:14)	  
Equipo 10: Slowpoke Alegre (Sp: 17)	  

Primero que nada, si los equipos 2 y 9 no entregan antes de la fecha limite (Miercoles 03, 23:59:59 (-04:00)) o al menos no dan una excusa

para darles un poco mas de tiempo, tendran castigo 

Castigo por no entregar: el equipo que no entregue la etapa se considerara como que fallo en la captura de un slowpoke, por lo que vuelven a su casa con las manos vacias.

Pero no desesperen, se les dara una nueva oportunidad de conseguir uno, para ello tendran que enviar una nota a  para que sepan la condicion para seguir participando.

Ahora se preguntaran, que eso de Sp que esta al lado de la informacion del slowpoke... pues, se trata de la velocidad de sus poderosas maquinas de velocidad (?)

Si conocen un poco el juego, deben saber que la naturaleza de un pokemon puede determinar las estadisticas de este, en el caso de este evento, la naturaleza de su slowpoke interfiere en la velocidad con que lo encontraron.

Informacion sobre los premios:

Primer Lugar:

- 7 ptos de esfuerzo a cada participante.
- 60 ptos de experiencia al team de cada integrante
- \$1000 para el team de cada integrante
- Su slowpoke como mascota (en el mismo equipo deben elegir quien se la quedara, recuerden que no lo pueden tener de mascota si ya tienen una y que podría destinarse como mascota de un Team)(en caso de que ninguno se quiera el slowpoke como mascota se les dara 3 ptos de esfuerzo, \$250 y 20 ptos de experiencia a cada participante)
- Un Hermoso Trofeo para conmemorar la victoria (?)

Segundo Lugar:

- 5 ptos de esfuerzo a cada participante.
- 40 ptos de experiencia al team de cada integrante.
- \$500 para el team de cada integrante.

Tercer Lugar:

- 3 pts de esfuerzo a cada integrante.
- 20 pts de experiencia al tea de cada integrante.
- \$250 para el team de cada integrante.

Cuarto Lugar:

- 1 Pto de esfuerzo a cada integrante.
- 10 pts de experiencia al team de cada integrante.
- \$150 para el team de ada ntegrante.

(Se recuerda tambien que por participar en un dibujo (ya sea de manera individual o collab) relacionado con las etapas del evento, se les entregara 2 pto de esfuerzo por la participacion)

ahora, quiero poner en claro algo que parece que nadie entendio en las notas que les envie:
como ya tienen su slowpoke, tienen la posibilidad de hacer entrenamientos extras por medio de rol con un entrenador oficial del evento, cosa que nadie ha hecho hasta la fecha.

Ahora, todos los que esten interesados en formar parte de los entrenadores, comenten en este journal plz



Como ser entrenador:

- Se requiere **NO** ser participante del concurso (me refiero al user, no al personaje)
- Puede ser cualquier ciudadano del pueblo, tanto miembros de team como familiares.
- Tener disponibilidad para estar presente en el chat.

Entrenadores Oficiales:

- Entrenador Misterioso (?)

- Coral

- Sol

"ahora lo relacionado con la segunda etapa"

- Todo equipo que tenga su slowpoke debe elegir un numero entre 1 y 15 sin repetirse entre los equipos de aqui hasta el domingo 7 de Julio para comentar en el journal su eleccion (para dar tiempo a los equipos que no han conseguido aun su slowpoke)
- Deben entregar un dibujo o comic en solitario o collab con lo sucedido en esta etapa del evento.
- El plazo para entregar el dibujo o comic es el dia Julio 20 de Julio a las 23:59 (-04:00)

Welp, creo que eso es todo, exito con sus lindas maquinas de velocidad



ULTIMO MINUTO!!!:

Evento Extra: El Slowpoke mas Genialoso.

Cada equipo puede hacer una imagen para mostrar como ira vestido su slowpoke a la carrera y se dara un premio al slowpoke elegido por los jueces.

Este premio es sorpresa... asi que animense, puede ser algo muy bueno 🤔

"fecha limite para el slowpoke mas genialoso Julio 20 a las 23:59 (-04:00)"



33 Comments

Figura 26: Publicación 2 del grupo para el evento "Carrera anual de slowpokes"

Como lo explica la publicación, en esta fase fue necesario “rolear” entrenamientos extra para su *slowpoke*. Este entrenamiento es necesario para ganar puntos que ayudarán al equipo a ser más competitivo. Además se les pidió a los equipos comentar con un número y entregar un dibujo de lo sucedido en los entrenamientos. En este caso, la participante 1 no comentó, pero una de sus compañeras de equipo eligió el doce, además de pedir que se le explicara en qué consistían los entrenamientos.



Figura 27: Secuencia de comentarios para la elección de número

Al momento del análisis no se encontró la *deviation* con la que participó el equipo de la participante 1, ya que estaba en la galería de la persona que eliminó todas sus *deviations*.

Veinte días después se publicó una nueva publicación en la página del grupo en la que se explicaban las reglas para la última parte del concurso. La figura 28 muestra una captura de esa publicación de *journal*.

Ultima parte Carrera de Slowpoke
by Griz... Jul 22, 2012, 6:14:45 PM
Journals / Personal

Fubu editando!

☀ El siguiente evento ya esta casi finalizando su organizacion, apenas acabe esto se publicara el journal con la info! les dare un spoiler:
• Participarán las hadas de Sinnoh en el uvu/ esperen lo demas!

☀ **Aviso Importante:** Para el proximo evento avisamos que se planea dar un premio sorpresa y para ello se necesitan donadores de pto DA... con lo que puedan donar noma, es voluntario!!!

• Las donaciones se hacen a 

☀ **Actualizado entrenamientos por rol (03/08)*NOTA IMPORTANTE: los entrenamientos por rol terminan el dia 9 de agosto, aprovechen de seguir entrenando sus slowpoke***

☀ **Informacion sobre Actividad Extra (Hasta el final del todo)**
welp gente, que puedo decir... no llegaron todos los entrenamientos de la segunda etapa, temo decir que habran varios equipos que tendran castigo 

Penalización: simplemente hicieron de vagos y su slowpoke no cambio nada en estas semanas 

En fin... como tengo muchas cosas que hacer en la vida real (aun no termino el semestre ) voy a dejar la entrega de notas para la 3ª parte del evento para el **sabado 3 de Agosto**. disculpen que no sea antes 
En esta ocasion, deben elegir numeros entre **el 1 y el 10**

Tambien, les dare la oportunidad de que los equipos que no entregaron sus entrenamiento lo hagan antes de la entrega de notas para que al menos tengan la mitad de los pto de velocidad que iban a ganar, para que al menos consigan los pto de esfuerzo que iban a ganar con ello (si no entregan nada ninguno ganara pto de esfuerzo por esa etapa)
Ademas, recuerden que le pueden pedir rol a los entrenadores oficiales para que su slowpoke se haga mas rapido (Al final del Journal les adjunto quienes son denuevo)

Ahora lo importante, la informacion de cada equipo:

Equipo 1: 

Equipo 8: 

Primera etapa: +15
Segunda Etapa: +25
Entrenamiento por rol:
Total: +40 Velocidad

**Equipo 9:**

Primera etapa: +14
Segunda Etapa: +20
Entrenamiento por rol: +4
Total: +38 Velocidad

**Equipo 10:**

Primera etapa: +17
Segunda Etapa: +19 (no entregaron)
Entrenamiento por rol:
Total: +17 Velocidad

Segunda Etapa: +15
Entrenamiento por rol: +3, +5
Total: +43 Velocidad

**Equipo 5:**

Primera etapa: +15
Segunda Etapa: +18
Entrenamiento por rol: +4, +4, +5
Total: +46 Velocidad

**Equipo 6:**

Primera etapa: +15
Segunda Etapa: +20
Entrenamiento por rol: +3, +4, +3, +4, +4, +5
Total: +59 Velocidad

**Equipo 7:**

Primera etapa: +17
Segunda Etapa: +25 (no entregaron)
Entrenamiento por rol:
Total: +17 Velocidad

**Equipo 8:**

Primera etapa: +15
Segunda Etapa: +25
Entrenamiento por rol:
Total: +40 Velocidad

**Equipo 9:**

Primera etapa: +14
Segunda Etapa: +20
Entrenamiento por rol: +4
Total: +38 Velocidad

**Equipo 10:**

Primera etapa: +17
Segunda Etapa: +19 (no entregaron)
Entrenamiento por rol:
Total: +17 Velocidad

Nota: Si falta algun puntaje por rol porfavor avisen



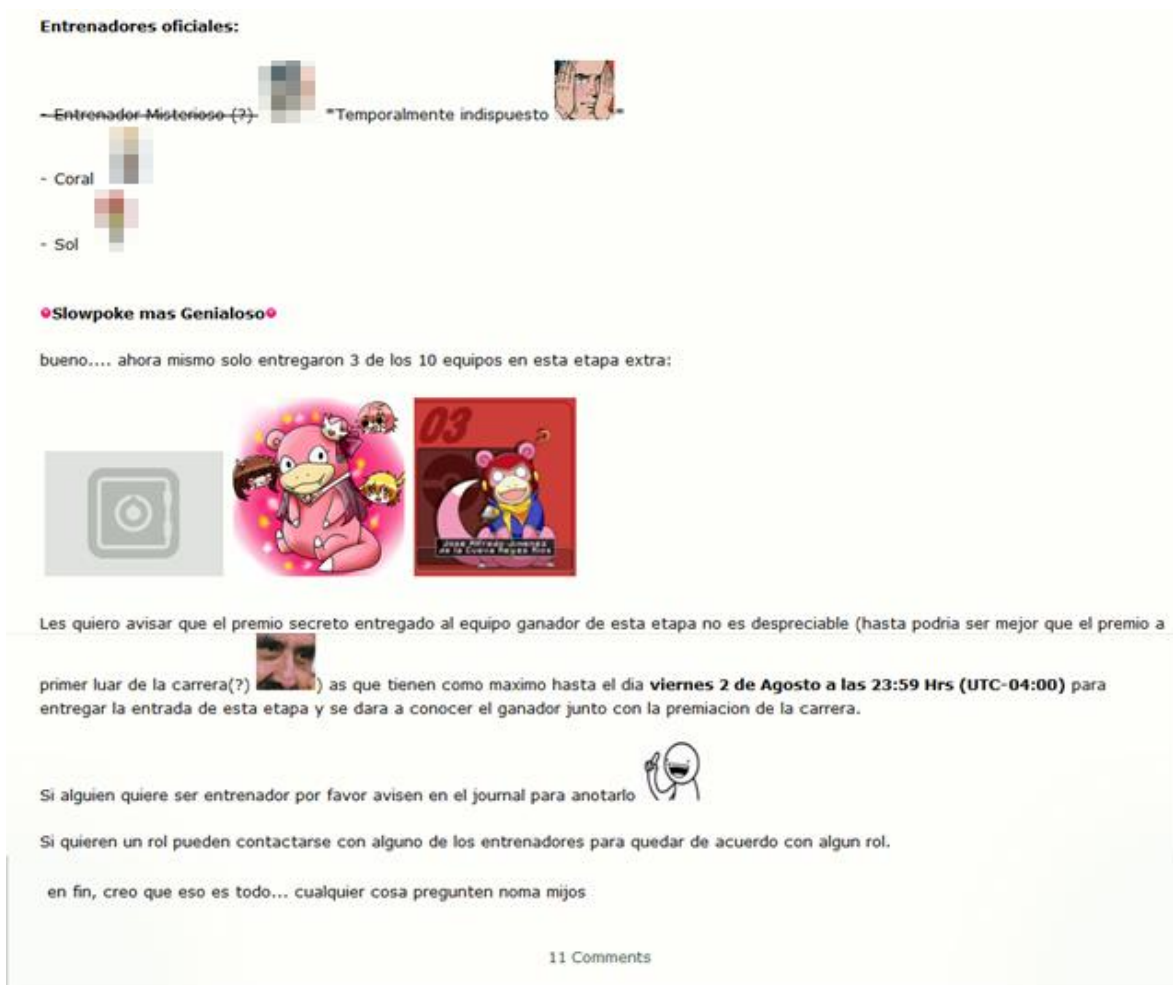


Figura 28: Publicación 3 del grupo para el evento “Carrera anual de slowpokes”

En esta publicación se incluyen los puntos de la fase anterior y los *thumbs* (imágenes en miniatura) de la actividad extra llamada “El *Slowpoke* más genialoso”. Esa imagen tampoco se encontraba disponible, como se ve en el recuadro gris que simboliza que la *deviation* está “almacenada” y, por lo tanto, fuera del alcance del público en general. En esta publicación la participante 1 tampoco comentó, y la misma compañera de equipo que comentó en la publicación pasada habló por el equipo eligiendo el ocho como número de participación. Asimismo, aprovechó para comentar que no estaban contando un

entrenamiento con uno de los entrenadores, y que deseaban que su *pokemon* (al que llaman “junior”, pues lo llamaron “Oscar Junior”) fuera rápido.

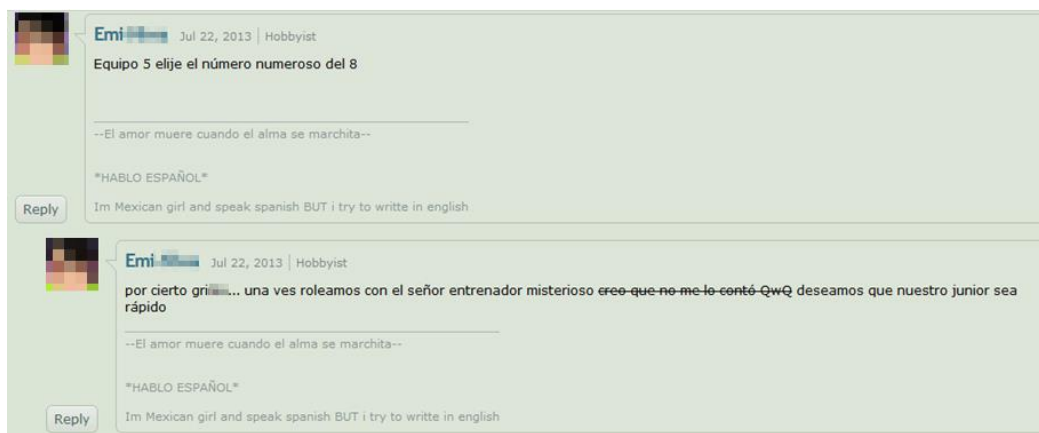


Figura 29: Comentarios de uno de los miembros del equipo de la participante 1

En algunos grupos de rol de *deviantART* existen subgrupos, equipos formados cuando ingresas al grupo. Cada subgrupo tiene una carpeta con *deviations* que los miembros o los administradores agregan. En la carpeta del subgrupo al cual pertenece la participante se encontraban dibujos de su equipo y de otros participantes en esta actividad. En esa carpeta encontré también una *deviation* hecha por la persona en quien se basaron para diseñar a su *slowpoke*. Aunque esta persona no formaba parte del equipo con el que la participante estaba concursando, les hizo un pequeño cómic.





Figura 30: Historieta sobre el slowpoke del equipo de la participante 1

Unos días después de esa publicación la participante 1 publicó la tercera y última imagen para la carrera, la cual se muestra en la Figura 31. En ella, al igual que en la primera publicación para el concurso, describe toda la escena y le da crédito a cada miembro del equipo, una convención necesaria pues en la *deviation* aparecen personajes que no son de ella. Además, aprovecha el espacio para informar que estará ausente unos días, por lo que no estará activa. En *deviantART* ese periodo de inactividad es conocido como *hiatus*, que se refiere a la interrupción o pausa en la actividad del usuario.



Figura 31: Tercera participación del equipo de la participante 1 para la carrera

Los dos comentarios realizados fueron por otros miembros de ese grupo; uno fue sobre los integrantes del equipo y otro sobre el *slowpoke*.



Figura 32: Comentarios en la *deviation* *La carrera de Oscar Jr.*

Finalmente, el grupo publicó una última entrada en el *journal* con los resultados de la carrera. El equipo de la participante quedó en tercer lugar, ganando puntos de manera individual.

Carrera de Slowpoke -RESULTADOS-

by Gri, Aug 13, 2013, 8:01:39 PM
Journals / Personal



FELICIDADES A TODOS LOS CORREDORES!!!

Finalmente, todos los slowpoke han llegado al lago sanos y salvo (en teoria) para reunirse con su manada y seguir su trayecto. Hemos contribuido con una noble tradicion que se transferira a nuestros sucesores y a los suyos.

Mientras se despiden de sus compañeros slowpoke que vuelven a su hogar, nuestro misterioso filantropo que auspicio esta extravagante carrera da los resultados y reparte los premios a todos:

A continuacion, la tabla de posiciones:

Equipos descalificados por inasistencia:



- Equipo 7:



- Equipo 10:

estos dos equipos no participaron finalmente en la carrera, dejando libres a sus slowpoke para que vuelvan con su manada, los integrantes que participaron en los dibujos para la primera y segunda parte igualmente recibirán un premio de consolacion:



reciben:

- 2 pts de esfuerzo
- 20 pts para sus respectivos teams (Cada uno).

● 8°, 7°, 6° Lugar ●

con un total de 35 pts de velocidad, tenemos un triple empate de:

-Equipo 1:



- 2 pts de esfuerzo, 20 pts a su team.



- 4 pts de esfuerzo, 40 pts a su team.



- 6 pts de esfuerzo, 60 pts a su team.



- 6 pts de esfuerzo, 60 pts a su team.

-Equipo 4:



- 2 pts de esfuerzo, 20 pts a su team.



- 6 pts de esfuerzo, 60 pts a su team.



- 4 pts de esfuerzo, 40 pts a su team.



- 6 pts de esfuerzo, 60 pts a su team.

-Equipo 8:



- 8 pts de esfuerzo, 80 pts a su team.



- 6 pts de esfuerzo, 60 pts a su team.



- 8 pts de esfuerzo, 80 pts a su team.

no se preocupen, que de aqui ninguno se va con las manos vacias



🔴 5° Lugar 🔴

con 38 pts de velocidad, el 5° Lugar es para...

-Equipo 9:



- 2pts de esfuerzo, 20 pts a su team.



- 2pts de esfuerzo, 20 pts a su team.



- 2pts de esfuerzo, 20 pts a su team.

🔴 4° Lugar 🔴

con 41 pts de velocidad, se llevan el 4° lugar...

- Equipo 2: Team Slowpoke Remastered Lucky 1



7 pts de esfuerzo, 70 pts para tu team, \$150 para su team.



7 pts de esfuerzo, 70 pts para su team, \$150 para su team.



5 pts de esfuerzo, 50 pts para su team, \$150 para su team.

🟢 3° Lugar 🟢

con un total de 42 pts de velocidad llegan al 3° lugar:

- Team 5:



7 pts de esfuerzo, 60 pts para su team, \$250 para su team.



5 pts de esfuerzo, 40 pts para su team, \$250 para su team



9 pts de esfuerzo, 80 pts a su team, \$250 pts a su team.



P1

9 pts de esfuerzi, 80 pts a su team, \$250 pts a su team.

felicidades a ellos y a su slowpoke Oscar Jr.

• 2º Lugar



en 2º lugar, con un total de 46 pts de velocidad en su slowpoke, tenemos en el 2º Lugar:

- Team 3: Té de Fuego



13 pts de esfuerzo, 120 pts a su team, \$500 a su team.



11 pts de esfuerzo, 100 pts a su team, \$500 a su team.



9 pts de esfuerzo, 80 pts a su team, \$500 a su team.



13 pts de esfuerzo, 120 pts a su team, \$500 a su team.

Un aplauso para ellos y su slowpoke, Capitan Slowpoke.

A continuacion, el resultado del concurso al slowpoke mas genialoso:

en esta etapa especial se le dio la posibilidad a los equipos de vestir a su slowpoke para la carrera, haciendolo lo mas genial, veloz e intimidante(?) que sea posible. Finalmente solo 4 slowpoke pudieron calificar en esta categoria:



Oscar Jr.



Josephine The Quenn



Capitan Slowpoke



Hennessey Venom

verdaderamente, esta seleccion a dejado muy difícil la decision de los jueces... pero finalmente el ganador de slowpoke mas genialoso es...

EL CAPITAN SLOWPOKE DEL TEAM TÉ DE FUEGO!!!

felicidades, como premio, su slowpoke que les a agarrado tanto cariño se podra quedar con uno de uds. eligan por favor quien se quedara con el.



Figura 33: Publicación de resultados del evento “Carrera anual de slowpokes

Finalmente, cabe mencionar como parte del seguimiento posterior, que el producto inicial de este análisis ha sido visto 357 veces, 8 usuarios lo han agregado a sus favoritos y tiene 11 comentarios al 4 de agosto de 2014. Este número puede seguir creciendo siempre que la *deviation* se mantenga en línea.

Este fue un ejemplo de la secuencia de flujos que se suelen ver en actividades en los grupos dedicados a los juegos de rol en línea, lo cual ofrece una mirada a las prácticas de literacidad de la participante 1 en ellos. En el siguiente apartado, se registran los resultados del análisis de flujos de un evento presencial.

Análisis de flujos: *Tanabata*

Para comprender la participación de la participante 1 en *deviantART* es necesario ver las actividades en las que se desenvuelve como parte del grupo local dentro y fuera del sitio. Este análisis tiene como punto de partida el evento cultural realizado el 6 de julio de 2013; a partir de éste realicé un estudio de los flujos que tuvieron lugar antes y después del evento. Este apartado, a diferencia del anterior, está organizado cronológicamente,

iniciando por la participación previa al evento, notas del *Tanabata*, y lo que sucedió posteriormente.

Rastreo hacia atrás

Previo al evento, se publicó una publicación de *journal* en el grupo local en la que convocaba a una *devMEET* en casa de la participante 3 (ver Figura 6 en 4.4 Análisis de flujos: *Tanabata*). En ese *journal* que explicaba el tema, lugar y fecha del evento, la participante 1 comentó “Yay, tanabata y yo sin nada para vender! (?)” haciendo referencia a que los eventos y convenciones son una oportunidad para vender calcomanías, separadores, entre otros productos creados por los miembros. El lunes cuatro de julio, dos días antes del *Tanabata*, se celebró esa *devMEET*. En ella, la participante 1 dibujó el boceto del trabajo que presentaría en el evento, ya que se haría una exposición de dibujos con el tema de los festivales de verano japoneses. Para su dibujo, ella escogió a los personajes de su primera historia, a la cual hace referencia en la entrevista. Mientras los dibujaba, constantemente se quejaba de lo difícil que le estaba resultando dibujar a uno de sus personajes, Ichiro, disculpándose directamente con él por no haberlo dibujado en mucho tiempo. Mientras dibujaba, también platicaba con otros miembros sobre el día del evento, sobre la fiesta de aniversario del grupo local que se había celebrado algunos días antes, sobre *cosplay* y sobre *ánime*.

El día del evento publicó el dibujo en su página de *deviantART*. Como se ve en la figura siguiente, en la publicación explicaba los motivos detrás de la *deviation* y hablaba un poco de los personajes en ella.

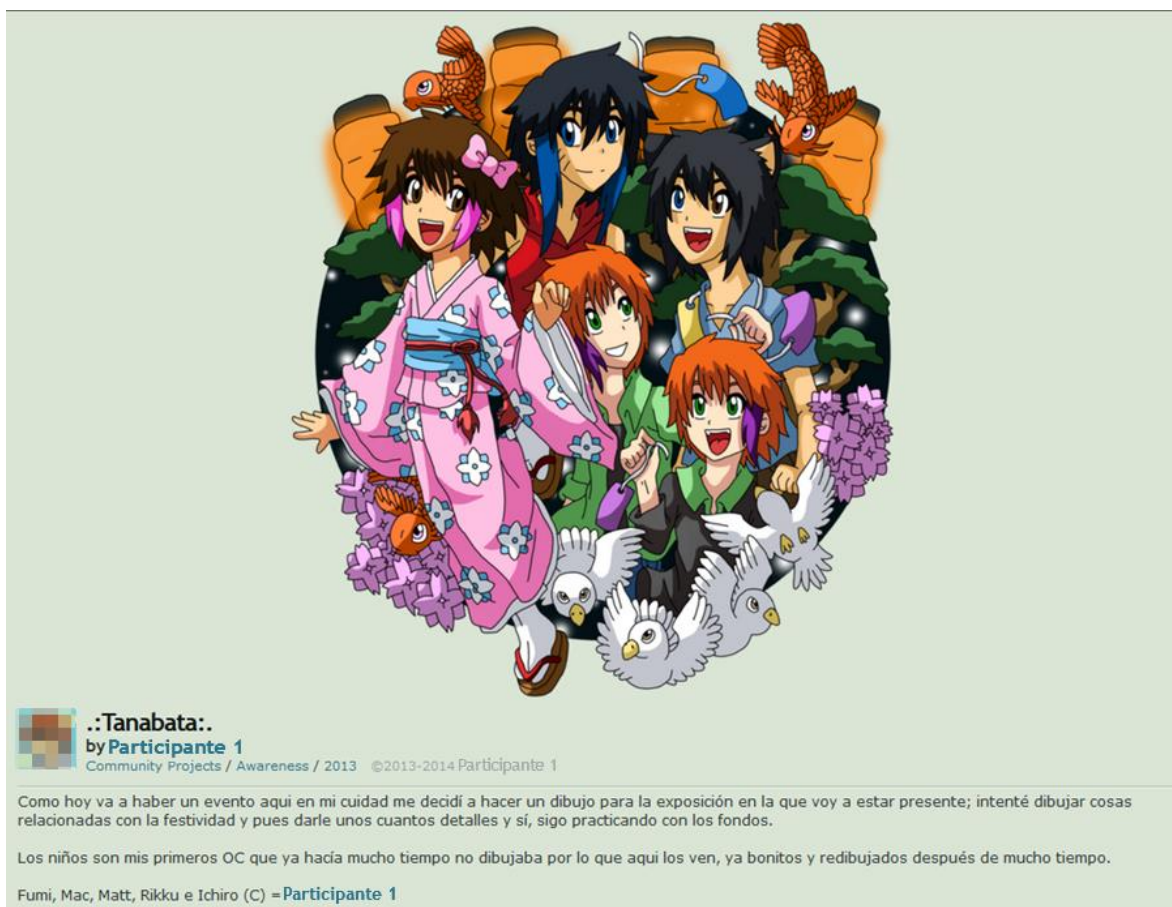


Figura 34: Captura de la *deviation* :Tanabata: de la participante 1

En la descripción, la participante hace alusión al evento físico cuando explica que habrá un evento en su ciudad.

Inicio de flujos: Tanabata

Esa misma tarde, la participante llegó con algunos artículos para vender: calcomanías de series de *ánime*, y una peluca y traje de un *cosplay* que realizó en un evento pasado. Además, llevó la versión impresa del dibujo que preparó para ese día (ver Figura 34 mostrada anteriormente) para participar en la exposición temática del grupo. Una vez instalada en el espacio designado para el grupo, la participante bromeaba con la participante

2 sobre cómo eran rivales de ventas de calcomanías, y que esta última le ganaba siempre. Además, ayudó a hacer pequeñas estrellas de papel “de la suerte” que el grupo estaba ofreciendo como obsequio para quienes compraran cualquiera de las cosas a la venta en el puesto del grupo.

Durante el evento platicó de temas variados con los otros miembros del grupo que estaban en el puesto, saludó a miembros que no participaron en el evento con el grupo, y salió a ver los otros puestos y presentaciones ofrecidos en el evento. Ya avanzada la tarde, ayudó a mover la mesa fuera de la habitación en la que estábamos cuando empezó a hacer demasiado calor.

Al finalizar el evento, ella y los demás miembros presentes guardamos y limpiamos el espacio, entre bromas de lo visto ese día, las ventas de la participante 1 y 2, y los planes para eventos futuros.

Seguimiento posterior

En su página de *deviantART* la participante siguió interactuando mediante la publicación del dibujo que realizó para el evento y con los trabajos de otros *deviants* del grupo local. Su *deviation* para el *Tanabata* ha sido vista 206 veces (al 30 de junio de 2014) y 14 personas lo han agregado a favoritos. Además, se encuentra en las galerías de cuatro grupos: el grupo local, un grupo que es una galería de dibujos de *ánime*, y dos grupos que se utilizan para exponer personajes originales. Las figuras siguientes muestran tres ejemplos de los comentarios recibidos. En estos y otros comentarios, la composición del dibujo fue uno de los elementos más elogiados.

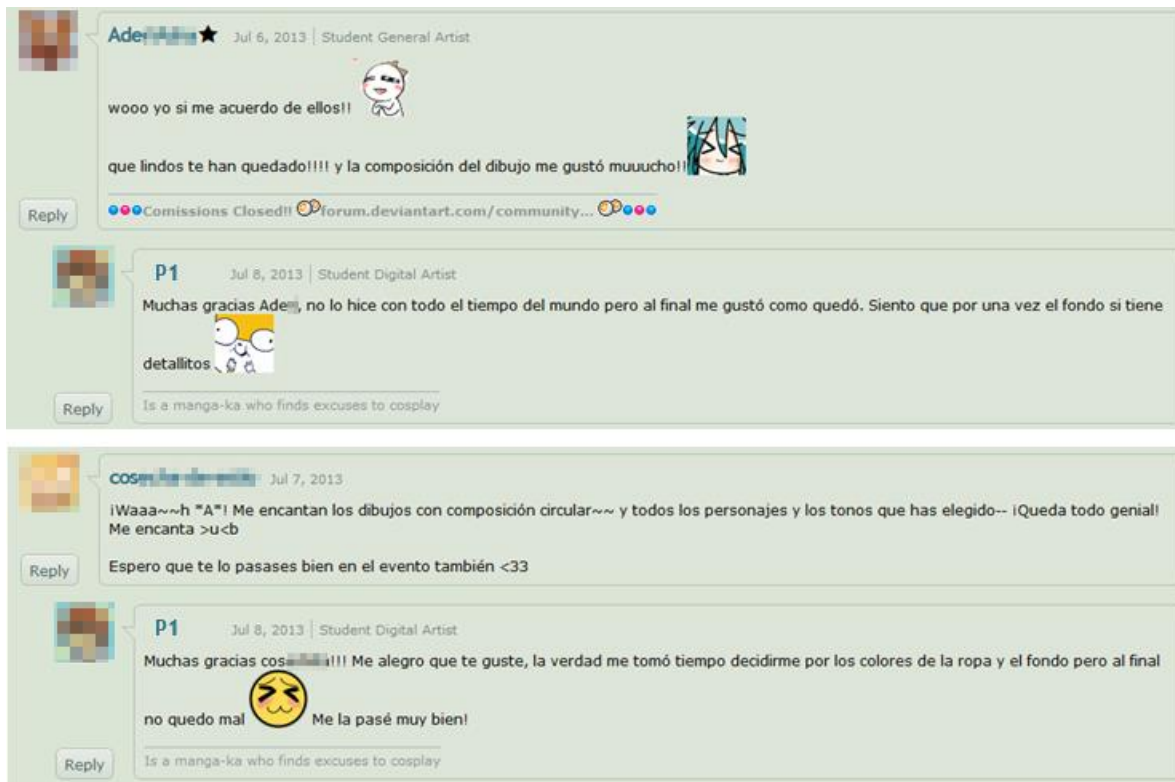


Figura 35: Comentarios en la *deviation* :*Tanabata*: de la participante 1

Con este análisis concluyo el caso 1, a continuación presentaré los resultados de los análisis del caso 2.

CASO 2

La participante 2 fue la menos activa durante el periodo de observación. Aunque la actividad registrada semana a semana confirmaba que participaba con comentarios en *deviations* y *journals*, sus publicaciones fueron mínimas. Durante el periodo de observación, la participante estaba en proceso de ingresar a Arquitectura tras haber egresado del bachillerato. La participante ha sido miembro registrado de *deviantART* desde 2008.

Análisis de contenido con categorías inductivas

La transcripción de la entrevista de la participante 2 tuvo una extensión de 17 páginas, dentro de las que destaca la categoría inductiva de **Participación en Grupos** con 22 códigos encontrados, seguida por la categoría de **Proceso creativo** con 11. Como puede verse en la tabla 14, los códigos con el mayor número de frecuencias fueron los códigos de **Personajes** en la categoría de **Proceso creativo**; y los de **Tipos de participación, Descripciones, Aspectos positivos y negativos de los grupos**; todos con cuatro apariciones. Por otro lado, la tabla también muestra los códigos con menor número de frecuencias, como **Desarrollo personal** en la categoría de **Trayectoria** que no fue encontrado, y el código de **Aspectos negativos de deviantART**, que tuvo una sola aparición.

Tabla 14

Frecuencias de categorías inductivas del Caso 2

Categoría	Códigos	P2
Trayectoria	Primeras experiencias	3
	Historia personal	3
	Desarrollo personal	0
	TOTAL	6
Proceso creativo	Personajes	4
	Desarrollo artístico	2
	Identidad como creador	2
	Rutina de creación	3
	TOTAL	11
<i>deviantART</i>	Aspectos positivos	3
	Aspectos negativos	1
	TOTAL	4
Participación en grupos	Tipo de participación	4
	Preferencias	3
	Descripciones	4
	Actividad específica: "Rolear"	3
	Aspectos positivos	4

	Aspectos negativos	4
	TOTAL	22

A continuación, explicaré cada categoría y código encontrado en la transcripción de la entrevista.

Trayectoria

Primeras experiencias

Al igual que la participante 1, la participante 2 afirma que la forma en la que descubrió *deviantART* fue a través de una búsqueda de imágenes, “que es como todos lo hacen”. Ella explica que siempre le había gustado dibujar y, al ver que otros lo hacían, se decidió a ingresar. Sin embargo, no era particularmente activa, se limitaba a ver las galerías y agregar *deviations* a sus favoritos. A diferencia de la participante 1, fue después de un año o dos cuando pensó que “debería estar usando esto” y comenzó a utilizar de manera más activa el sitio a través de los grupos de juego de rol, al participar en las actividades comenzó a “hacerlo parte de [su] vida”.

La participante 2, como en el caso anterior, encontró los grupos de rol a través de una amiga, al ver que subía dibujos en los que el personaje de ésta interactuaba con otros y, además, que la interacción continuaba en los comentarios. Al ver en la página de la *deviation* (Ver Figura 1, en el capítulo de Marco Teórico) los grupos en los que fue publicada, fue descubriendo estos espacios. Finalmente, encontró un grupo en el que ella también estaba y que tenía convocatoria abierta, por lo que se decidió a ingresar.

Historia personal

La participante habla sobre su *deviation* con mayor número de favoritos, la cual es un *fanart*. Ella opina que esto ocurre porque es más fácil que las personas busquen activamente dibujos de las series y que su dibujo aparezca en los resultados.

La participante también compartió la historia de cómo adquirió su *avatar*, el cual fue un regalo de una de sus primeras amigas en el sitio. Ese *avatar* era combinado con el de su amiga, es decir, al colocarlos uno junto al otro se veía una imagen completa. Ella cuenta que su amiga cambió de *avatar* ya hace tiempo y que, aunque ella intentó hacer otro, al final decidió conservarlo.

Desarrollo personal

Este código no apareció en la transcripción de la entrevista a la participante 2, a diferencia de la participante 1.

Proceso creativo

Personajes

La participante 2 diseña personajes especialmente para participar en grupos de rol. Ella identifica una tendencia en sus personajes, describiéndolos como “siempre felices” o “comunes”. En algún momento ha intentado crear historias propias, más allá de los grupos de rol, pero generalmente este intento llega hasta el diseño de los personajes.

Desarrollo artístico

Por su parte, la participante 2 hace poca mención sobre los aspectos de desarrollo artístico. Ella dice que aprendió a utilizar programas de diseño como *SAI* y *Photoshop* gracias a tutoriales en internet, ya que siempre que le interesa aprender algo en específico, lo busca en línea.

Identidad como creador

La participante tiene un concepto definido de artista dentro del cual ella no encaja. Ella no se identifica como artista puesto que define a un artista como alguien que puede vivir de su arte.

Rutina de creación

Generalmente, la participante 2 sigue una rutina para dibujar. Ésta comienza con su tableta gráfica en el programa *SAI*, donde ella realiza un boceto, el cual luego delinea y da color. Posteriormente, en *Photoshop* le da los detalles finales, con texturas y ruido, una de sus herramientas preferidas. Ella menciona que, en algunas ocasiones, el dibujo del boceto lo realiza de manera tradicional, con lápiz y papel, y después lo termina de manera digital, que es su método favorito de creación. En cuanto a música, ella no tiene una preferencia, afirmando que escucha “lo que caiga”.

Contexto: deviantART

Aspectos positivos

La participante 2 mencionó que la característica que más le agrada del sitio es la forma en la que las personas de diferentes orígenes, edades y ocupaciones pueden unirse gracias al gusto común por el arte. Gracias a este intercambio puedes conocer no solo a personas diferentes, también puedes aprender sobre culturas distintas. El conocer gente de todo el mundo, dice, es una de las principales aportaciones que le ha dado el sitio. Ella declara que nunca se ha encontrado con un ambiente desagradable, y es en parte porque ella evade situaciones incómodas.

Aspectos negativos

Por su parte, la participante 2 mencionó nunca haber tenido malas experiencias en el sitio, y la única dificultad que expresó fue sobre cómo la variedad de categorías puede ser un problema cuando desea elegir “la correcta”, por lo que recurre a usar siempre las mismas.

Contexto: Participación en Grupos

Tipo de participación

La participante 2 se define a sí misma como un “miembro normal”. Realiza las actividades obligatorias de cada grupo, evitando el chat que es una práctica que le resulta desagradable por su naturaleza sincrónica y desorganizada. Participa además comentando en los trabajos de otros miembros y, en algunos casos, participando en juegos de rol dentro de los comentarios. En un grupo aparece como *Contributor*, un puesto de administrador,

pero ella aclara que no hace nada en especial, que es un rol honorario por el papel que juega su personaje (ver sección de Análisis de flujos: en línea).

Preferencias

En contraste con el caso anterior, esta participante prefiere los grupos con historias originales sobre los grupos basados en un *fandom*, que es como algunos *deviants* llaman a los grupos que se basan en series, películas, libros, etc. Ella opina que en estos grupos cuenta con mayor libertad creativa que en aquellos en los que tiene que estarse apegando a la trama y las reglas de la serie original. Lo que más le atrae de un grupo es la historia, prefiriendo los grupos que son más “serios” y no tan enfocados a la comedia o la diversión. La participante explica que su permanencia en un grupo depende de que éste la “mantenga interesada” a través de una historia consistentemente buena y, principalmente, un ambiente “de felicidad” y armonioso. Si el ambiente no es agradable, ella opina que “no vale la pena (...) quedar[se] por la historia”.

Descripciones

En este código, la participante enlista los grupos en los que ha estado, describiendo a profundidad aquellos en los que estaba activa al momento de la entrevista y algunos detalles de su funcionamiento. Estos grupos son dedicados a los juegos de rol y son principalmente de carácter “original”, es decir, no están basados en un *fandom* o producto mediático. Las historias que guían las actividades del juego de rol fueron creadas por una o más personas quienes generalmente son también administradores de los grupos. La

participante también participa en grupos inspirados en algún texto, como es el caso de un grupo en el que los miembros participan con rediseños de personajes de cuentos de hadas.

Actividad específica: “Rolear”

Este código aparece cuando la participante 2 ejemplifica cómo se “rolea” en comentarios. Como a ella no le gusta participar en los juegos de rol que se desarrollan en las salas de chat, opta por “rolear” en los comentarios de las *deviations*. El juego de rol en los comentarios puede iniciar con un comentario del *deviant* que incluye un comentario de su personaje.

Aspectos positivos

La participante 2 menciona que los grupos, al igual que *deviantART*, son un buen lugar para conocer gente nueva con quien, independientemente del origen, comparte cosas en común y se divierten. En los grupos ha hecho amigos y se ha divertido mucho. También hace mención sobre las cosas que le gustan de grupos en específico, como la historia, la organización y la presentación visual del grupo.

Aspectos negativos

Por otro lado, la participante 2 cuenta que ella evita lo más posible el “drama”. Para ella, lo más incómodo de un grupo es tener que participar en chats, pues los considera caóticos y se le dificulta seguir el ritmo de las conversaciones. Otro problema que muestra un aspecto negativo, es cuando relata cómo prefirió salirse de un grupo que se llenó de gente que formaba sus propios grupos de amigos al interior, sintiéndose excluida pues convivían todos en un ambiente más hermético.

Análisis de contenido con categorías deductivas

El uso de categorías deductivas en el análisis de contenido de esta entrevista sirvió para identificar los recursos que la participante requiere para participar en el sitio. El código con mayor número de frecuencias se encuentra en el código relacionado a los **conocimientos** sobre el **manejo del sitio y grupos** (17), seguido por el código de **medios de creación** (15) que se encuentra en la categoría de **habilidades**, y en un tercer lugar se encuentran los códigos **textos** (13) en conocimientos y **formas de pensar como miembro de la comunidad** (13). Como lo muestra la tabla siguiente, en total se encontraron 80 códigos repartidos en las tres categorías deductivas.

Tabla 15

Frecuencias de categorías deductivas del Caso 2

	Categoría	Código	P2
Recursos en una práctica de literacidad	Conocimientos	Manejo del sitio y grupos	17
		Textos (productos mediáticos)	13
	Habilidades	Artísticas	10

		Medios de creación	15
	Formas de pensar	Como miembro de la comunidad	13
		Como creadora	12
	TOTAL		80

Conocimientos

Manejo del sitio y grupos

En este código incluyo las respuestas de la participante en las que denota su conocimiento sobre el funcionamiento del sitio y los grupos. Particularmente, entra en detalle sobre los grupos de rol como el juego de rol en comentarios y el sistema de puntos. Puesto que a la participante no le agrada ingresar a salas de chat para los juegos de rol, ella participa a través de comentarios y en las actividades del grupo, las cuales consisten en

crear un trabajo especial siguiendo las reglas estipuladas en el grupo. La figura siguiente muestra, a manera de ejemplo, una publicación del *journal* de uno de los grupos a los que pertenece esta participante, en la que se muestran las reglas de una actividad.

Arc II, Cap 3: Masquerade. [Actividad]

by Uch  Jun 28, 2014, 1:07:59 AM
Journals / Personal

Un mes había pasado desde el último encuentro con la bruja de la arena, las heridas habían sanado y con suerte el incidente iba siendo sepultado en la memoria.

La tranquilidad se restauraba finalmente en el reino, después del merecido descanso, el soldado se había reincorporado a sus deberes sin ninguna anomalía.

Y entonces llegó la carta.

Una invitación, extendida no sólo a los reyes y sus escoltas, sino al resto de los naipes: un baile. ¿El motivo? Celebrar los cumpleaños de los reyes, aquellos que éste año no se habían podido celebrar.

Claro, siempre había una pequeña reunión (o dependiendo del reino, no tan pequeña) para celebrarlos, pero, en palabras expresas en la carta, se necesitaba algo que alegrara a todos y los librara del tedio.

Semejante propuesta era algo extravagante, pero si el rey decidía asistir entonces no había más opción que presentarse, además, era una considerable oportunidad para reencontrar a aquella curiosa gente de otros reinos, que en escasas ocasiones (ahora que lo piensa, celebraciones reales, como el torneo de Tréflevert o la coronación en Leidenschaft) había podido ver.

El reino anfitrión en ésta ocasión sería el magnífico Aurem, y la fiesta se daría en el exótico y bello castillo principal. La invitación termina, entonces, con la firma del soberano de aquél reino, y para sorpresa de quién leyera la carta, iba acompañada de otra firma, aunque curiosamente no de la reina, sino de un soberano de otro lugar.

Surprise witch, bet you thought you ahd seen the last of me. (?)

Lamento la terrible espera, pero han pasado muchas cosas y, aparte, la inspiración y la motivación me abandonaron en determinado momento, pero aún así, ahora les presento la siguiente actividad

♥**Tipo:** Semi "obligatoria".

Nombre: Masquerade.

Alcance: Global.

Fecha límite: Domingo 20 de Julio.

En ésta ocasión Ithell vendrá en un último intento desesperado para completar de alguna manera su misión.

El baile de ésta ocasión tendrá una característica especial, será un baile de máscaras, aunque podría también ser considerado de "disfraces".

Aprovechando dicha situación Ithell se infiltrará en el baile para acechar a su personaje, en busca de un nuevo enfrentamiento.



Será importante ser congruente con el desarrollo de las últimas dos actividades. Si no se participó en ninguna de ellas se aclarará más adelante como proceder.

La tabla de puntuaciones de "No confiarás" la subiré pronto, lo prometo.

Un vestido de color turquesa se desliza suavemente por sobre el brillante piso del salón. Unos rizos oscuros enmarcan una máscara no demasiado llamativa. Y pese a la apariencia común de aquella mujer, unos ojos acianos logran capturar momentáneamente la mirada de aquél que los vea.

Continúa su recorrido, sigilosamente, sin prestar más atención de la necesaria a aquellos que ocupan la estancia. No pasa mucho tiempo antes de que encuentre a su objetivo, justo a tiempo para ver como abandona

Un vestido de color turquesa se desliza suavemente por sobre el brillante piso del salón. Unos rizos oscuros enmarcan una máscara no demasiado llamativa. Y pese a la apariencia común de aquella mujer, unos ojos acianos logran capturar momentáneamente la mirada de aquél que los vea.

Continúa su recorrido, sigilosamente, sin prestar más atención de la necesaria a aquellos que ocupan la estancia. No pasa mucho tiempo antes de que encuentre a su objetivo, justo a tiempo para ver como abandona discretamente la estancia. Su sonrisa queda escondida por la máscara, dejando sólo visible el hecho de que el brillo de sus ojos se intensifica.

La mujer toca distraídamente un prendedor que lleva sobre el pecho, a la izquierda, haciendo que por un momento parezca resplandecer en un intenso color turquesa.

La mujer de vestido turquesa abandona la estancia en dirección al jardín trasero, con discreción pero claramente ansiosa... o por lo menos así le parece a la joven de vestido verde que observa al otro lado del salón, antes de reír tras su abanico.

Durante el baile la seguridad del evento correrá por cuenta de los mismos soldados que asisten, esto quiere decir que a determinada hora, cuando sea su turno, los soldados deberán salir discretamente del salón en dirección al jardín trasero, dónde se encuentran las fuentes y las linternas.

La batalla se dará en el jardín, y durante cada turno acontece un evento específico.

9 - 10:30 p.m. (Linternas en el jardín empiezan a brillar gradualmente, alcanzando su máximo esplendor a las 10 de la noche).

- ♦ - Ray y Alednac.
- ♣ - Less y Danniell.
- ♠ - Darel Y Alejandro.
- ♥ - Marlene, Danna y Rari.

10:30 p.m. - 12 a.m (Las linternas del jardín se apagan y las fuentes empiezan a funcionar a las 11).

- ♦ - Sans y Alizher.
- ♣ - Angel y Alex.
- ♠ - Flori y Ambar.
- ♥ - Agneta, Rosalie y Yani.

12 - 1:30 a.m. (Las fuentes dejan de funcionar a las 12, a la 1 de la mañana habrá un pequeño evento de fuegos artificiales, anunciando el fin del baile).

- ♦ - Killian.
- ♣ - Kemi e Ireneo.
- ♠ - Gabriel y Magie.
- ♥ - Stern, Xander y Ragnar.

Sobre el ambiente:

- El palacio de Aurem, así como gran parte del reino, es de un diseño que se encuentra entre lo indoeuropeo y lo arábigo. 3.bp.blogspot.com/-1vcVMBsCN90... i.istockimg.com/file_thumbview... shaktiholidays.com/images/1_or... (Sólo por si necesitan una idea de qué tipo de arquitectura hay).
- Las fuentes del castillo son algo parecido a esto i24.mangareader.net/otoyomegat...
- Todo el salón reluce, el piso parece un espejo de tan brillante y limpio que está.

Sobre la vestimenta:

- Se podrá usar cualquier ropa formal, sencilla o llena de detalles, eso no es de verdadera importancia.
- Como mencionado anteriormente, será una fiesta de "disfraces" por lo que usar pelucas es una opción.
- Debido a esto mismo, su vestimenta, por ésta ocasión, podrá ser de cualquier color, no sólo aquellos relativos a su reino.
- Lo verdaderamente importante del atuendo de vuestro personaje reside en la máscara, que será como las máscaras del festival de Venecia. (Para referencias aquí hay unos pocos ejemplos www.mascarasvenecianas.com/5-m...) Deberán ser máscaras, **no** antifaces. Por máscaras entenderemos que deben cubrir toda la frente y como mínimo hasta por debajo de los pómulos y el puente de la nariz.
- El punto es que la máscara impida que el rostro sea reconocible, por lo menos a una distancia media-corta.

Sobre la batalla:

- En ésta ocasión el objetivo de Ithell es la venganza. Tratará de atacarles con la hebilla. No importa si eligieron la flor para la primera actividad (dado que en cualquiera de los casos la flor ya ha sido destruida).
- Ithell está muy lejos de sus óptimas condiciones, en ésta ocasión, aunque la pelea sea dura y muy cerrada, en el último momento, cuando parece que asestará el golpe definitivo, abandonará la pelea.
- Si el personaje tiene experiencia previa, deberían saber ya lo suficiente para no salir tan mal de la pelea, pero recuerden que Ithell sigue siendo una bruja y es poderosa.
- Volverán a ser útiles todos los datos que se consideraron en la primera actividad de éste arco, recuerden, no son obligatorios, pero son extras que aumentan la puntuación.
- Podrán hacer mención y o utilizar a otro personaje durante la batalla (con el permiso del respectivo dueño) sin importar a qué reino pertenezca, siempre y cuando se encuentre en el mismo turno de guardia.

Aquí las aclaraciones finales:

- Los personajes podrán invitar a una persona que no pertenezca al ejército.
- Se supone que nadie debe saber de antemano cómo irán vestidos los demás, debido a que el atractivo principal de la celebración es precisamente convivir con la gente sin que sepan quién eres.
- Claro que lo anterior no prohíbe que se reconozcan una vez en el baile, sólo que debería ser porque pueden reconocer a la persona más allá de su apariencia.
- Por supuesto, una vez más **la parte más importante y que deberá tener más peso es la batalla. Por favor, concéntrense en ella.**
- Por supuesto, sus personajes deberán cambiarse antes de ir a cubrir su turno y deberán volver al baile, de preferencia.
- No sólo Ithell está escondida entre la multitud.
- Si no participaron en ninguna de las dos actividades pasadas, deberán hacer congruentes con ello, lo que significa que será mucho más dura la batalla contra Ithell, y apenas se salvaran de ella.
- Cualquier duda mejor acérquense a preguntarme, les daré tanta información como pueda, si creen que he olvidado algo por favor no duden en comentarlo.

29 Comments

Figura 36: Publicación en grupo explicando una actividad

Como puede verse, para participar en una actividad es necesario poner atención a las reglas y a la historia que la motiva. Este es un ejemplo de una convocatoria en la que se les ofrece a los participantes toda la información necesaria para construir una escena tan completa e interesante como sea posible, incluyendo descripciones del ambiente, la vestimenta y la batalla con el enemigo de esta actividad. Para tener una ventaja, es necesario también haber participado en las dos actividades anteriores. Esta publicación es un ejemplo del tipo de conocimientos previos requeridos para participar en una actividad en un grupo de rol, con los que la participante está familiarizada.

Textos (productos mediáticos)

Aunque la participante prefiere los grupos de rol con una historia que no está basada en algún *fandom*, durante la entrevista hace mención de textos como los cuentos de hadas cuando explica la temática de un grupo en el que los miembros adaptan personajes de estas historias para participar. En otras partes de la entrevista menciona que es raro que ella haga *fanarts*. En cuestión de música, ella comenta que siempre está escuchando algo pero no algo en particular, lo que escuche dependerá de su humor o pondrá “lo que caiga”.

Habilidades

Artísticas

En este código se encuentran las veces que hace referencia a habilidades artísticas como dibujar, colorear, etc. La participante comenta que “siempre [le] gustó (...) dibujar” y describe el procedimiento que sigue para ello, donde relata que ella se siente más cómoda trabajando de manera digital, lo cual requiere habilidad no solo para poder plasmar sus

ideas sobre un lienzo, sino que incluye la habilidad técnica necesaria para manejar programas de diseño digital. Ella ha aprendido a utilizar estos medios gracias a tutoriales y experimentación propia.

Medios de creación

La participante tiene preferencia por las herramientas digitales, utilizando una tableta gráfica con los programas *SAI* y *Photoshop*. Además, al momento de finalizar sus trabajos, la participante utiliza texturas para darle un efecto especial al dibujo pues no le gusta cómo lucen sus trabajos sin ellas.

Formas de pensar

Como miembro de la comunidad

La participante 2 expresa algunas de sus opiniones como miembro de la comunidad *deviant* y como participante en los grupos. La participante comienza opinando que la razón por la cual no ha tenido malas experiencias es porque intenta evitar los “dramas”, y así procura estar en un ambiente agradable.

En los grupos, ella tiene una opinión sobre las actividades que prefiere. Durante la entrevista comentó sobre la actividad que había en un grupo, explicando que “han sido puras actividades que no contribuyen, (...) al menos yo no lo veo así pues, porque han sido bailes o más bien ha sido como que para juntar a todos los personajes, hacerlos más así de 'conózcanse'”, lo cual se complementa con un comentario que hace posteriormente donde reconoce que prefiere los grupos más serios.

Otra opinión importante es sobre la naturaleza de *deviantART* y cómo en el sitio las personas de diferentes edades, orígenes y ocupaciones pueden convivir, por lo que esas características no son realmente importantes.

Como creadora

En este código la participante expresó su opinión en cuanto a creación de historias y personajes. Sus comentarios fueron sobre todo en cuestión de diseño y elección de herramientas. Por ejemplo, ella comenta que aunque prefiere el uso de herramientas digitales, principalmente por la facilidad para corregir errores, quisiera seguir practicando con medios tradicionales pero para estos se necesita más tiempo.

Al hablar de inspiración ella dice que se inspira en lo que le gusta, contrastando que no encontraría inspiración en algo con lo que no se sienta identificada como “calaveras o cosas bien *dark*”. También mencionó que se inspira por cosas en internet para crear vestuarios, por ejemplo, y de su preferencia por ciertos colores (como los tonos azules, cafés o rojos) y herramientas (como el lápiz para rellenar en lugar de las cubetas).

Finalmente, ella expresa que en lo que respecta a creación de personajes, tiene preferencia por crear personajes sencillos, “normales” y sin pasados dramáticos.

Análisis de enunciados en primera persona

A partir del análisis de las publicaciones del *journal* se obtienen datos para construir de manera más completa el caso de cada participante, particularmente en temas relacionados a identidad y participación. En el periodo de observación se capturó una publicación que contiene 35 enunciados: 37% de **acción y acción verbal**, 29% **cognitivos**, 29% **afectivos**,

3% de **limitación y restricción**, y 3% de **intención**. No se encontraron enunciados de **estado**. La tabla a continuación muestra las frecuencias de los enunciados encontrados en porcentajes.

Tabla 16

Porcentaje de enunciados por categoría en *journals* de la participante 2

Categoría P2	
Cognitivo	29%
Afectivo	29%
Acción y acción verbal	37%
Limitación y restricción	3%
Estado	0%
Intención	3%
TOTAL	100%

The image is a screenshot of a Tumblr journal entry. At the top, there are navigation buttons: 'Gallery', 'Journal', 'Faves', 'Donate', and 'Note Me'. The journal title is 'Querido anonimo misterioso y Tagg' in a cursive font. Below the title, it says 'Journal Entry: Wed Jun 19, 2013, 12:39 PM'. The main text of the entry is in Spanish, starting with 'Hoy me desperté por la mañana y dije "Hoy sera un buen día". Mas tarde entre aquí a ver que había de nuevo y me encontré con una notificación que nunca en mi vida había visto y la verdad es que en un principio ni capte lo que decía.' This is followed by 'Así que querido anónimo, que yo espero que leas esto,' and a small photo of a woman. Then it says '¡¡¡muchísimas gracias!!!' with a red heart icon. The next paragraph says 'Asdfgasdfg no se que decir y no se que hice para merecer esto ;u; y que mal que no se quien eres y no puedo hacerte un regalito para agradecerte D: pero ve y sigue haciendo gente feliz desde el anonimato dude y vive sabiendo que has hecho a una P2 feliz desde las' followed by a small icon of a hand holding a heart. The text continues with 'sombras.' and then 'Ahora el Tagg~'. Finally, there are three numbered points: '1.- Para cada una de las 10 primeras personas en comentar, Yo elegiré uno de sus OC y le diré que es lo que me agrada de él/ella.', '2.- Si comentas en este journal haz lo mismo en tu journal poniendo a la persona que le taggeó en primer lugar.', and '3.- Será mas fácil si conozco a sus OC...haré lo que pueda para los casos en que no.'



Massimo de Sr [redacted] ★ Ay lo amo ❤️ sufrí mucho eligiendo porque amo a todos sus ocs, pero no se Massi me encanta, osea es mafioso, es todo fashion, me moría de la risa cuando interactuaba con Remo (creo que así se llamaba) y con Marco y luego lo que llegue a saber de su historia me llevo. ;(



Tyvein de P1 ★ Siempre me gusto el diseño de este personaje tuyo, siento que sobresale de entre los demás y me encanta su personalidad! que cool que ya lo metiste a un grupo! ademas hace poquito tuve la oportunidad de darle color a un dibujo de él. 🥰



Meing de Participante 3 ★ P3 me hiciste sufrir ;(amo a todos tus hombres, pero tus chicas son todas tan badass! Elegí a Meing porque siento que es a la que conozco mas, me toco rolear un poco con ella 🥰 su historia me encanta y también los diseños de su ropa.

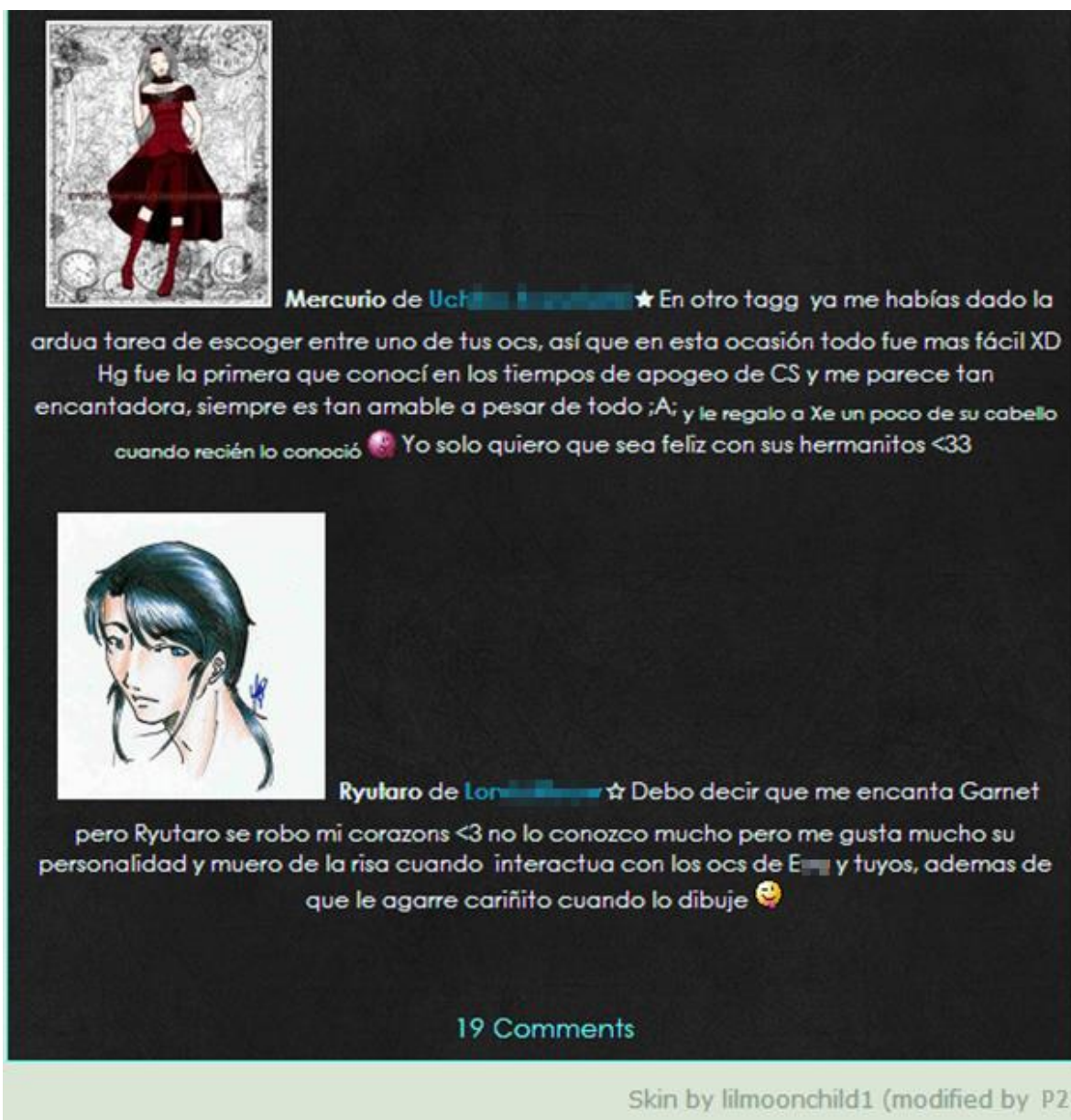


Figura 37: Publicación 1 de la participante 2

La participante 2 publicó únicamente una publicación durante el periodo de la observación. Ésta tiene dos funciones: la primera como publicación de diario y la segunda como juego de *tag*. En esta publicación ella agradece públicamente a un *deviant* quien anónimamente le obsequió tres meses de membresía Premium. Posteriormente agregó las reglas para un juego de *tag* que consiste en revisar las galerías de los primeros diez usuarios

que comenten la publicación y elegir el *OC* (*Original Character* o personaje original) que más le guste, explicando la razón detrás de su elección. Aunque las reglas son copiadas de la publicación del usuario que aparece en primer lugar en la lista, los enunciados que las forman también se incluyen en el análisis.

Los enunciados **cognitivos** que encontré eran: mostrando desconocimiento como “al principio ni capté” y “no sé qué decir y no sé qué hice”; para hablar sobre los personajes originales en el juego de *tag* con enunciados como “Hg fue la primera que conocí”; y principalmente expresando percepción sobre los personajes, al decir “siento que sobresale de entre los demás” y “siento que es a la que conozco más”. También encontré un número considerable de enunciados **afectivos**, principalmente durante el juego de *tag* en el que expresa las razones por las cuales eligió a los personajes con enunciados como “ay, lo amo”, “siempre me gustó el diseño de este personaje tuyo”, “me gusta mucho su personalidad” y “le agarré cariñito cuando lo dibujé”.

Los enunciados que predominan en esta publicación son los de **acción**, con expresiones como “me desperté”, “entré a ver que había de nuevo”, y “yo elegiré uno de sus OCs”; esto puede ligarse a que, en la parte que funciona como diario, ella habla de lo que hizo, y que más adelante en el juego de *tag* explica algunas acciones ligadas a sus decisiones como “elegí a Meing” o “hace poquito tuve la oportunidad de darle color a un dibujo de él”.

Con solo una aparición, la participante expresa **limitación** cuando dice “qué mal que no sé quién eres y no puedo hacerte un regalito para agradecerte”, ya que el usuario que le obsequió tres meses de membresía Premium lo hizo de manera anónima. En las reglas

del juego de *tag* se encuentra el único enunciado para la categoría de **intención** cuando dice “haré lo que pueda” en los casos en los que tenga que elegir entre personajes que no conocía.

Los comentarios de esta publicación fueron principalmente sobre el regalo del *deviant* anónimo. De las cinco personas que comentaron cuatro fueron presentadas en la publicación, esto debido a que la publicación fue publicada el 19 de junio y el comentario de la quinta persona fue el 11 de agosto de ese mismo año. Tres de las personas que comentaron fueron incluidas en el *tag*, además de dos *deviants* que no comentaron pero, cuando la participante 2 comentó en sus publicaciones tuvo que seguir las reglas e incluirlas en su propia publicación. A continuación se muestra un ejemplo de los comentarios que recibió la participante y la respuesta de ésta. Este comentario incluye un comentario sobre el obsequio, además de una petición para participar en el juego de *tag*.



Figura 38: Comentario en publicación 1 de la participante 2

A pesar de solo tener una publicación, ésta contiene diferentes tipos de enunciados que ayudan a construir el caso de esta participante, así como el siguiente apartado en el que presento los flujos que surgen a partir de un producto en línea.

Análisis de flujos: en línea

Para el análisis de los flujos en línea de la participante 2 elegí una *deviation* publicada el 22 de junio de 2013. En esta *deviation* presenta una versión alterna de su personaje Killian, con el cual participa en uno de los grupos de rol. A continuación, muestro este producto inicial, seguido por los flujos previos y posteriores a éste.

Inicio de flujos

Como lo explica en la descripción de la *deviation* que se muestra en la figura siguiente, esta versión de su personaje, Killian, lo presenta como alguien completamente opuesto al persona original. La “N!” (o Nega!) en el nombre de la *deviation* fue utilizada por ella y otros miembros del grupo para denominar que su personaje es mostrado como “negativo” del original. Este trabajo fue publicado el 22 de junio de 2013.

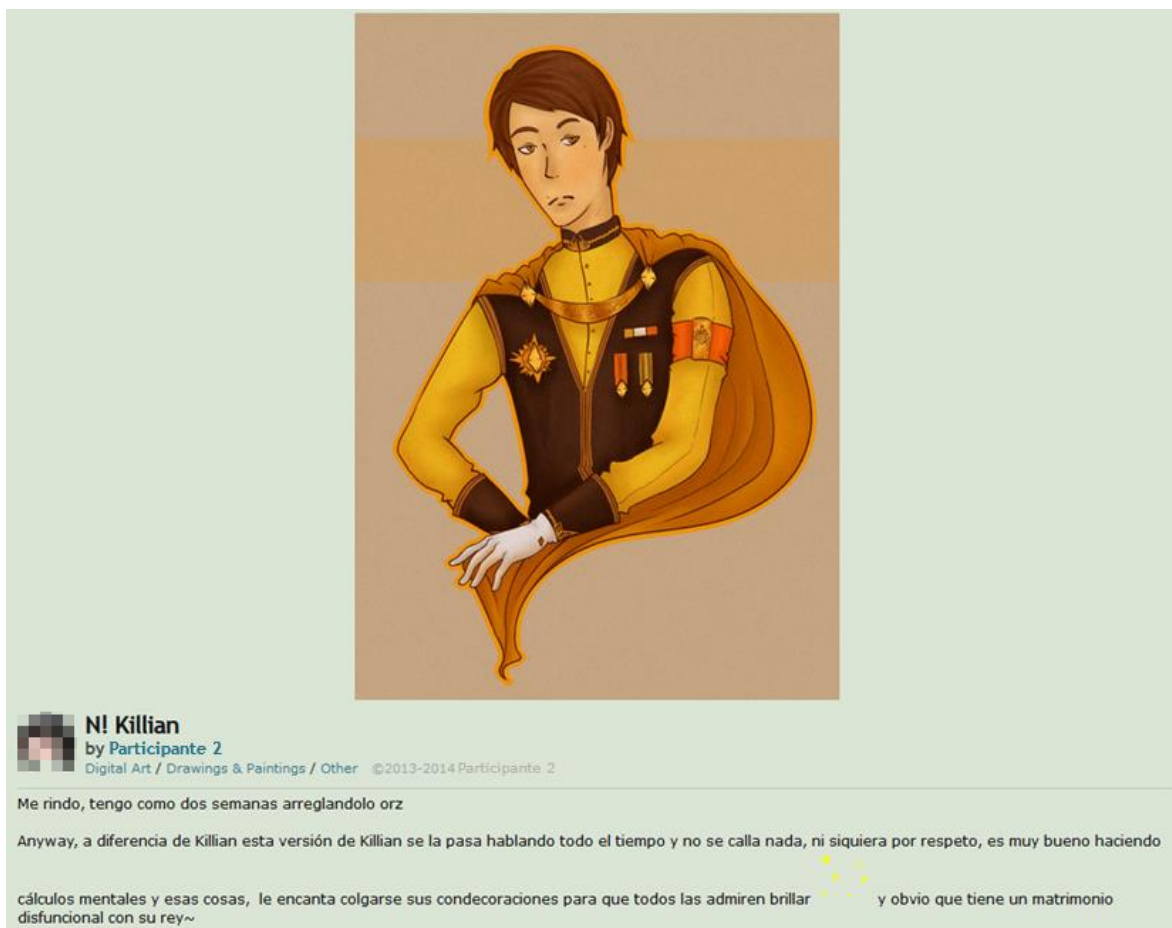


Figura 39: Captura de la *deviation* N! Killian

En la descripción, la participante explica las características de esta versión de su personaje que lo hacen diferente de la versión original. Sobre el lado derecho de la página se ven *thumbs* (imágenes en miniatura), de los trabajos de otros miembros del grupo, y debajo de éstas, el *avatar* del grupo que lleva a la página principal de éste. Doce *deviants* agregaron este trabajo a sus favoritos y contiene 13 comentarios. A continuación muestro un ejemplo de esos comentarios en el que la participante responde a un miembro del grupo de rol.



Figura 40: Comentarios en la *deviation* N!Killian

En su comentario, el usuario elogia la técnica de la participante 2 y le comenta sobre la apariencia del personaje y su relación con otro personaje, el “Rey de diamantes”. Más detalles sobre el trasfondo de este personaje se ven en la siguiente sección.

Rastreo hacia atrás

Comencé este análisis buscando saber cómo es Killian originalmente, puesto que la versión mostrada en la figura anterior es todo lo contrario al personaje original. Para responder esta pregunta entré a la galería de la participante y noté que está organizada en carpetas (aparecen como botones que ella misma creó). Cada grupo al que pertenece o ha pertenecido tiene una carpeta donde coloca los dibujos correspondientes, como se muestra en la figura siguiente.

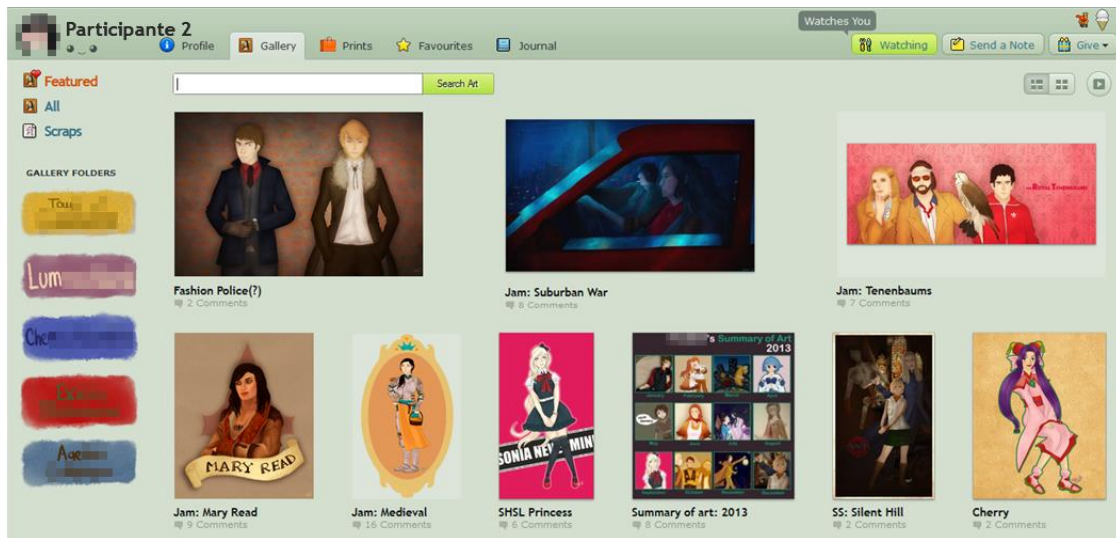


Figura 41: Galería de la participante 2

Ingresé a la primera carpeta, la correspondiente al grupo al que pertenece Killian. Ahí encontré la ficha del personaje, la cual se muestra a continuación.



Figura 42: Ficha de personaje de Killian para un grupo dedicado al juego de rol

Como se puede ver en la ficha y en la descripción de la *deviation*, el personaje tiene características bien definidas como su timidez y que es bueno escuchando, en contraste con las características de la versión contraria presentada en la Figura 39, que lo describen como alguien presumido y locuaz. En el grupo el personaje de Killian es el de “Reina de diamantes”. La participante explicó durante la entrevista que ella fue invitada por una de las administradoras a desempeñar ese puesto; en el caso del personaje, su papel de reina no es

por matrimonio al rey, sino que fue conferido como un honor por su desempeño como soldado y amistad con el Rey de diamantes.

A partir de esa imagen, me dirigí al grupo de rol. Este grupo tiene una temática original y los subgrupos están catalogados de acuerdo con los palos de la baraja inglesa (espada, corazón, trébol y diamante). La figura siguiente muestra el formato de las fichas de personaje correspondientes a cada reino; los usuarios necesitan completar una ficha para ingresar al grupo. Estas fichas se encuentran en la galería del grupo, en la carpeta llamada “En blanco”.



Figura 43: Plantillas de las fichas de personaje del grupo

Después de buscar la ficha, fui a la página principal del grupo para buscar la descripción del grupo, la cual se muestra en la figura a continuación.



Tow


Paz entre los Chaturanga

 Home
  About Us
  Gallery

Group
 Founded 2 Years ago
 30 Members
 9,531 Pageviews
 59 Watchers
 [Join our Group](#)
[Send a Note](#)

Contribute

Hey  ★, here are some things to get you started in the group:

 Contribute Art
  Suggest a Fave
  Join Our Group

 Bienvenidos



Hace tiempo también hubo discordia. Pero cuando acabó la guerra la serenidad bendijo este lugar.
 Sí, la paz solía reinar estas tierras.
 Así como la torre que la representaba dominaba la tierra y anhelaba el cielo.

Pero no fue para siempre.

La torre se ha derrumbado y sus ruinas alimentan la nostalgia e infunden la incertidumbre.

La paz aún sigue aquí... ¿pero cuánto más durará?

¿Qué nos sostendrá si la torre ha caído?

.....

El reino negro y el reino blanco son ya parte de la historia.
 Los reinos se quebraron y al dividirse crearon cuatro nuevos poderes, que conservan algunos aspectos de ellos, pero son diametralmente opuestos.

Pese a que han convivido en una endeble armonía, ésta podría romperse en cualquier momento.

¿Se establecerá la armonía o estallará el conflicto?

Esta es la temática de este grupo de rol en español.

.....

Chat [chat.deviantart.com/chat/~\[redacted\]...](http://chat.deviantart.com/chat/~[redacted]...)

.....

IMPORTANTE: Antes de decidir unirse a este grupo, lee esto fav.me/d54qyvo

Por ahora no aceptamos miembros hasta nuevo aviso

Como unirse:

A partir de ahora, si quieres unirse, tendrás que hacer un personaje masculino forzosamente, de no ser así, lo sentimos pero no podrás unirse.

.....

♥Heart Kingdom♥

- ♥King of Hearts - [Uchiwa \[redacted\]](#) ★
- ♥Queen of Hearts - ♥
- ♥Heart K's Knight - [Lumina \[redacted\]](#)
- ♥Heart Q's Knight - ♥
- ♥Heart K's Magician - [Rosalia \[redacted\]](#)
- ♥Heart Q's Magician - ♥
- ♥Heart K's Guardian - [Mil \[redacted\]](#)
- ♥Heart Q's Guardian - ♥
- ♥Heart Soldier 2 - ♥
- ♥Heart Soldier 3 - [Yani \[redacted\]](#)
- ♥Heart Soldier 4 - ♥
- ♥Heart Soldier 5 - [Mast \[redacted\]](#)
- ♥Heart Soldier 6 - [bell \[redacted\]](#) ★
- ♥Heart Soldier 7 - ♥
- ♥Heart Soldier 8 - [Rin \[redacted\]](#)
- ♥Heart Soldier 9 - [Rub \[redacted\]](#)

♠Spade Kingdom

- ♠King of Spades - [Shi \[redacted\]](#)
- ♠Queen of Spades - [Cuern \[redacted\]](#)
- ♠Spade K's Knight - [Ms \[redacted\]](#)
- ♠Spade Q's Knight - ♥
- ♠Spade K's Magician - ♥
- ♠Spade Q's Magician - ♥
- ♠Spade K's Guardian - ♥
- ♠Spade Q's Guardian - [dra \[redacted\]](#)
- ♠Spade Soldier 2 - [ota \[redacted\]](#)
- ♠Spade Soldier 3 - ♥
- ♠Spade Soldier 4 - ♥
- ♠Spade Soldier 5 - ♥
- ♠Spade Soldier 6 - ♥

- Spade Soldier 7 - Lad
- Spade Soldier 8 -
- Spade Soldier 9 - :

● Club Kingdom ●

- Queen of Clubs - Mis
- King of Clubs - Ruu
- Club Q's Knight -
- Club K's Knight -
- Club Q's Magician - Kemi
- Club K's Magician - Ran
- Club Q's Guardian -
- Club K's Guardian -
- Club Soldier 2 -
- Club Soldier 3 - Dar
- Club Soldier 4 -
- Club Soldier 5 -
- Club Soldier 6 - :
- Club Soldier 7 -
- Club Soldier 8 - Phy
- Club Soldier 9 -

- Diamond Kingdom -

- King of Diamonds - Stall
- Queen of Diamonds - P2
- Diamond K's Knight - 3qh
- Diamond Q's Knight -
- Diamond K's Magician - bet ★
- Diamond Q's Magician -
- Diamond K's Guardian - --
- Diamond Q's Guardian - Dre
- Diamond Soldier 2 -
- Diamond Soldier 3 -
- Diamond Soldier 4 -
- Diamond Soldier 5 -
- Diamond Soldier 6 -
- Diamond Soldier 7 -
- Diamond Soldier 8 -
- Diamond Soldier 9 - Kya

"Dado que no hay reina de corazones, estos puestos están en discusión. Puede que se abran más adelante, o puede que se sellen. Lamento los inconvenientes.

~~~~~

#### **Personajes:**

No OC's. En este grupo se utilizarán únicamente selfs o genderbends. En otras palabras, sólo un áter ego.  
Podrán cambiar el nombre o algunas características físicas, pero tienen que seguir siendo "ustedes" (pueden usar un manself o un femself si así lo prefieren).

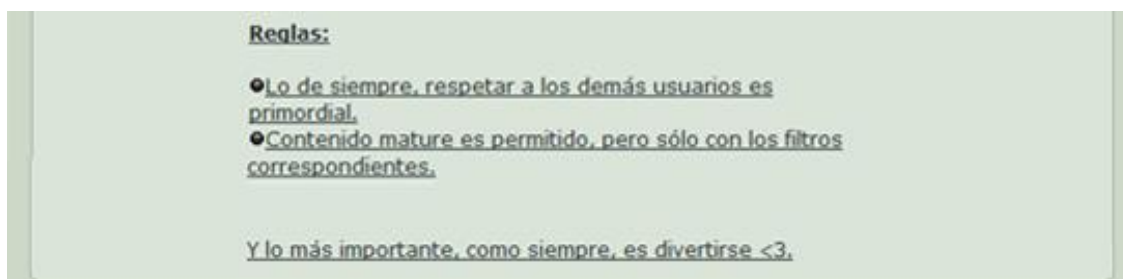
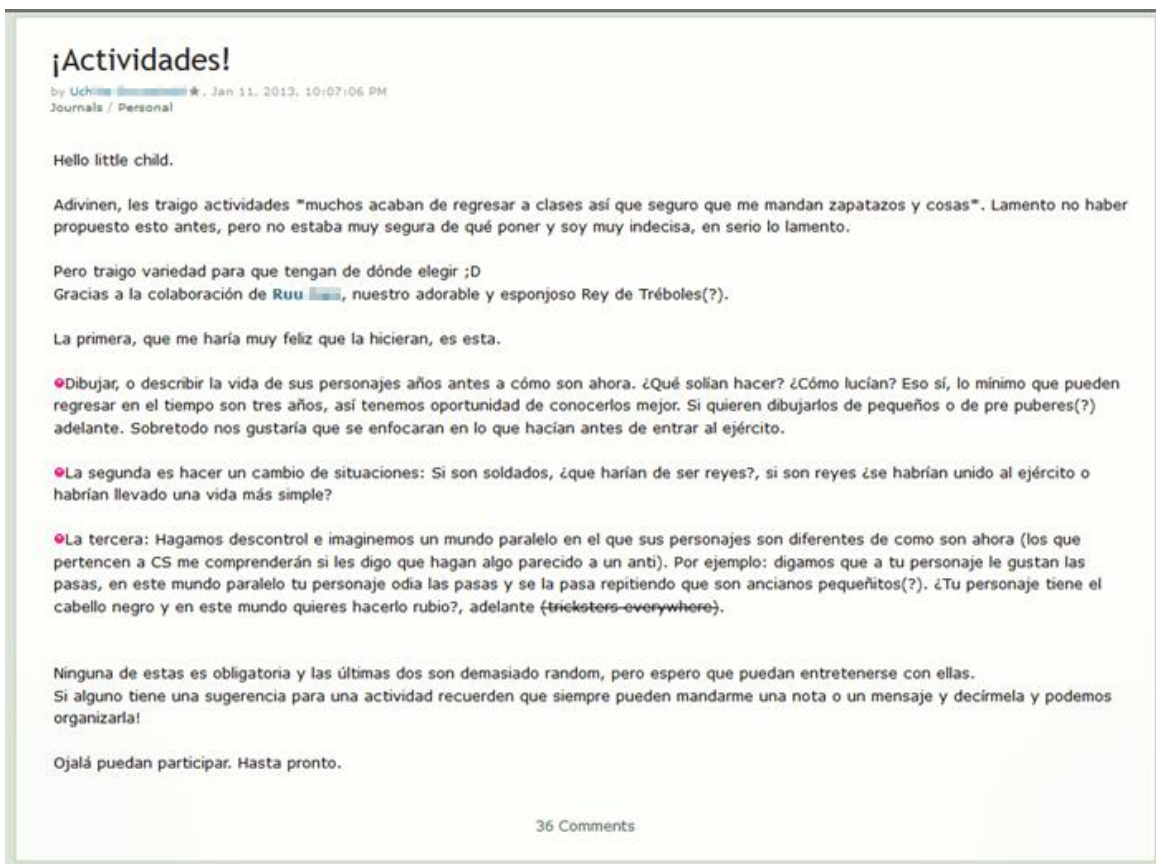


Figura 44: Descripción del grupo en su página principal

En esta figura se encuentra la historia, que es compleja y con un tema distópico, los miembros activos y su “puesto”, y las reglas. En las reglas del grupo se estipula que solo se aceptará un “*self*” del usuario, también entendido como un álter ego, por lo que Killian es una versión de la misma participante 2.

Para encontrar la actividad correspondiente a la publicación de la *deviation* “N!Killian” busqué entre las publicaciones del *journal* en el grupo de fechas cercanas a la publicación, pero tuve problemas encontrándola, por lo que consulté a la participante 2 por medio de mensaje privado de *Facebook* sobre la actividad. La participante me explicó que era una de las tres actividades que podían realizarse entre misiones, es decir, eran actividades “extra” que no eran obligatorias. La participante me envió un hipervínculo a la publicación del *journal* correspondiente, la cual era del 11 de enero de 2013 y se muestra en la figura siguiente.



**Figura 45: Publicación en el *journal* del grupo con actividades extra**

Como se ve en la publicación, se propone en la tercera actividad imaginar un mundo paralelo donde los personajes fueran diferentes a como son usualmente; las diferencias pueden ser de personalidad, físicas, etc. Comparando las dos imágenes de Killian, se puede ver que hay diferencias físicas, tanto en la expresión como en las características físicas del personaje (cabello, ojos), así como en las diferencias de personalidad y su relación con otros personajes.

### *Seguimiento posterior*

A agosto de 2014, el dibujo de “N!Killian” ha sido visto 108 veces, agregado 12 veces a favoritos y tiene 13 comentarios. La figura siguiente muestra el comentario de la usuaria cuyo personaje es el Rey de diamantes.

Figura 46: Comentario en la *deviation N!Killian*

Este es el final de los flujos para esa *deviation* en particular. A continuación presento el análisis de flujos entre espacios presenciales y en línea sobre el evento *Tanabata*.

### Análisis de flujos: *Tanabata*

Igual que en el caso anterior, la actividad de la participante 2 no es exclusiva a sus acciones en línea; como miembro del grupo local de *deviantART*, ella se desplaza entre actividades en el sitio y en espacios físicos. Un ejemplo de esta práctica fue el evento llamado *Tanabata*, en el que participó junto con otros integrantes del grupo. Aunque este análisis

parte del día mismo del evento, este apartado está organizado de manera cronológica, empezando por los flujos previos al Tanabata, seguido por el día en que se celebró éste y finalizando con el seguimiento posterior al evento.

### ***Rastreo hacia atrás***

La participante se enteró de la invitación al evento durante la *devMEET* previa a la fiesta de aniversario del grupo local. En la publicación del journal publicada para invitar a los miembros del grupo no comentó directamente, pero respondió el comentario de otro *deviant* (ver figura siguiente) por lo que se puede inferir que estaba al tanto de lo que estaba ocurriendo. Ella no estuvo presente el día de la *devMEET* organizada previa al evento pues no le fue posible asistir.



**Figura 47: Comentario en la publicación del grupo local**

### ***Inicio de flujos: Tanabata***

Cuando llegó el día del evento, la participante llevó su dibujo para la exposición y algunas calcomanías para vender. Llevaba calcomanías de la serie animada *Adventure Time* y del anime *Puella Magi Madoka Magica* que habían sobrado de eventos anteriores, y algunas nuevas del anime *Shingeki no kyojin*. Durante el evento platicó con los otros *deviants*, ayudó con la venta de otros artículos en el puesto, y salió a comer y ver qué había en el

evento fuera del área donde estábamos exponiendo. El día transcurrió así hasta la noche, cuando limpiamos nuestra área y llegó su madre, quien tomó fotografías del grupo.

### ***Seguimiento posterior***

El día después del evento la participante publicó en su página de *deviantART* el dibujo que presentó en la exposición temática del *Tanabata*. La figura siguiente es una captura de la *deviation* llamada “Estrellas”; este dibujo digital muestra a los personajes de la leyenda del *Tanabata*, incluyendo elementos de la festividad, como el árbol de deseos. En la descripción, la participante comenta que el trabajo fue presentado en el evento local como parte de una exposición colectiva y sobre cómo le faltó hacer algunas correcciones y agregar detalles a la pieza. Termina el comentario expresando su agrado por el evento y la exposición.



**Figura 48: Captura de la *deviation* Estrellas de la participante 2**

Los comentarios que recibió la participante eran principalmente cumplidos, como se ve en la figura siguiente.



**Figura 49: Comentario en la *deviation* Estrellas de la participante 2**

La participante responde al comentario agradeciendo al usuario por agregar esta *deviation* a sus favoritos, a lo que el usuario le reitera que le agrada la dedicación a los detalles de la participante.

Este caso, a pesar de tener menos actividad que los otros, muestra datos interesantes que ofrecen una perspectiva diferente de las prácticas dentro de *deviantART*. A continuación, presento el tercer y último caso de este informe.

### **CASO 3**

La participante 3 es la mayor de las tres participantes, además una de las más activas en el sitio. Pertenece a varios grupos y es administradora del grupo local. Durante el periodo de observación, la participante se encontraba en proceso de egresar de la Licenciatura en Informática, mientras realizaba sus residencias profesionales. Ella ingresó a *deviantART* en

2006, por lo que ya tiene 8 años como miembro registrado. A continuación, presento los resultados de los análisis para construir el tercer caso.

### **Análisis de contenido con categorías inductivas**

La transcripción de la entrevista de la participante 3 tuvo una extensión de 26 páginas. Los códigos con mayor número de frecuencias para este análisis fueron **Historia personal** (12) en la categoría **Trayectoria**, **Descripciones** y **Aspectos negativos** de los **grupos** en los que participa. Por otro lado, los códigos con menos frecuencias fueron **Desarrollo personal** (1) en **Trayectoria**, los dos códigos, **Aspectos positivos** y **negativos** (2), de la categoría **deviantART** y el código **Preferencias** (2) de **grupos**. La tabla a continuación muestra las frecuencias para todos los códigos y categorías inductivas.

**Tabla 17**

**Frecuencias de categorías inductivas del Caso 3**

| <b>Categoría</b>        | <b>Códigos</b>         | <b>P3</b> |
|-------------------------|------------------------|-----------|
| <b>Trayectoria</b>      | Primeras experiencias  | 3         |
|                         | Historia personal      | 12        |
|                         | Desarrollo personal    | 1         |
|                         | <b>TOTAL</b>           | <b>16</b> |
| <b>Proceso creativo</b> | Personajes             | 7         |
|                         | Desarrollo artístico   | 3         |
|                         | Identidad como creador | 4         |
|                         | Rutina de creación     | 5         |
|                         | <b>TOTAL</b>           | <b>19</b> |

|                                |                                |           |
|--------------------------------|--------------------------------|-----------|
| <b>deviantART</b>              | Aspectos positivos             | 2         |
|                                | Aspectos negativos             | 2         |
|                                | <b>TOTAL</b>                   | <b>4</b>  |
| <b>Participación en grupos</b> | Tipo de participación          | 5         |
|                                | Preferencias                   | 2         |
|                                | Descripciones                  | 11        |
|                                | Actividad específica: "Rolear" | 4         |
|                                | Aspectos positivos             | 5         |
|                                | Aspectos negativos             | 10        |
|                                | <b>TOTAL</b>                   | <b>37</b> |

Explico los resultados para cada código a continuación.

### ***Trayectoria***

#### *Primeras experiencias*

La participante 3 encontró *deviantART* mientras buscaba un cómic en particular, siguiendo vínculos hasta llegar a la página del autor en deviantART.com. Una vez en *deviantART*, comenzó a explorar y encontró que no solo había dibujos, sino también fotografías y otros tipos de expresión artística. Esta experiencia despertó su interés, por lo que creó una cuenta. Entre experimentación propia en el sitio y las sugerencias de un compañero de su taller de fotografía, la participante comenzó a publicar sus trabajos.

Posteriormente, al igual que en los casos anteriores, la participante descubrió los grupos de rol a través de las personas que seguía, al ver que subían fichas de personajes para grupos y al seguir los vínculos que aparecen en la página de cada *deviation*. Además, recibía invitaciones de grupos que son para promover dibujos para agregar algunos de sus trabajos a sus galerías.

### *Historia personal*

La participante 3 también tiene muchas historias que compartir. Una de ellas relata cómo obtuvo una membresía Premium de un amigo que conoció en uno de los grupos. Ese amigo, residente en Estados Unidos pero de origen mexicano, les obsequió membresías a las personas con las que más convivía en el sitio, incluyéndola a ella, por su amistad y por ayudarle a practicar su español. El idioma de ese grupo es el español, y sus miembros provienen de diferentes países, por lo que existen diferencias en la pronunciación y expresiones, y como consecuencia surgen situaciones interesantes de aprendizaje.

Las historias personales de esta participante ocurren generalmente con otras personas, como amigos que le hacen peticiones para que les ayude a mejorar el diseño de sus personajes, o amigas que ven en ella una figura comprensiva en la que pueden apoyarse.

### *Desarrollo personal*

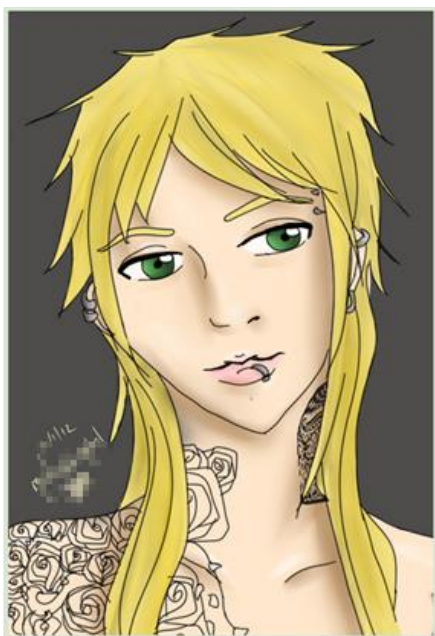
La participante 3 hizo una importante mención de crecimiento personal al relatar cómo su participación en *deviantART* le ha ayudado a modificar su actitud; que gracias a la

convivencia con personas con gustos afines, ha aprendido a relajarse y ser menos seria, lo cual se ha trasladado a ambientes externos a *deviantART*.

### ***Proceso creativo***

#### *Personajes*

La participante 3, como la participante 2, diseña personajes principalmente para participar en grupos de rol. Aunque ella tiene una historia original elaborada, ahora se enfoca en crear personajes solo para los grupos. Durante la entrevista, ella menciona a varios de sus personajes y cómo fueron creados, como “Engel”, con quien participa en un grupo de rol original con temática futurista. Para su creación, la participante investigó sobre la tribu germánica sajona y diseñó un personaje femenino que creara contraste con otras mujeres debido a su comportamiento y tradiciones como miembro de un pueblo guerrero. Sin embargo, cuenta la participante, con el tiempo se dio cuenta de que era preferible convertirla en hombre, lo cual realizó después de haberlo consultado con los administradores. En la figura siguiente se muestra el ejemplo que la participante mencionaba, del diseño y rediseño del personaje.



**Enero 2013**



**Julio 2013**

**Figura 50: Cambio del personaje Engel. A la izquierda como mujer y a la derecha como hombre.**

### *Desarrollo artístico*

Durante la entrevista, la participante 3 reconoce que para aprender y mejorar, además del esfuerzo propio, necesita del apoyo de otras personas. De manera similar a las otras dos participantes, desde pequeña le había gustado dibujar y recuerda cuando su madre la llevó a su primer curso de pintura. Ella siguió aprendiendo por su cuenta tanto en el arte tradicional como el digital, además tomó un breve curso de fotografía. En la entrevista mencionó que cuenta con la ayuda de amigos que la aconsejan, pues opina que le falta mucho por aprender y que aún necesita mucho de otros.

### *Identidad como creador*

Al igual que la participante 2, cuando le pregunté si ella se consideraba una artista la participante 3 respondió que no. Ella dice que el arte es solo un hobby, pero es reiterativa

en que aún le falta aprender muchas cosas para considerarse una artista, lo cual se respalda con lo dicho en el código anterior, cuando la participante menciona que aún necesita de la ayuda de otras personas para mejorar al punto en el que pueda llegar a considerarse como tal.

### *Rutina de creación*

La participante 3 aunque tiene una preferencia por lo digital, también experimenta con métodos tradicionales. Puede hacer un dibujo solo con medios tradicionales, hacer el boceto a mano y luego digitalizarlo, o hacerlo completamente en medios digitales con ayuda de su tableta. Además, mencionó cosas esenciales cuando toma fotografías, como tener a la mano pilas y una memoria extra. Al hablar de inspiración, ella dijo encontrarla en un sentimiento, una canción, algún tema en particular o encontrando figuras en las cosas que hay alrededor.

### ***Contexto: deviantART***

#### *Aspectos positivos*

La participante 3 expresó gusto por la gran variedad de trabajos de calidad que puede encontrar en *deviantART*, especialmente tutoriales. El otro aspecto positivo fue que se siente cómoda ahí, donde ha encontrado personas nuevas que le brindan nuevas experiencias y conocimientos, o bien, le ayudan a recuperar conocimientos olvidados.

#### *Aspectos negativos*

La participante 3 expresó algo de molestia por el hecho de que todo el sitio esté en inglés que, aunque lo habla, le causa algo de pereza. Además, mencionó que debe

resignarse al hecho de que algunas categorías del sitio estén limitadas a los usuarios que pagan la membresía Premium.

### ***Contexto: Participación en Grupos***

#### *Tipo de participación*

La participante 3 desempeña una variedad de roles: en algunos grupos es un miembro más receptivo mientras que en otros es más activa y colabora con los administradores; es administradora del grupo local y, al momento de la entrevista, estaba diseñando un grupo de rol con otras personas dentro de *deviantART*. Esta participante expresa su gusto por los juegos de rol, y participa activamente en chats de diversos grupos. Al final del periodo de observación, el proyecto del grupo de rol que estaba creando se había cancelado, y fue nombrada administradora de un grupo de rol basado en la serie animada *La Leyenda de Korra*, donde algunas de sus responsabilidades son escribir publicaciones del *journal* para actividades, realizar *memes* y fichas para personajes.

#### *Preferencias*

De manera similar Para esta participante lo que determina su ingreso a un grupo es su temática, y lo que define su permanencia es la actividad y que haya un ambiente agradable. Éste último factor es esencial para las tres participantes. La participante ingresa a grupos tanto con temática original, como basados en algún *fandom*.

#### *Descripciones*

La participante 3 describe a profundidad no solo los grupos a los que pertenece, sino que también describe la historia, formato de los personajes y funciones de los

administradores de un grupo que se encontraba creando al momento de la entrevista. En esa historia distópica que la participante creó en colaboración con otras usuarias, cada una tenía un papel a desempeñar antes de echar a andar el grupo. Al final del periodo de observación, sin embargo, la participante comentó que ese proyecto se había abandonado. Los relatos y descripciones de esta participante suelen ser muy detallados, al igual que las historias que crea para sus personajes originales.

### *Actividad específica: “Rolear”*

La participante 3 menciona detalles sobre lo que le había pasado a su personaje en los últimos roles, o dando un ejemplo de la forma en la que la personalidad del personaje se manifiesta durante un juego de rol. Por ejemplo, ella comentó que su personaje, “Daffne”, había adoptado un perro, el cual tenía la tendencia de robar cosas por lo que constantemente su dueña se metía en problemas. La figura a continuación muestra una captura de la sala de chat durante un juego de rol que fue tomada el mismo día de la entrevista, el primero de julio de 2013, por la misma participante.



**Figura 51: Captura de una sala de chat durante un juego de rol**

En esta captura se puede ver al personaje de la participante interactuando con el perro y los otros miembros en el chat.

### *Aspectos positivos*

En contraste con la participante 2, la participante 3 disfruta mucho del juego de rol en chats. A ella le agrada el ambiente en algunos grupos y las situaciones curiosas o graciosas que puedan surgir. También menciona las *devMEETs* del grupo local y como en ellas puede surgir, a partir del tema más simple, “un alboroto” divertido. Al igual que en los grupos en línea, ella valora la convivencia en las reuniones presenciales.

### *Aspectos negativos*

En cuanto a los aspectos negativos de los grupos, la participante 3 hace referencia al “drama” y cómo este arruina el ambiente en un grupo; concordando así con los casos anteriores. Ella relata lo ocurrido en un grupo de rol donde unos miembros, quienes también se desempeñaban como administradores, se burlaban de otros miembros o sus personajes. De tanta intriga y “spam”, como llaman a la acción de llenar un chat donde se “rolea” con conversaciones fuera de rol, ese grupo fue perdiendo miembros, incluyéndola a ella. En este tipo de situaciones, ella cuenta que tiende a tomar un papel de mediador, buscando recuperar la armonía en el grupo; sin embargo, menciona que su paciencia ha llegado a su límite entre tanto drama.

### **Análisis de contenido con categorías deductivas**

Con este análisis de la entrevista identifiqué algunos de los recursos necesarios para participar en *deviantART* según la entrevista a la participante 3. El código con mayor

número de frecuencias fue el de **Medios de creación** artística (28) en la categoría de **Habilidades**, seguido por el código **Formas de pensar como creadora** (21) y **como miembro de la comunidad** (20), y **conocimientos** sobre el manejo del sitio y grupos (20). El código con menor número de frecuencias fue el de **conocimientos** de **Textos (productos mediáticos)** (10). La tabla 18 muestra las frecuencias para estos códigos y sus respectivas categorías.

Tabla 18

Frecuencias de categorías deductivas del Caso 3

|                                                | Categoría               | Código                        | P3 |
|------------------------------------------------|-------------------------|-------------------------------|----|
| <b>Recursos en una práctica de literacidad</b> | <b>Conocimientos</b>    | Manejo del sitio y grupos     | 20 |
|                                                |                         | Textos (productos mediáticos) | 10 |
|                                                | <b>Habilidades</b>      | Artísticas                    | 17 |
|                                                |                         | Medios de creación            | 28 |
|                                                | <b>Formas de pensar</b> | Como miembro de la comunidad  | 20 |
|                                                |                         | Como creadora                 | 21 |

|  |              |     |
|--|--------------|-----|
|  |              |     |
|  | <b>TOTAL</b> | 116 |

## ***Conocimientos***

### ***Manejo del sitio y grupos***

Este código engloba los conocimientos necesarios para utilizar *deviantART* y participar en los grupos. La participante 3 menciona que entre los primeros conocimientos que percibió necesarios para utilizar el sitio se encontraba el idioma inglés. Al respecto, la participante comenta que debía “pulir su inglés”, pero no hubo mayor problema. La participante también menciona cómo tener una membresía Premium cambia la experiencia en *deviantART*, y que solía resultarle frustrante no poder hacer cosas por no tenerla. Al momento de la entrevista, la participante ya tenía una membresía, la cual le había obsequiado un amigo dentro del sitio, y con la ayuda de sus conocimientos previos en CSS (hoja de estilo en cascada) ya puede decorar su página a su gusto, aunque le causa algo de pereza pues es parte del currículum de su carrera.

En cuanto al funcionamiento de los grupos dedicados a los juegos de rol, la participante está familiarizada con el proceso general de ingreso, como realizar una ficha de personaje y hacerle los cambios necesarios para poder ingresar. La participante también sabe que es preferible mantener al tanto a los administradores de cambios grandes que planee hacer a sus personajes.

También, en el caso particular de un grupo, menciona la importancia de estudiar lo necesario para crear un personaje acorde a lo requerido. Pone como ejemplo un grupo en el que toman diferentes etnias y los colocan en un contexto futurista. Para su personaje, una sajona, ella buscó información en internet en diferentes idiomas, dentro de páginas sobre historia, investigaciones y documentales.

De la misma manera, la participante tiene conocimientos sobre el funcionamiento de los grupos y la creación de actividades gracias a que se ha desempeñado como administradora de al menos un grupo y, al momento de la entrevista, se encontraba diseñando un grupo de rol con otras amigas.

Este código también apareció cuando la participante habla de los chats, utilizando términos como “spam” para referirse a las pláticas fuera de rol dentro de los chats.

#### *Textos (productos mediáticos)*

Para la participante 3 este código tuvo el menor número de frecuencias, pues se limitó a mencionar textos cuando hablaba de la temática de los grupos de rol basados en el *fandom* del anime *Shingeki no kyojin* y la serie animada de *La Leyenda de Korra*. Otra mención de un texto fuera de los grupos de rol, fue cuando habló de su descubrimiento del sitio, pues lo encontró mientras buscaba los cómics de *Snafú*, donde aparecían personajes de caricaturas.

## ***Habilidades***

### *Artísticas*

La participante 3 comenzó a interesarse por el arte desde pequeña, y cuando tuvo edad suficiente, su mamá la llevó a un curso donde le enseñaron a utilizar acuarelas y gises pastel. Al igual que en los casos anteriores, su experiencia con los medios digitales fue principalmente autónoma, guiándose de tutoriales y experimentando, aunque ahora dice acercarse más a otros para seguir mejorando.

La participante también está interesada en la fotografía. Aunque solo ha ido a un curso sobre fotografía, una persona la ha asesorado para aprender a manejar algunas técnicas básicas. Hacia el final de la entrevista, la participante respondió que ella no escribe *fanfiction*, aclarando que no se considera una buena escritora.

### *Medios de creación*

El código con mayor número de frecuencias para la participante 3, pues engloba las herramientas y medios de creación tanto tradicionales como digitales. La participante utiliza principalmente tres medios: 1) medios tradicionales en los que utiliza herramientas como lápiz, plumas y papel; 2) medios digitales gracias a su tableta gráfica, mouse y programas de diseño como *Photoshop*; y 3) fotografía.

## ***Formas de pensar***

### *Como miembro de la comunidad*

La participante tiene una idea clara de lo que significa formar parte de la comunidad y está muy consciente de que mantener la armonía y el respeto es esencial. Una de las ideas que expresa en la entrevista es que los administradores de un grupo deben promover el respeto entre usuarios y personajes, y que esto debe ser mostrado también con su ejemplo. También opina que es importante que al estar en un chat de grupo el “*spam*” debe mantenerse al mínimo para no incomodar a los otros usuarios.

En general, la participante disfruta mucho la convivencia en los grupos, tanto en el local como en aquellos dedicados a los juegos de rol, donde gracias a los temas en común pueden surgir amistades.

### *Como creadora*

La participante prefiere tres medios de creación: con lápiz en tradicional, pintura digital y fotografía. Ella ha aprendido principalmente de manera autodidacta y expresa que cada medio tiene sus ventajas. Ella aprecia el arte de otras personas y en *deviantART* encuentra mucho material que la inspira a mejorar e intentar cosas nuevas y fijarse metas, como algún día poder hacer un retrato realista o imitar trabajos que admira. Como creadora es autocrítica y reconoce cuando alguna de sus habilidades debe ser mejorada, como la escritura o realizar trabajos tradicionales con lápices de colores.

### Análisis de enunciados en primera persona

La participante 3 realizó seis publicaciones en su *journal* durante el periodo de observación. Estas publicaciones fueron analizadas identificando los enunciados en primera persona. Al igual que en los otros casos, a partir de este análisis es posible ver la forma en la que la participante se presenta a sí misma ante la comunidad en su propio espacio (sección de *journals* en su página personal). Las categorías con mayor número de frecuencias fue la correspondiente a los enunciados **afectivos** (45%), seguida por los enunciados de **acción y acción verbal** (30%) y los de **estado** (11%). La tabla siguiente muestra los porcentajes de las frecuencias totales para los enunciados encontrados, para después continuar con el análisis de cada publicación.

Tabla 19

Porcentaje de enunciados por categoría en *journals* de la participante 3

| Categoría P3             |      |
|--------------------------|------|
| Cognitivo                | 6%   |
| Afectivo                 | 45%  |
| Acción y acción verbal   | 30%  |
| Limitación y restricción | 4%   |
| Estado                   | 11%  |
| Intención                | 5%   |
| TOTAL                    | 100% |

## 1. Publicación del 16 de Junio de 2013



Hola, ya a pasado un tiempo y vengo a cambiar de Journal :3

Esta vez queria decir que.... aun no hacia este journal y debo hacerlo por que yo participe en dos ;n; asi que aqui vamos ;3

En que consiste esto :3

- 1.- Para cada una de las 10 primeras personas en comentar, Yo elegiré uno de sus OC y te diré que es lo que me agrada de él/ella,
- 2.- Si comentas en este journal haz lo mismo en tu journal poniendo a la persona que te **Taggeo** en primer lugar.
- 3.- Será mas fácil si conozco a sus OC....haré lo que pueda para los casos en que no.

  
Nena busque en tu Galeria a la linda Hyo pero no la encontré QnQ!! en fin explico  
**Hyo** La linda comensal que le robo el corazón a Leyn con solo ir a su restaurante a comer y platicar ademas de que entre juegos de ser esposos terminaron siendo pareja, pero me encanta su actitud, asi toda linda, bromista y que le sigue el juego a Leyn.

  
a3  
  
**Nerea** La poderosa y ruda Nerea, me encanta este Oc, por que ademas de ser una espadachina genial, es una chica linda y dulce que le encanta la lectura, me encanta como es, su actitud. Es super responsable, ruda, fuerte cuando debe y amable siempre.

  
aee... no conozco también tus personajes así de que me tocara participar con ellos pero, entre tu galeria me gustan muchos, fue una decicion difícil entre Lirain y Ryutaro, me gustan mucho los dos ;A;!

  
**Lirain** Me gusta su diseño y cuando me contaste de ella me gusto mucho, es una mujer inteligente, aunque parece fría tiene su lado lindo.

  
Hermana fuerte!!!! ;A;/  
  
**Kaianna** Que decir de la elegante Kaianna, me encanta su mechó blanco y que es tan linda, super elegante ella en mi parecer, aunque no me ha tocado rolear con ella todo lo que he leído de ella me gusta <3 tan testaruda pero a la vez tan fuerte ella, es genial!.

**P1** !! Fuukio!! - se queda afónica (?) -  
aee... que escoger de tus lindos personajes ;A; Me encantan Fuukio y Fuyoku son tan lindos ese par de

gemelos y de tu fic me encanta al menos hasta donde lei  
Pero no los pondre a ellos si no... -sonido de tambores(?) -



**Elliott** Es que miral es adorable >w< es una cosita tan linda <3<3  
en los meme que te he visto hacer me encanta como es, tan cute y adorable, asi todo timido el <3 el aunque por lo que dices es alegre y artistico cuando llega un tiempo, me encanta <3

**P2** !!! aee... me gustan muchos de tus personajes, aunque Gisselle es tan cool pero sin duda al que amo es a...



**Marco** Me encanta el <3<3 desde su diseño, que sea un mafioso y sobre todo un sniper uff -explota - lo amo ;A;/ aunque tenga cara de caca como dices, a mi me gusta <3<3 me encanta como viste y su cara de soy una persona seria BI y que... ademas de que el se unió a la mafia por un anuncio es genial xD

No conosco a tus Oc's ;A;!! pero aun asi me puse a ver y me gusto...  
:thumb359942008: **Ayaka** Me encanto su diseño y el hecho que su fanatismo la llevo a teñirse el cabello y que vista con ropa de hombre me encanto <3<3

Pues solo conoci a un oc tuyo en GHS pero en fin lo pondré aun sin ficha  
**Angelus** Me agrada por que era muy amable y siempre buscaba que todo estuviera tranquilo y pacifico, aunque estuviera agotado podía daba lo mejor y buscaba que todos estuvieran cómodos.

Tienes muchos personajes y todos me gustan ;A;!!!  
Me hiciste elegir entre mis favs Lena, Daphne, Leona, Anette, Galya, Rinna, Flare ;A; eso es cruel! - le pegan - ok no, mucho drama, pero bueno :3  
en esta ocasión escogeré a dos por que me encanta estas dos chicas <3<3



**Lena** Me encanta esta mujer y como me encantas como es, toda osom badass pateas traseros tritura monstruos, me encanta como es asi fullpower ella y que no tenga que usar su katana y que cuando lo hace nadie pueda contarle es tan OSOM!!!



**Daphne** <3<3<3 Me encanta su diseño y su cara de snof que tiene es genial! apesar de ser muy seria la adoro como es me encanta este personaje de mis favoritas junto con Lena comparten el primer puesto.

sigo estando igual de loca e inestable, pero aun asi los quiero <3



**Figura 52: Publicación 1 de la participante 3**

En esta publicación, similar a la que realizaron también las otras dos participantes, la participante 3 publica un juego de *tag* que consiste en elegir los personajes originales de las personas que comenten en la publicación y explicar el porqué de su elección. Las reglas fueron copiadas de la publicación de quien la “tagueó”, es decir, quien la etiquetó para el juego. Los enunciados con mayor número de frecuencias son los de tipo **afectivo**, ya que ella menciona las razones por las que le gusta cada personaje. Ejemplos de este tipo de enunciado son “me agrada porque era muy amable” o “me encanta como viste y su cara de soy una persona seria”. Por otra parte, también hay un número considerable de enunciados de **acción**, como “vengo a cambiar de *journal*” al principio de la publicación y “no los pondré a ellos” cuando habla de sus elecciones. Además, hay enunciados de **acción verbal** como “quería decir que... aún no hacía este journal” seguido por un enunciado de **restricción** al mencionar que tiene que apegarse a las reglas al decir “y debo hacerlo porque yo participé en dos”. Los enunciados **cognitivos** son principalmente sobre el conocimiento que tiene de los personajes, por ejemplo: “No conozco a tus OC’s” o “Pues solo conocía a un OC tuyo”. Finalmente, al final de la publicación se encuentra un enunciado de **estado** cuando expresa “sigo estando igual de loca e inestable”, haciendo referencia a una publicación anterior.

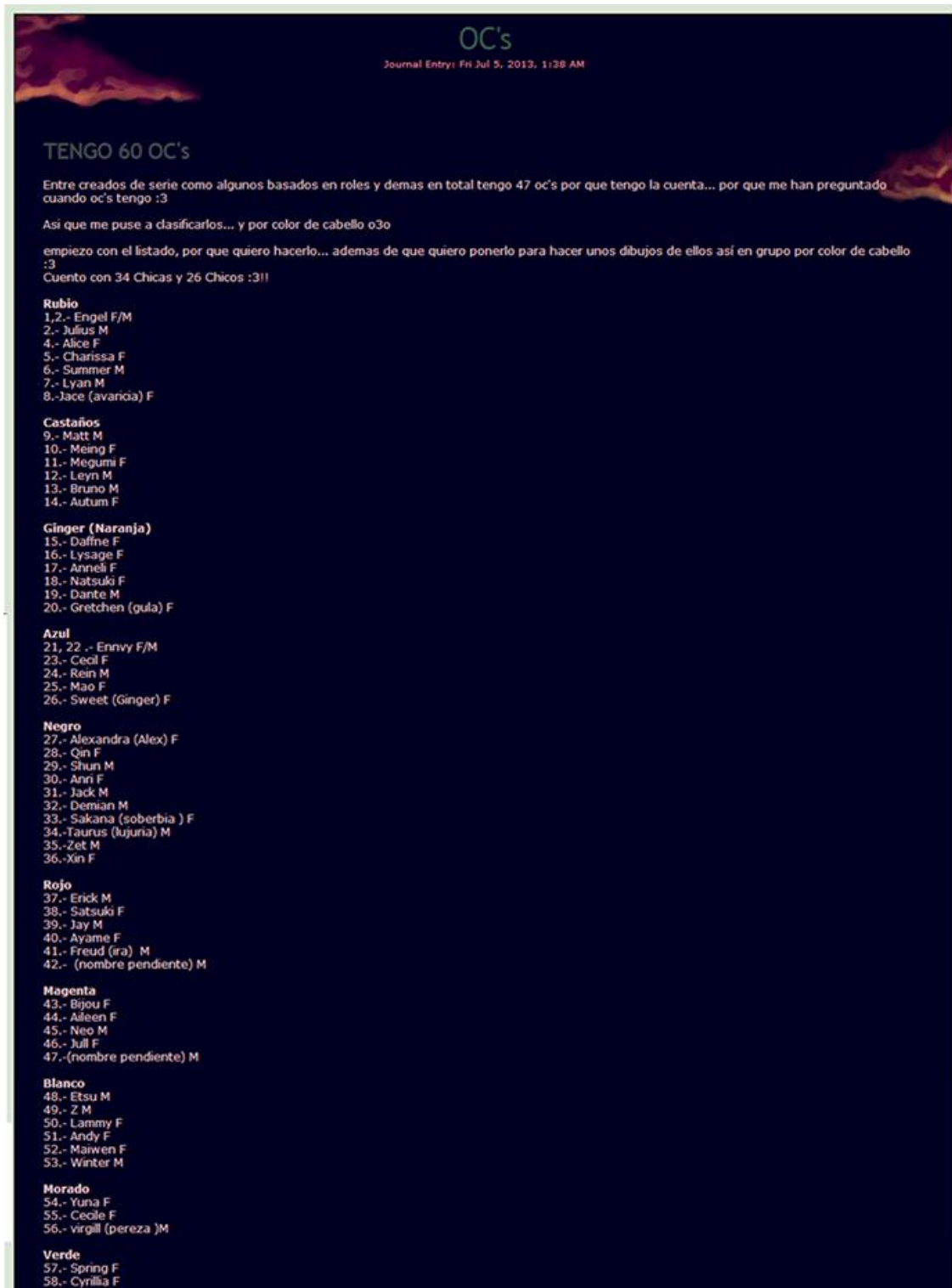
Los comentarios de esta publicación, como se ve en la figura siguiente, son principalmente de otros usuarios pidiendo participar en el juego y, posteriormente, agradeciendo la inclusión en la lista.



Figura 53: Comentario en publicación 1 de la participante 1

Esta figura muestra a la participante 3 interactuando con la participante 2, quien primero expresa su deseo por participar y después responde en función de la publicación de la participante 3.

## 2. Publicación del 5 de julio de 2013



OC's  
Journal Entry: Fri Jul 5, 2013, 1:38 AM

### TENGO 60 OC's

Entre creados de serie como algunos basados en roles y demas en total tengo 47 oc's por que tengo la cuenta... por que me han preguntado cuando oc's tengo :3

Asi que me puse a clasificarlos... y por color de cabello o3o

empiezo con el listado, por que quiero hacerlo... ademas de que quiero ponerlo para hacer unos dibujos de ellos así en grupo por color de cabello :3

Cuento con 34 Chicas y 26 Chicos :3!!

**Rubio**  
1,2.- Engel F/M  
2.- Julius M  
4.- Alice F  
5.- Charissa F  
6.- Summer M  
7.- Lyan M  
8.-Jace (avaricia) F

**Castaños**  
9.- Matt M  
10.- Meing F  
11.- Megumi F  
12.- Leyn M  
13.- Bruno M  
14.- Autum F

**Ginger (Naranja)**  
15.- Dafine F  
16.- Lysage F  
17.- Anneli F  
18.- Natsuki F  
19.- Dante M  
20.- Gretchen (gula) F

**Azul**  
21, 22 .- Ennv F/M  
23.- Ceol F  
24.- Rein M  
25.- Mao F  
26.- Sweet (Ginger) F

**Negro**  
27.- Alexandra (Alex) F  
28.- Qin F  
29.- Shun M  
30.- Ann F  
31.- Jack M  
32.- Demian M  
33.- Sakana (soberbia ) F  
34.-Taurus (lujuna) M  
35.-Zet M  
36.-Xin F

**Rojo**  
37.- Erick M  
38.- Satsuki F  
39.- Jay M  
40.- Ayame F  
41.- Freud (ira) M  
42.- (nombre pendiente) M

**Magenta**  
43.- Bijou F  
44.- Aileen F  
45.- Neo M  
46.- Jull F  
47.- (nombre pendiente) M

**Blanco**  
48.- Etsu M  
49.- Z M  
50.- Lammy F  
51.- Andy F  
52.- Maiwen F  
53.- Winter M

**Morado**  
54.- Yuna F  
55.- Ceole F  
56.- virgill (pereza )M

**Verde**  
57.- Spring F  
58.- Cynilia F



Figura 54: Publicación 2 de la participante 3

En esta publicación, la participante presenta una lista de sus personajes originales ordenados por color del cabello. Explica que esta lista surge de una pregunta que le hicieron y menciona un posible uso posterior. Al final de la lista dice que alguien le dijo que podría hacer un portafolio de sus personajes y presentarlo en algún estudio. Antes de despedirse, escribe un breve recordatorio de sus trabajos pendientes. Como se explicó anteriormente, los enunciados que hablan de propiedad se clasifican como enunciados de **estado**, por lo que “tengo 47 oc’s” o “cuento con 34 Chicas y 26 Chicos” se toman como enunciados de este tipo. Además, hay enunciados de **acción** como “me puse a clasificarlos” y “empiezo con el listado” y un enunciado de **intención** cuando expresa “quiero ponerlo para hacer unos dibujos de ellos así en grupo por color de cabello” como un plan futuro. Esta publicación no cuenta con comentarios.

### 3. Publicación del 1º de agosto de 2013





Figura 55: Publicación 3 de la participante 3

Esta publicación asemeja un diario o bitácora. Puede verse que la participante utiliza este espacio para desahogarse, expresando que está tensa y ocupada con muchos pendientes, algunos de los cuales enlista en esta misma publicación. También se queja de su falta de tiempo para dibujar, participar en juegos de rol y estar en deviantART. Los enunciados fueron principalmente de **acción** como “solo entro en la madrugada a ver un poco y me voy” y, al final de la publicación agrega, refiriéndose a ella misma en tercera persona como lo haría durante un juego de rol, “se avienta por el barranco”. Los enunciados **afectivos** expresan principalmente sus deseos por terminar sus deberes académicos y hacer otras cosas, por ejemplo, “ya quiero que pase”, “quiero rolear más, quiero dibujar”, además de la expresión “me quiero morir” por tanto estrés. Finalmente, se encontraron dos enunciados de **estado**, uno en el que dice “solo me la paso en Skype” en contraste con que es poco probable encontrarla en *deviantART*, y “tengo tantas cosas pendientes” antes de enlistar todos sus pendientes artísticos.

En esta publicación solo comentó una persona, animándola. La figura siguiente muestra la cadena de comentarios.



Figura 56: Comentario en la publicación 3 de la participante 3

#### 4. Publicación del 9 de agosto de 2013





Figura 57: Publicación 4 de la participante 3

En esta publicación, la participante se une a otros *deviants*, incluyendo la participante 1, para informar a la comunidad sobre un sitio que toma los bocetos o *linearts* de los usuarios de *deviantART* para ofrecerlos como páginas para colorear sin pedir autorización o dar crédito a los autores. Además de denunciar esta forma de robo de arte, la participante informa que tomará medidas para prevenir que sus dibujos sean distribuidos sin recibir el crédito por ello. En esta publicación hay diferentes tipos de enunciados. En la categoría de enunciados **cognitivos**, la participante agradece a otra usuaria pues gracias a ella supo de este problema. Ella dice “gracias a [avatar] me enteré de esta página”. Después de presentar el enlace al sitio externo expresa cómo se siente en el enunciado de **estado** “Sinceramente no estoy muy feliz con esto que vi”. Hay dos enunciados que fueron considerados de **restricción** pues tratan con convenciones dentro de *deviantART*; no es una regla oficial, pero es esperado que todo usuario que utilice personajes de otro en su galería, pida permiso o le dé el crédito que le corresponde. La participante expresa “cuando yo dibujo algo que no es mio[sic] pido permiso y si no pido doy el crédito[sic] como cuando son regalos para las personas”. Posteriormente, se encuentra un enunciado de **acción** ella explica “en otros casos hago colaborativos de color o algo así, pero todo con permiso del usuario”. La participante escribe un par de enunciados de **acción verbal**, ambos

introduciendo una idea como “solo quiero **decir** que...tomo la decisión de colocar el filtro y mi firma a mis imágenes” y reitera a manera de consejo “solo me queda **decir** que... coloquen un filtro en sus imágenes, para que no suceda esto”.

La figura 58 muestra los únicos comentarios que había para esta publicación.



Figura 58: Comentario en la publicación 4 de la participante 3

El “mostacho” o bigote del cual habla la persona que comenta ya no se ve en la publicación, pues la participante 3 lo eliminó.

## 5. Publicación del 14 de agosto de 2013



Figura 59: Publicación 5 de la participante 3

Esta publicación inicia como una publicación a su diario personal, exclamando que ya entregó los reportes de sus residencias y ya podrá dedicarse a ponerse al corriente con sus pendientes, los cuales se encuentran enlistados como en publicaciones anteriores. Esta publicación cuenta solo con dos enunciados de **acción**, el primero cuando exclama “Ya **entregue**[sic] las \$%&/'"# Residencias” y también cuando finaliza de manera a similar a la publicación del 1° de agosto con el enunciado “se avienta por el barranco”. El único comentario es de un usuario que ya no se encuentra en *deviantART* (el nombre de usuario tachado significa que es una cuenta desactivada).

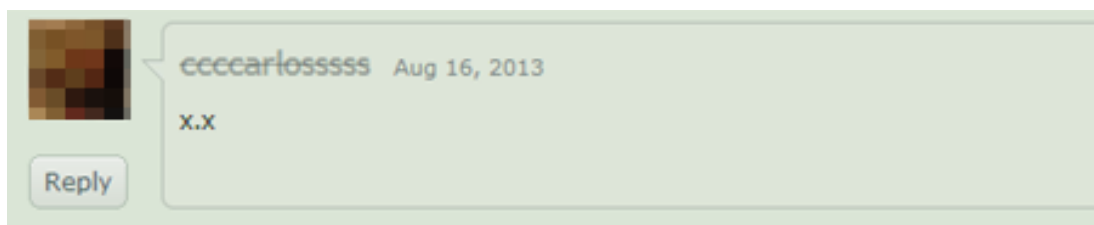


Figura 60: Comentario en la publicación 5 de la participante 3

## 6. Publicación del 20 de agosto de 2013

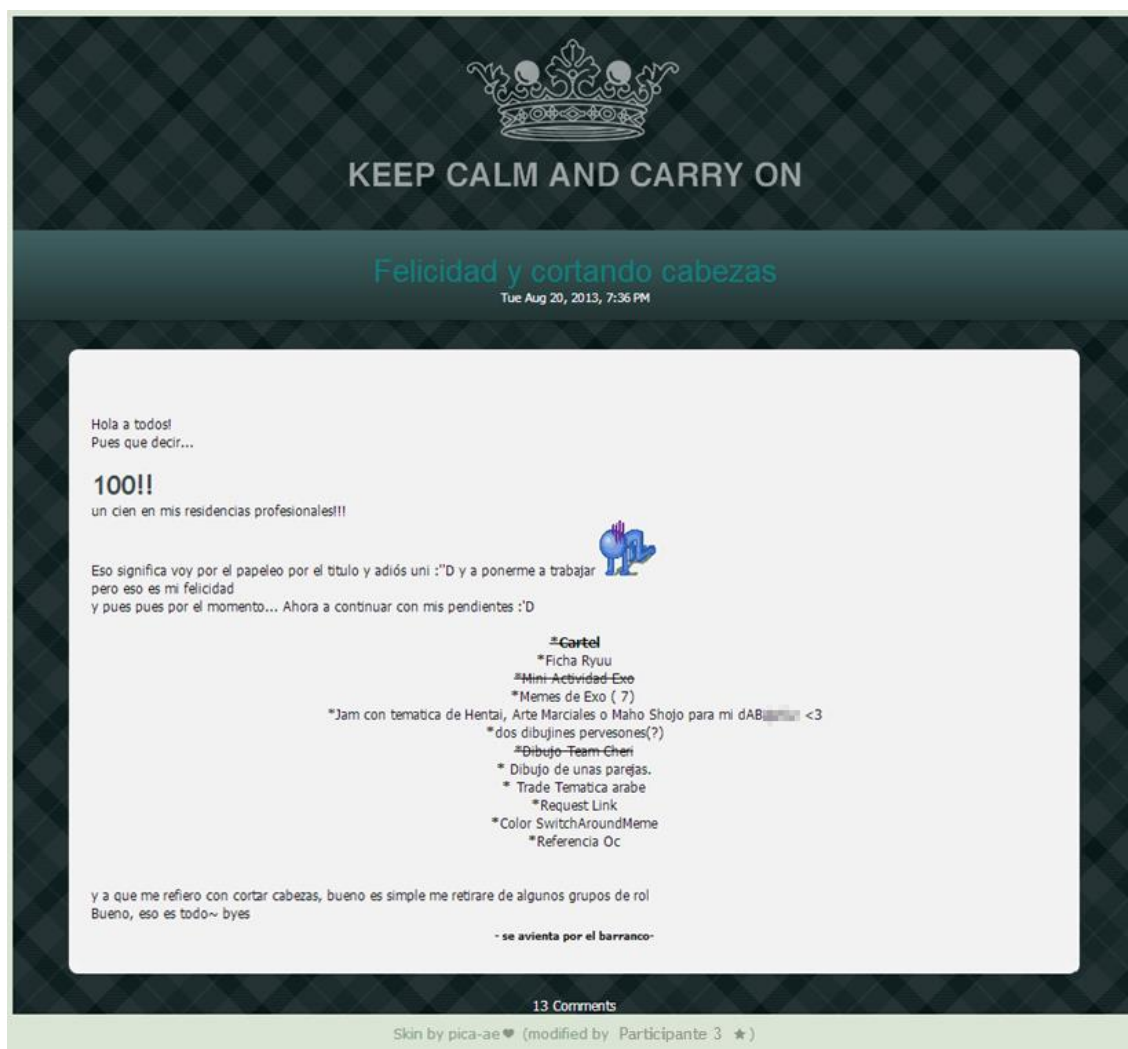


Figura 61: Publicación 6 de la participante 3

En esta publicación del tipo de diario personal, la participante inicia anunciando que recibió una calificación excelente en sus residencias, las cuales mencionó en publicaciones anteriores, y sus planes ahora que ya terminó con ese requisito. Continúa presentando la lista de pendientes que se veían en publicaciones anteriores, pero ahora ya se ven algunos elementos tachados. Finaliza aclarando el título de su publicación que dice “cortando cabezas”, pues explica que se retirará de varios grupos.

La participante recibió varios comentarios, principalmente felicitándola por su calificación, pero el comentario que se presenta en la figura siguiente es principalmente notorio por la longitud y temática.



Figura 62: Comentario en la publicación 6 de la participante 3

En este comentario, la usuaria la felicita para posteriormente exclamar que la extrañará en uno de los grupos de rol de los que se retiró e intenta convencerla de que regrese. La participante responde agradeciéndole y explicando que tal vez regrese una vez que termine con los trámites de titulación de la universidad. Este comentario será retomado en el análisis de flujos en línea.

### **Análisis de flujos: en línea**

El análisis de flujos permite ver los movimientos de la participante entre diferentes acciones y espacios en el sitio. El producto de la participante 3 que elegí para este análisis

es una ficha de personaje para un grupo de rol basado en el *ánime Shingeki no kyojin*. Ésta se muestra en la figura 63 a continuación.

### *Inicio de flujos*



|                             |                |           |                 |
|-----------------------------|----------------|-----------|-----------------|
| Nombre:                     | Daffne Loughly | División: |                 |
| Edad:                       | 21 años        |           |                 |
| Sexo:                       | Femenino       |           |                 |
| Altura:                     | 1.73           |           |                 |
| Muralla a la que pertenece: | Rose           | Extras:   | gafas<br>Pele's |

**[TT] Daffne Loughly**  
by \*Participante 3  
deviantART Related / Devious Fun / Other ©2013 \*Participante 3

Advertencia... Esto es un texto algo biblico D8

Postulante para:

**Nombre:** Daffne Loughly  
**Edad:** 21 años  
**Altura:** 1.73  
**Sexo:** Femenino  
**Muralla:** Wall Rose  
**Division:** Tropa de Reconocimiento  
**Puntos:**  
**Habilidad:** 3  
**Destreza:** 3  
**Inteligencia:** 5  
**Acierto:** 4

**Historia:** Proveniente de la barrera Rose, Hija de un soldado de la tropa de reconocimiento y una panadera. Era la primera hija de un par de gemelos pero su hermano falleció por complicaciones en el embarazo, durante su infancia creció diciéndole que algo faltaba o que pensaba que alguien más estaba con ella, creando algo de desconcierto a todos los que se lo contaban y tachar le de loca si no conocían su historia, ante ello sus padres que a la edad de diez años decidieron contarle la verdad.  
Después de aquello Daffne comenzó a callar que sentía que alguien más estaba con ella y solo pensaba que tenía a alguien que le cuidaba.

Adoraba a sus padres que a pesar tan diferentes se amaban y cuidaban de ellos, le encantaba ver como su padre regresaba de las misiones de reconocimientos y le contaba mientras su madre le curaba las heridas historias sobre el mundo tras aquellas murallas, en ocasiones le traía alguna flor que guardaba celosamente en su chaqueta para demostrarle a su hija que a pesar de aquellas criaturas había algo hermoso en el exterior.  
Una tarde mientras ayudaba a su madre en la panadería llegó una noticia muy triste a la familia, no logró con aquella misión de protección para la humanidad, solo pocos regresaron, pero su padre no fue uno de ellos, solo les entregaron aquella chaqueta con un brazo de su padre al cual ella tuvo que recibir ante el shock de su madre, días después de haber honrado al brazo Daffne observaba la chaqueta de su padre que colocaron en la silla donde se sentaba encontró una pequeña flor, algo dañada y manchada recordando las palabras de su padre y comenzando a llorar saliendo de su casa.

Daffne se mantuvo llorando durante casi todo ese día observando aquella flor, al regresar a su casa en la tarde a su casa noto que la panadería estaba cerrada extrañada se limpió sus lágrimas y entro a su casa encontrándose con la escena de su madre sentada en la silla de su padre con un cuchillo en donde se localiza su corazón rápidamente se acercó buscando hacer que madre respondiera pero era inútil, grito histérica hasta que unos vecinos llegaron y observó la escena alejando a Daffne de ahí, sin embargo ella se soltó y huyó de ellos.

Durante muchas horas vecinos y buscaran a Daffne por las cercanías a su casa sin éxito, se había ocultado y huido a las cercanías del muro Maria, su dolor era muy grande al a ver perdido a su padre y a los días a su madre, se mantuvo días llorando y ocultándose de los mismos soldados que le buscaban hasta que una noche se topo con una banda de ladrones algo ebrios, ella había visto como despojaban a una joven de sus cosas y como tal los ladrones decidieron hacer lo mismo, la persiguieron por un largo tiempo hasta que la acorralaron, había visto demasiado hirieron su brazo derecho dejando una gran tajada de carne expuesta hueso, los ladrones se divertían causando heridas que hicieran gritar a la chica, cuando cuando creyó que moriría sintió que alguien le salvaba.

Escucho la palabra corre en su cabeza y salio corriendo sin mirar atrás a quien le salvo, llevo a unas cuantas cuerdas y rompió parte de su ropas intentando detener la herida en su brazo, pero antes de terminar su intento de curación callo inconsciente.

A los días despertó en una cama llena de vendajes, cuando intento ponerse de pie con ayuda de su brazo derecho noto la diferencia, no contaba con una parte de su brazo, grito y se puso de pie pero callo llamando la atención de quien le cuidaba, al entrar encontró dos rostros conocidos, era un amigo de su padre y su esposa, ambos le explicaron lo sucedido, un soldado la ayudo y cuando se deshicieron de los ladrones la llevaron a ella a atención medica, pero la herida de su brazo se encontraba en un estado deplorable y no creían salvarlo así que decidieron amputarlo, cuando aquella pareja se entero de su estado fueron por ella ellos cuidarían de ella en honor a sus viejos amigos.

Después de ello Daffne creció con aquella pareja, una nueva familia que le recordaba un poco a su familia original, con el tiempo aprendió a realizar las cosas sin la necesidad de su brazo derecho, siendo una dificultad pero aun así no se rindió y continuo tratando de llevar una vida normal, a pesar de las miradas de pena de muchos, ante ello su nuevo padre decidió crearle una prótesis, al ser un herrero le creo un brazo delpado y con la capacidad de hacerlo un poco flexible para ella, al terminar durante el aniversario de sus padres se lo entrego en aquella casa que le causaba recuerdos a la chica de en esa edad 16 años, ya en ese entonces visitaba su antigua casa para recordar viejos momentos, un día trascurriendo los años tomo la chaqueta de su padre recordando su sonrisa cuando su madre le curaba y las historias de la belleza que habita tras las murallas con ese recuerdo decidió en listarse en las tropas de reconocimiento.

A pesar de sus apariencia eso no la limito y se esforzó mas por mantenerse dentro del equipo.

**Personalidad:**  
Es una chica que trata de mantener una sonrisa, no le gusta mostrarse débil y siempre tratara de dar más del 100% en todo lo que hace para no demostrar se débil, es alegre y le encanta comer pan, aunque este lo desquite en los entrenamientos.  
Cuando se meten con alguien que no puede defenderse ella no lo tolera y entrara a defender al agredido, cuando se le irrita demasiado tiene a explotar y comenzar a repañar a medio mundo, así como procura ser gentil y a quien tenga una cara triste le dará una hogaza de pan.  
Es animada y busca ver el lado positivo de todo, puede decirse que algo troll, pero siempre es alguien alegre y animada, que mejor que para todo lo que paso tener una sonrisa.

**Gustos:**  
+El frio  
+El pan  
+Cosas dulces o picantes  
+ El mantenimiento de su prótesis  
+Las flores  
+ El misterio tras los mutantes  
+ Las historias de miedo.  
+Dormir hasta tarde  
+Cafe  
+Sus gafas  
+Mirar el cielo nocturno

**Disgustos:**  
- Que desperdicien la comida  
- La critica a personas alguna dificultad fisica  
- Comida ácida  
- Que se mojé su prótesis  
- Perder sus gafas  
- Que le fallé su equipo de maniobras  
- Que le critiquen por su apariencia  
- que la tomen menos por su condición

**Extras:**  
-Usa gafas todo el tiempo aunque no las requiera siempre, pero las mantiene con ella para no perderlas  
-Revisa cada noche su prótesis para evitar alguna falla  
-Su prótesis es considerada algo siniestra al parecer un esqueleto  
-Solo cuenta con su brazo de un poco arriba del codo, lo demás lo constituye la prótesis  
- Les gustan sus cicatrices ya que piensa que es un recuerdo de lo pasado y que puede mejorar  
- Tiene una curiosidad por los titanes, el por que trabajan así y más que nada sobre la gente que puede transformarse en titán se le hace sorprendente

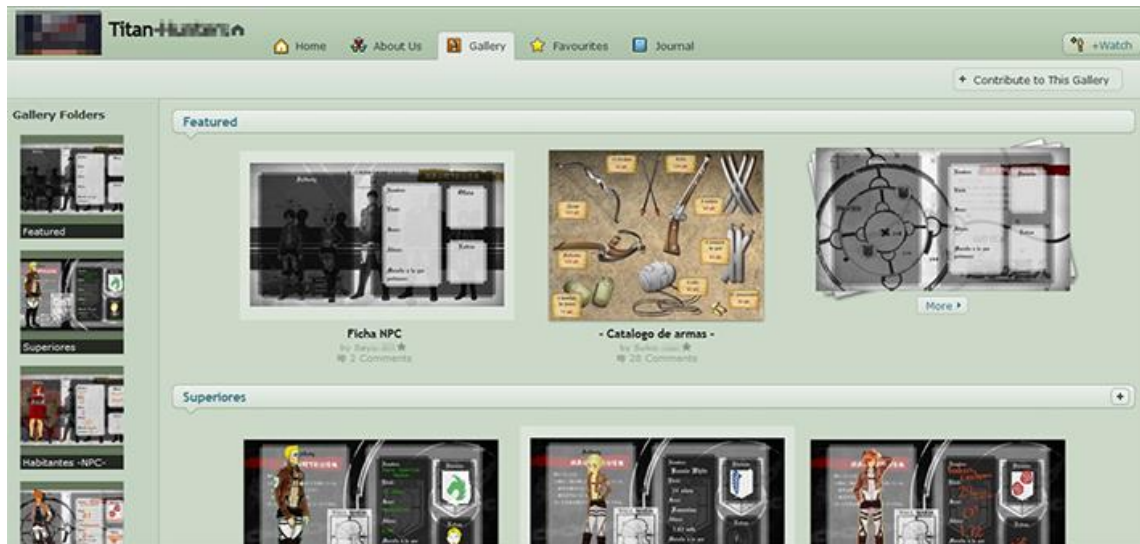
Bueno, esto es todo ;3;  
Después de que mi compu fallara, mi tablet no marcara la presión y todo.... Me gusto  
Disculpa por el texto biblico ;3;  
- se mata -

Figura 63: Ficha del personaje Daffne

Esta imagen, capturada el 25 de junio de 2013, muestra la ficha de su personaje, Daffne, en el formato preestablecido por el grupo. En la descripción, la participante relata la historia, detalla la personalidad, lo que le gusta y no le gusta, así como algunos datos específicos del personaje. Al final hace un breve comentario en el que, a pesar de una falla técnica que experimentó durante su creación, expresa su satisfacción hacia el resultado; también se disculpa por la longitud del texto en la descripción.

### ***Rastreo hacia atrás***

La ficha que utilizó la participante se encuentra en la galería del grupo, en la carpeta de *Featured* (que muestra los trabajos destacados de la galería, de acuerdo a los administradores).



**Figura 64: Galería del grupo de juego de rol**

Ingresando a la *deviation*, se ven una serie de reglas a seguir para el llenado de la ficha, éstas se muestran en la figura a continuación.

**Ficha Soldados**  
in Titan, by Sayu

**Ficha de uso exclusivo del grupo #Titan**

**Cómo llenar la ficha:**

- Fullbody **con uniforme**, SÍ O SÍ FULL, no se aceptan medios cuerpos, de rodillas para arriba ni nada de eso.
- Datos completos, nada de nombres misteriosos o edades o sexos desconocidos, se debe completar **todo**.
- En escudo deben colocar alguna de los escudos -duh- de su división, pueden encontrarlos [aquí](#).
- Extras pueden colocar algo que siempre suele llevar, un chibi, algún detalle, lo que gusten.

**Qué colocar en la descripción:**

- Nombre: Cómo te llamas, obviamente completo.
- Edad: De 18 en adelante, menos no.
- Altura: Qué tan alto eres.
- Sexo: Nada de géneros desconocidos, hombre o mujer.
- Muro del que provienen: Wall Maria o Wall Rose.
- Puntos: Habilidad, destreza, inteligencia, acierto. Los puntos iniciales son 15.
- Personalidad: Una breve reseña de cómo se desarrollará el personaje.
- Historia: Nadie tiene una historia desconocida, todos llegaron a la armada por algo, dínos qué pasó y qué te trajo a unirte.
- Gustos: Qué te gusta.
- Disgustos: Qué no te gusta.
- Extras: Algún dato que aportar no antes mencionado.

Figura 65: Plantilla de la ficha de personaje para el grupo

A partir de esta imagen, me dirigí a la página principal del grupo. La figura 66 muestra una parte de ésta.

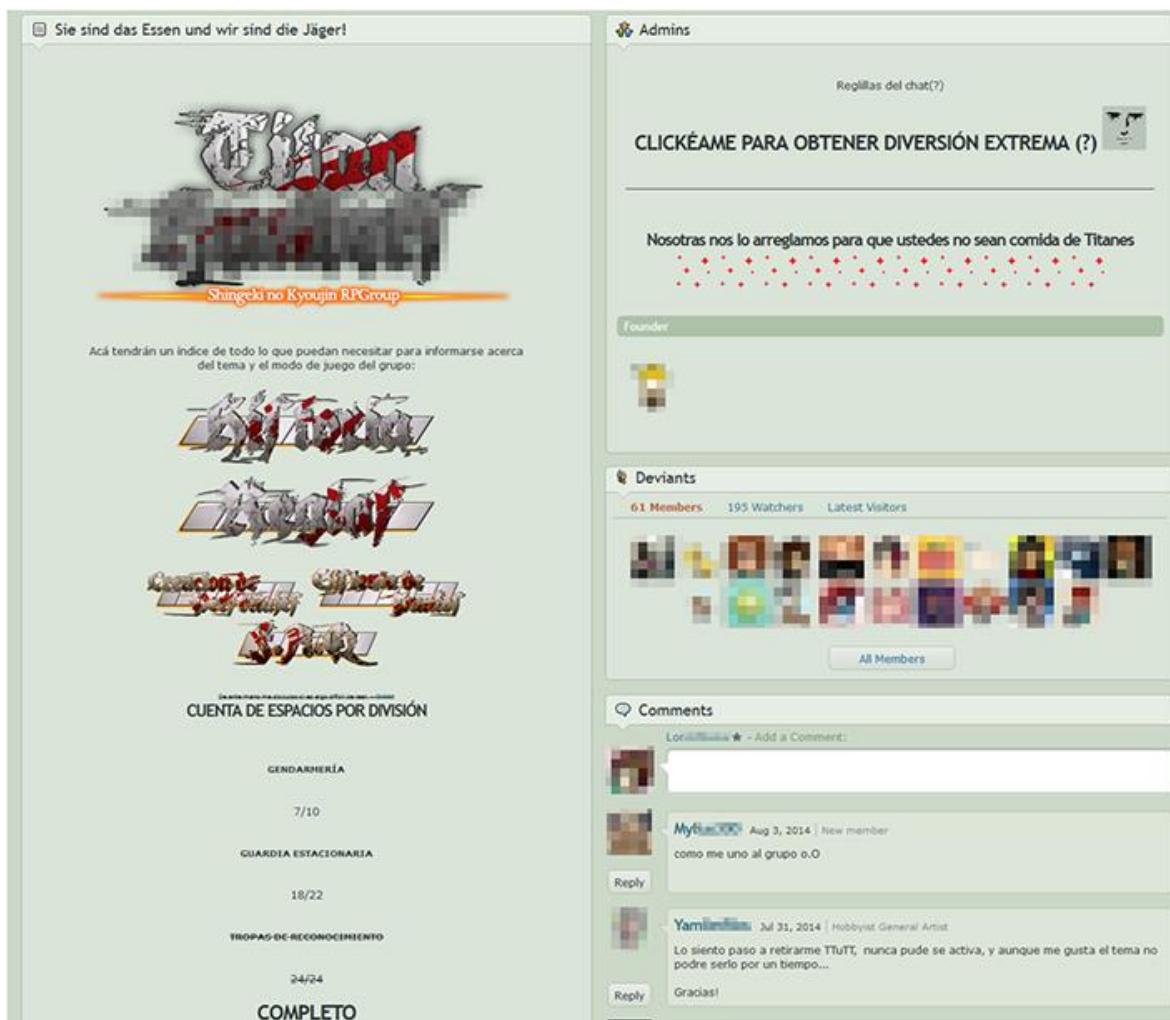


Figura 66: Página principal del grupo

En esta página aparecen una serie de hipervínculos que llevan a los usuarios a las reglas generales y de creación de personajes, los sistemas de puntos y una sección de preguntas frecuentes (F.A.Q. por su abreviación en inglés). Además de las reglas para ingresar al grupo y el número de espacios en cada “división”, que son los subgrupos en los que están organizados los miembros y están basados en las divisiones de *Shingeki no kyojin*. En la parte superior derecha de la página se encuentran los hipervínculos hacia el chat y las reglas del chat. La figura 67 muestra estas últimas.

## -CHAT + NO MÁS CUPOS EN RECONOCIMIENTO -

by Sayu ★, Jun 22, 2013, 1:44:37 PM  
Journals / Personal



AL FIN TENEMOS CHAAAAAAT 

Podrán entrar a rolear cuando lo deseeen uvu~ Las admins trataremos de estar siieeempre para ustedes! c:  
Pero para agradecernos por ser tan hermosamente geniales (?) y crear el chat, solo deberán seguir unas simples reglitas uvu~

### 👁️ REGLILLAS 👁️

- 🔴 POR FAVOR CONTROLLEN EL SPAM! Entendemos perfectamente que es complicado no acotar nada nunca, y obvio que pueden acotar cosas randoms si quieren, pero por favor evitemos que el rol se pierda.
- 🔴 Para rolear necesitarán un thumb 80x80 y colocarle junto el nombre de su personaje en negrita.  
Código Negrita: < b > Nombre: < /b > (Sin los espacios entre los '>', '<' y la 'b' )
- 🔴 Respeto entre los ussers, si tienen algún problema no involucren a todos los miembros en él.
- 🔴 Roles subidos de tono en otra parte, ya sea via Skype, note, comentario, como quieran, pero en el chat NO.
- 🔴 No, no pueden matar al personaje de alguien más, a todos nos encanta que corra la sangre but no (?).
- 🔴 A nadie le gusta entrar y no ser recibido, saluden y sean amables con todos.
- 🔴 No quiero ningún rol cerrado, si veo uno los sacamos del chat!! >:I

Eso sería todo c:

Vengan a mi más niñoooooooooooooos! /o/

### EDIT:

Acá Mit al habla, estoy de infraganti y espero que mamá Saya no me mate por subir esto sin autorización <D

### NO HAY MÁS CUPOS PARA LAS TROPAS DE RECONOCIMIENTO

No se aceptarán más soldados en esta división a partir de YA, pero no se preocupen, aún pueden unirse a las Guardia de Pueblo o aspirar a un lugar en la Brigada de Gendarmería, lean los requisitos para cada uno en el journal de 'Cómo crear mi personaje'. Estamos casi vacíos en estas divisiones así que por favor animense!!

Gracias por la atención y recuerden que sus Admins los aman <3

27 Comments

Figura 67: Reglas del chat grupal

Además de las reglas, la publicación especifica el formato para el juego de rol, el cual consiste en usar *thumbs* y el nombre en negritas seguido por dos puntos; este formato

de participación es estipulado por el mismo grupo y explicado en una publicación anterior. En el seguimiento posterior a continuación incluyo una captura de un juego de rol en chat donde se puede apreciar este formato de participación.

### ***Seguimiento posterior***

Como se vio en la publicación de journal del 20 de agosto (ver Figura 61 en Análisis de enunciados en primera persona), la participante había mencionado que se retiraría de algunos grupos de rol, y éste fue uno de ellos. En un comentario en esa publicación una usuaria le pidió que volviera al grupo aunque no estuviera activa (ver Figura 62).

A principios de septiembre, la participante siguió participando en actividades del grupo, pero cambió la apariencia y parte de la historia del personaje, como se muestra en la figura 68.



**[TH] Daffne Loughty**  
 by Participante 3 ★  
 Digital Art / Drawings & Paintings / Other ©2013-2014 Participante 3

Advertencia... Esto es un texto algo bíblico D8

**Nombre:** Daffne Loughty  
**Edad:** 20 años [Octubre 20]  
**Altura:** 1.76  
**Sexo:** Femenino  
**Muralla:** Wall Rose  
**Division:** Tropa de Reconocimiento  
**Puntos:**  
**Habilidad:** 3  
**Destreza:** 2  
**Inteligencia:** 5  
**Acierto:** 5

**Historia:** Proveniente de la barrera Rose, hija de un soldado de la tropa de reconocimiento y una panadera. Era la primera hija de un par de gemelos pero su hermano falleció por complicaciones en el parto, durante su infancia creció diciendo que algo faltaba o que pensaba que alguien más estaba con ella, creando algo de desconcierto a todos los que se lo contaban y tchar le de loca si no conocían su historia, ante ello sus padres que a la edad de diez años decidieron contarle la verdad.

Después de aquello Daffne comenzó a callar que sentía que alguien más estaba con ella y solo pensaba que tenía a alguien que le cuidaba.

Adoraba a sus padres que a pesar tan diferentes se amaban y cuidaban de ellos, le encantaba ver como su padre regresaba de las misiones de reconocimientos y le contaba historias sobre el mundo tras aquellas murallas mientras su madre le curaba las heridas, en ocasiones le traía alguna flor que guardaba celosamente en su chaqueta para demostrarle a su hija que a pesar de aquellas criaturas había algo hermoso en el exterior.

Una tarde mientras ayudaba a su madre en la panadería llegó una noticia muy triste a la familia, no logró con aquella misión de protección para la humanidad, solo pocos regresaron, pero su padre no fue uno de ellos, solo les entregaron aquella chaqueta con un brazo de su padre al cual ella tuvo que recibir ante el shock de su madre, días después de haber honrado su muerte, Daffne observaba la chaqueta de su padre que fue colocada en la silla donde se sentaba, deseando recordar a su padre se la colocó y encontró una pequeña flor, algo dañada y manchada recordando las palabras de su padre y comenzando a llorar saliendo de su casa.

Daffne se mantuvo llorando durante casi todo ese día observando aquella flor, al regresar a su casa en la tarde a su casa noto que la panadería estaba cerrada extrañada se limpió sus lágrimas y entro a su casa encontrándose con la escena de su madre sentada en la silla de su padre con un cuchillo localizado en su corazón rápidamente se acercó buscando hacer que madre respondiera pero era inútil, grito histérica hasta que unos vecinos llegaron y observó la escena alejando a Daffne de ahí, sin embargo ella se soltó y huyó de ellos.

Durante muchas horas vecinos y buscaron a la chica por las cercanías a su casa sin éxito, se había ocultado y huido a las cercanías del muro Maria, su dolor era muy grande al ver perdido a su padre y a los días a su madre, se mantuvo días llorando y ocultándose de los mismos soldados que le buscaban hasta que una noche se topo con una banda de ladrones algo ebrios, ella había visto como despojaban a una joven de sus cosas y como tal los ladrones decidieron hacer lo mismo con ella, la persiguieron por un largo tiempo hasta que la acorralaron, había visto demasiado e hirieron su brazo derecho dejando una gran tajada de carne exponiendo el hueso, los ladrones se divertían causando heridas que hicieran gritar a la chica, torturándola solo por diversión, cuando creyó que moriría solo escucho una serie de golpes, escucho la palabra corre en su cabeza y salió corriendo sin mirar atrás, tras pasar algunas cuantas cuerdas se tiro al suelo adolorida casi sin respirar, rompiendo parte de su ropa intentando detener la herida en su brazo, pero antes de terminar su intento de curación callo inconsciente.

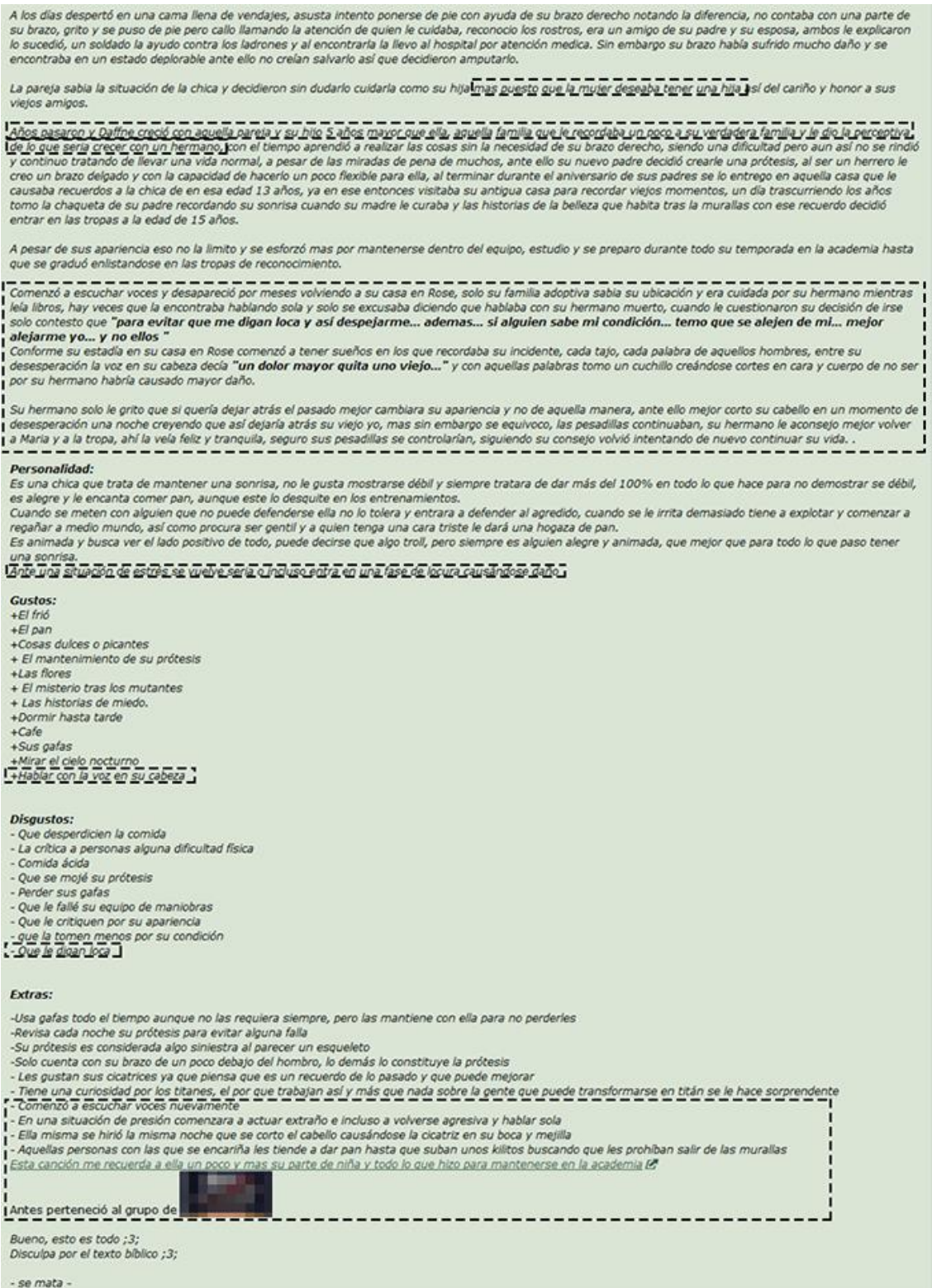


Figura 68: Rediseño del personaje Daffne

En los recuadros se encuentran los cambios en las características físicas, la historia y la personalidad del personaje en comparación con el diseño original (Ver Figura 63). Con este rediseño la participante siguió participando tanto en actividades como en el chat del grupo. La figura siguiente muestra una captura de la sala de chat tomada el día seis de septiembre. La captura fue realizada por la participante a través del programa *Camtasia*.



Figura 69: Captura de sala de chat de la participante 3

Gracias a las pestañas en la parte superior del cuadro de chat, se puede ver que la participante se encontraba en dos salas simultáneamente. La participante siguió participando en actividades y en el chat del grupo hasta el final del periodo de observación.

Finalmente, la *deviation* con la cual inicié este análisis, a agosto de 2014 ha sido vista 506 veces, agregada a favoritos por 15 *deviants*, y tiene 38 comentarios. La figura siguiente muestra una cadena de comentarios que intercambié con la misma usuaria que había comentado su publicación del 20 de agosto (ver comentarios en Figura 62).



**Figura 70: Comentario en el rediseño del personaje Daffne**

La usuaria le da la bienvenida de regreso a la participante 3, pero también le reprocha por lo que le hizo pasar al personaje, a lo que la participante responde incorporando un poco de juego de rol al agregar entre guiones “la cuelga y la queman como a las brujas por ser tan cruel” y la otra usuaria sigue con el juego.

Con esto termina el análisis de flujos en línea para la participante 3. El apartado siguiente muestra el análisis de flujos entre un espacio presencial y los espacios en línea.

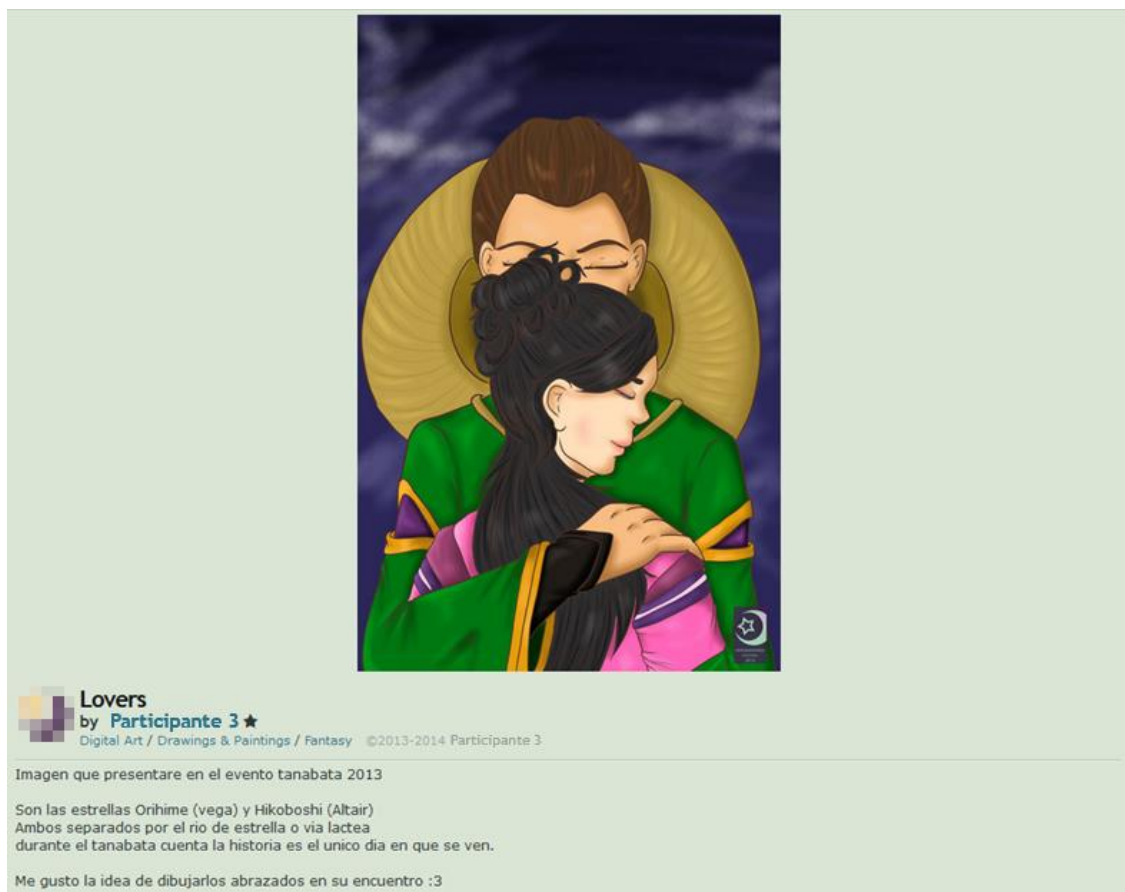
### **Análisis de flujos: *Tanabata***

En lo que respecta a la participación del grupo local en el evento llamado *Tanabata*, la participante 3 juega un papel importante como la conexión entre los organizadores y los miembros del grupo. A continuación, presento cronológicamente los resultados del análisis de flujos alrededor del *Tanabata* para esta participante.

### ***Rastreo hacia atrás***

La participante 3 fue contactada por uno de los organizadores del evento con quien ya había tenido contacto en eventos anteriores. Una vez que la persona confirmó el rol de la participante como administradora del grupo local, le ofreció la invitación para que el grupo colaborara con una exposición temática. Antes de confirmar la participación del grupo, la participante les informó a los otros miembros del grupo para tomar una decisión conjunta. Esto lo hizo vía *Skype* el día 22 de junio de 2013, cuando se celebraba la *devMEET* previa a la fiesta de aniversario. Durante esa llamada, se convino organizar la exposición una vez que hubiera pasado la celebración del séptimo aniversario del grupo local.

Una vez finalizada la fiesta, que fue el 29 de junio, comenzamos como grupo con los preparativos para el *Tanabata*. El día 1ero de julio, la participante publicó el dibujo temático para el evento. La figura a continuación es una captura del trabajo digital que muestra a los protagonistas de la leyenda del *Tanabata*.



**Figura 71: Captura de la *deviation Lovers* de la participante 3**

Como las administradoras tenían responsabilidades escolares que atender a finales de junio y principios de julio de 2013, se me pidió que publicara la publicación del journal (ver Figura 6 en 4.4 Análisis de flujos: *Tanabata*) para invitar a los miembros a participar y convocarlos a una *devMEET* previa al evento. La participante 3 ofreció su casa para esa *devMEET*, donde dibujamos, acordamos algunos detalles sobre el evento como la hora de llegada, y platicamos de otros temas como películas, cómics, *manga* y *ánime*.

### ***Inicio de flujos: Tanabata***

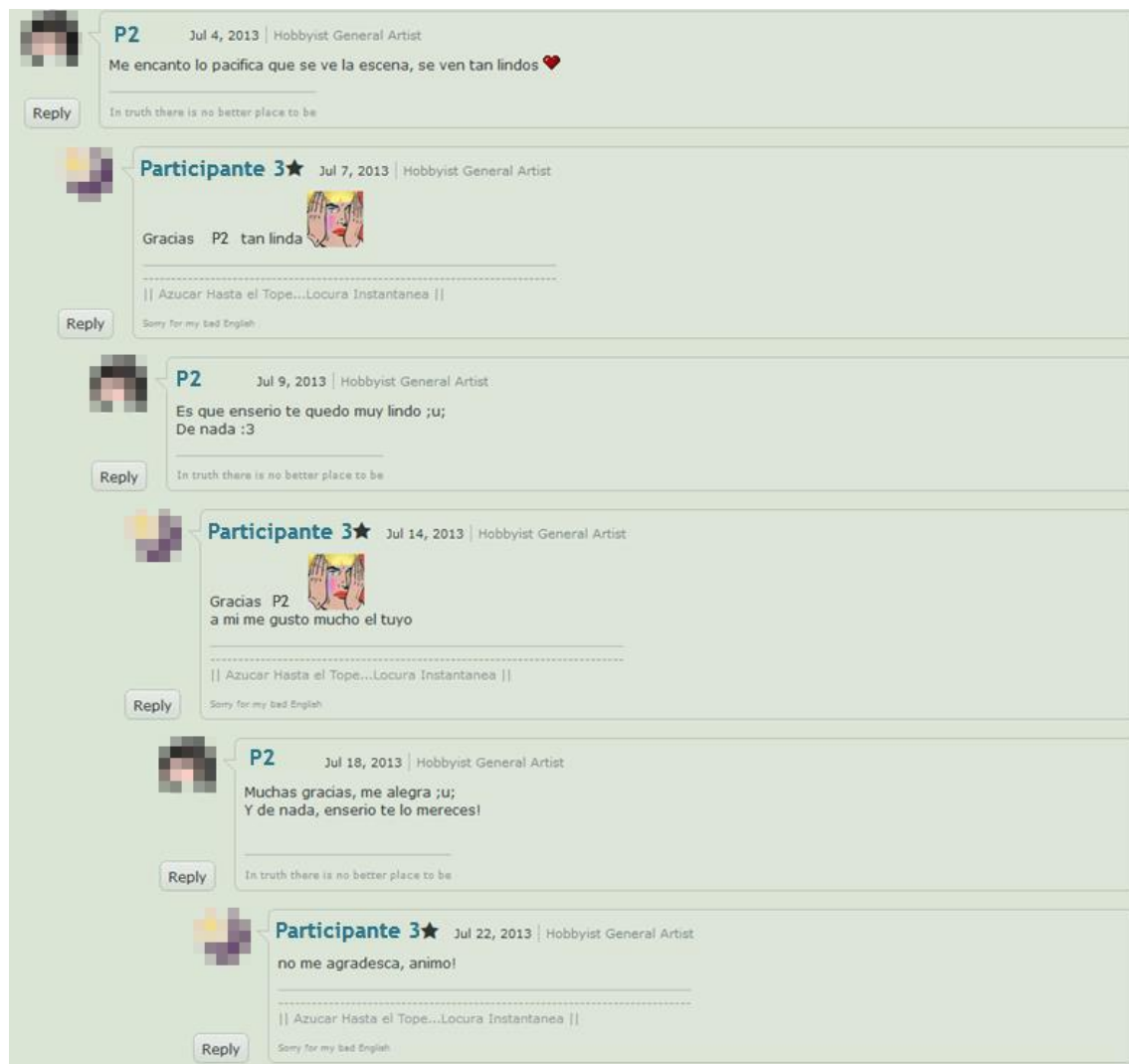
El día del evento la participante 3 fue la primera en llegar con algunos materiales para montar la mampara. Originalmente los organizadores del evento habían mencionado que

sería un “tendedero” artístico, en el que se cuelgan los trabajos con pinzas imitando las piezas de ropa puesta a secar, pero cuando llegó ahí, la participante fue informada que el grupo contaría con mamparas y le asignaron un espacio con mesas y sillas. Una vez que llegaron más miembros del grupo, la participante salió a buscar cosas necesarias para montar la exposición, como cartulinas y cinta adhesiva. Volvió, ayudó a montar la exposición y, una vez montada, tomó asiento en la mesa y ayudó a hacer estrellas de papel que se ofrecieron como obsequio para las personas que compraran algo en el stand.

Durante el evento, convivió con los otros miembros, salió a recorrer los otros puestos y vio algunas de las presentaciones artísticas. Una vez terminado, la participante ayudó con la limpieza del espacio del grupo, llevándose con ella la caja de materiales que los miembros del grupo llaman “deviantCaja”, la cual incluye materiales artísticos donados por los mismos integrantes.

### ***Seguimiento posterior***

A agosto de 2014, la *deviation* “Lovers” ha sido vista 86 veces, agregada a favoritos por seis *deviants* y cuenta con ocho comentarios repartidos entre la participante y dos *deviants* más. Los comentarios son como el que se muestra en la figura 72.



**Figura 72: Comentario en la *deviation Lovers* de la participante 3**

En esta figura se ve una cadena de comentarios entre la participante 2 y 3, en el que se ve un intercambio de comentarios positivos sobre este trabajo y el de la participante 2 (ver Figura 48).

Con esto concluye el apartado de presentación de resultados por caso. Para comenzar a integrar los tres casos hacia la discusión, presento un cruce entre los resultados de una manera más cuantitativa, para ver las diferencias y similitudes entre las tres participantes.

## 4.5 Comparaciones generales

A pesar de compartir varios rasgos comunes como el lugar de procedencia, el género e incluso edades similares, la diversidad entre casos ayudó a obtener un panorama más completo de la variedad de prácticas dentro del sitio deviantART.com. A continuación se presentan comparaciones de las frecuencias entre los casos con el fin de mostrar algunas de las similitudes y diferencias encontradas mediante los métodos de análisis de contenido y análisis de enunciados en primera persona. Aunque no es la intención de este trabajo hacer un análisis cuantitativo, considerar las diferencias en las frecuencias de las participantes ayuda a complementar el análisis cualitativo. Antes de proceder, es importante recordar que la longitud de la transcripción de la entrevista de la participante 1 fue de 29 páginas, 17 páginas de la participante 2, y 26 páginas de la participante 3.

Como lo muestra la tabla 20, en el análisis de contenido inductivo la participante 1 tuvo el mayor número de frecuencias en la mayoría de las categorías, seguida por la participante 3.

**Tabla 20**

**Frecuencias de categorías inductivas**

| <b>Categoría</b>   | <b>Códigos</b>        | <b>P1</b> | <b>P2</b> | <b>P3</b> | <b>TOTAL</b> |
|--------------------|-----------------------|-----------|-----------|-----------|--------------|
| <b>Trayectoria</b> | Primeras experiencias | 4         | 3         | 3         | 10           |
|                    | Historia personal     | 10        | 3         | 12        | 25           |
|                    | Desarrollo personal   | 6         | 0         | 1         | 7            |
|                    | <b>TOTAL</b>          | <b>20</b> | <b>6</b>  | <b>16</b> | <b>42</b>    |
| <b>Proceso</b>     | Personajes            | 11        | 4         | 7         | 22           |

|                                |                                |           |           |           |            |
|--------------------------------|--------------------------------|-----------|-----------|-----------|------------|
| <b>creativo</b>                | Desarrollo artístico           | 9         | 2         | 3         | <b>14</b>  |
|                                | Identidad como creador         | 2         | 2         | 4         | <b>8</b>   |
|                                | Rutina de creación             | 4         | 3         | 5         | <b>12</b>  |
|                                | <b>TOTAL</b>                   | <b>26</b> | <b>11</b> | <b>19</b> | <b>56</b>  |
| <b>deviantART</b>              | Aspectos positivos             | 1         | 3         | 2         | <b>6</b>   |
|                                | Aspectos negativos             | 1         | 1         | 2         | <b>4</b>   |
|                                | <b>TOTAL</b>                   | <b>2</b>  | <b>4</b>  | <b>4</b>  | <b>10</b>  |
| <b>Participación en grupos</b> | Tipo de participación          | 6         | 4         | 5         | <b>15</b>  |
|                                | Preferencias                   | 8         | 3         | 2         | <b>13</b>  |
|                                | Descripciones                  | 10        | 4         | 11        | <b>25</b>  |
|                                | Actividad específica: "Rolear" | 1         | 3         | 4         | <b>8</b>   |
|                                | Aspectos positivos             | 12        | 4         | 5         | <b>21</b>  |
|                                | Aspectos negativos             | 6         | 4         | 10        | <b>20</b>  |
|                                | <b>TOTAL</b>                   | <b>43</b> | <b>22</b> | <b>37</b> | <b>102</b> |

Para las tres participantes, la categoría de **Participación en grupos** tuvo el mayor número de frecuencias, con un total de 102 para las tres, seguida por la categoría de **Proceso creativo** con 56. La participante 1 tuvo el mayor número de frecuencias para la mayoría de las categorías, con excepción de la categoría **deviantART**, donde la participante 2 y 3 tuvieron el mismo número de frecuencias (4). La participante 1 también tuvo más

frecuencias en el código de **Desarrollo personal** (6) en **Trayectoria** y **Desarrollo artístico** (9) en la categoría de **Proceso creativo**, códigos que en la mayoría de las apariciones en la entrevista, estaban ligados entre sí (Ver sección sobre aprendizajes reconocidos en el siguiente capítulo).

Otro eje del análisis de contenido fue la utilización de categorías deductivas basadas en la teoría de Hamilton (2000). La tabla a continuación muestra las frecuencias encontradas para estas categorías y sus códigos.

**Tabla 21**

**Frecuencias de las categorías deductivas**

|                                                | <b>Categoría</b>     | <b>Código</b>                 | <b>P1</b> | <b>P2</b> | <b>P3</b> | <b>TOTAL</b> |
|------------------------------------------------|----------------------|-------------------------------|-----------|-----------|-----------|--------------|
| <b>Recursos en una práctica de literacidad</b> | <b>Conocimientos</b> | Manejo del sitio y grupos     | 43        | 17        | 20        | 80           |
|                                                |                      | Textos (productos mediáticos) | 55        | 13        | 10        | 78           |
|                                                | <b>TOTAL</b>         |                               | 98        | 30        | 30        | 158          |
|                                                | <b>Habilidades</b>   | Artísticas                    | 27        | 10        | 17        | 54           |
|                                                |                      | Medios de creación            | 12        | 15        | 28        | 55           |

|  |                         |                              |    |    |    |            |
|--|-------------------------|------------------------------|----|----|----|------------|
|  |                         |                              |    |    |    |            |
|  | <b>TOTAL</b>            |                              | 39 | 25 | 45 | <b>109</b> |
|  | <b>Formas de pensar</b> | Como miembro de la comunidad | 36 | 13 | 20 | 69         |
|  |                         | Como creadora                | 30 | 12 | 21 | 63         |
|  | <b>TOTAL</b>            |                              | 66 | 25 | 41 | <b>132</b> |

En este análisis, al igual que en el anterior, la participante 1 tuvo el mayor número de frecuencias, especialmente en el código de **conocimientos de textos**, ya que tanto sus historias como los grupos de juego de rol a los que pertenece, cuentan con una fuerte influencia de textos o productos mediáticos existentes en comparación con la participante 2, quien prefiere los grupos originales; y la participante 3, quien disfruta de historias tanto originales como de *fandom*. Por su parte, la participante 3 tuvo mayor número de frecuencias en el código de **Medios de creación** en la categoría de **Habilidades**, lo cual puede atribuirse a la diversidad de herramientas que maneja como artista tradicional, digital y como fotógrafa, en contraste con la participante 1 y 2, quienes se concentran principalmente en el arte digital.

Finalmente, la tabla 22 incluye las frecuencias de los enunciados en primera persona encontrados en las publicaciones en los *journals* (diarios) de las participantes. La

participante 1 tuvo un total de cinco publicaciones analizadas, la participante 2 solo una, y la participante 3 tuvo seis, teniendo así el mayor número de publicaciones de las tres.

Tabla 22

Frecuencias de enunciados en primera persona

| Categoría                | P1 | P2 | P3 | TOTAL |
|--------------------------|----|----|----|-------|
| Cognitivo                | 4  | 10 | 5  | 19    |
| Afectivo                 | 12 | 10 | 38 | 60    |
| Acción y acción verbal   | 12 | 13 | 25 | 50    |
| Limitación y restricción | 1  | 1  | 3  | 5     |
| Estado                   | 3  | 0  | 9  | 12    |
| Intención                | 2  | 1  | 4  | 7     |
| TOTAL                    | 34 | 35 | 84 | 153   |

En el caso de las publicaciones en los *journals* durante el periodo de observación, resulta interesante cómo la participante 2 tuvo más frecuencias en una sola publicación (35) que la participante 1 en cinco de ellas (34); y la participante 3 en sus seis publicaciones obtuvo más del doble de enunciados que ambas.

En los tres casos las participantes mostraron agencia a través del alto número de enunciados de **acción**, los cuales respondían en muchas ocasiones a un incentivo **afectivo**, la categoría con mayor número de frecuencias. Esto es visible en un tipo de publicación en el *journal* que compartieron las tres participantes: un juego de *tag*. Como ya se explicó en este capítulo, en este juego en cadena las participantes debían elegir el personaje original que más les gustara de los personajes creados por los primeros diez usuarios que

comentaran su publicación. La participante 1 fue la primera en publicar el juego en su *journal* el seis de junio de 2013, diez días después la participante 2 escribió su publicación y, finalmente, la participante 3 publicó el juego el 19 de junio de 2013. Sin embargo, aunque cada una fue mencionada en las publicaciones de las otras participantes, en ninguna ocasión su participación en el juego fue el resultado directo de los comentarios entre ellas, sino por la interacción con otros usuarios de *deviantART*.

En el capítulo siguiente, presento un la discusión de los resultados aquí presentados, para posteriormente concluir este informe.

## CAPÍTULO V: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En este capítulo presento la discusión de los resultados expuestos en el capítulo anterior, que surgen de la investigación de las prácticas de literacidad en *deviantART.com*. El capítulo está dividido en dos apartados: En el primero presento la discusión en cinco secciones; inicio con una explicación del dominio de las prácticas de literacidad en *deviantART*, y las siguientes secciones corresponden a las preguntas de investigación que tratan temas sobre actividades y participación, recursos para la participación, identidades, y aprendizajes reconocidos; con la finalidad de relacionar los resultados con las bases teóricas que guiaron esta investigación. A lo largo de la discusión, hago hincapié en los elementos que corresponden a las prácticas de literacidad en *deviantART.com*. El segundo apartado corresponde a los comentarios finales de este trabajo de investigación.

### 5.1 Discusión

Antes de iniciar la discusión de cada pregunta de investigación en el siguiente apartado explico aspectos del contexto de la investigación y del dominio de las prácticas de literacidad en el sitio *deviantART.com*.

Como se mencionó en el segundo capítulo de esta tesis, la literacidad es situada, es decir, se encuentra dentro de varios contextos sociales. Hamilton (2000) plantea que existen “diferentes literacidades asociadas con diferentes dominios de la vida” (p. 11, original en inglés), como la vida en familia, la escuela y el trabajo. La autora ejemplifica la diferencia de una práctica entre dominios con la práctica de cocinar, ya que cocinar de manera profesional no implica los mismos elementos (vestuario, herramientas, uso del lenguaje)

que cocinar en el hogar. Las diferencias entre prácticas como ésta “contribuyen a la idea de que las personas participan en diferentes **comunidades discursivas** en diferentes dominios de la vida” (Hamilton, 2000, p.11, original en inglés).

Un discurso compartido forma parte esencial del concepto de Lave y Wenger (1991) y Wenger (1998) de **comunidad de práctica**, quienes también explican que compartir conjuntos de prácticas con un grupo de personas es parte importante del aprendizaje concebido como un fenómeno social. A pesar de que *deviantART* y sus grupos tienen características de este tipo de comunidades, como la presencia de un objetivo y un repertorio de recursos compartido, en este proyecto decidí investigar el sitio como un **espacio de afinidad** y no como una comunidad de práctica. Esta decisión se respalda en la propuesta de Gee (2004) en la que señala que tratar de etiquetar a un grupo de personas como una comunidad de práctica conlleva problemas como la definición de “membresía” y la noción misma de lo que puede identificarse como una “comunidad”. Estos problemas pueden evitarse al estudiar el **espacio** en el que las personas interactúan en lugar de los grupos “que deben ser identificados en términos de sus ‘miembros’” (Gee, 2004, p.78, original en inglés). Gee enfoca su análisis en lo que él nombra **como espacios de afinidad** que, al igual que una comunidad de práctica, requieren que las personas en él compartan un objetivo, pero incluyen diferentes características. Éstas fueron adaptadas por Lammers et al. (2012) para el estudio de espacios de afinidad en línea y son retomadas a continuación para describir el contexto de esta investigación, el sitio *deviantART.com*, e ilustrar la explicación del dominio de sus prácticas.

### 5.1.1 Contexto y dominio de la práctica

Para entender las actividades que se llevan a cabo en *deviantART* es importante caracterizar el lugar donde se llevan a cabo estas actividades. Hamilton (2000), una de las teóricas de los Nuevos Estudios de Literacidad, expone la diferencia entre el contexto o las circunstancias físicas de un evento de literacidad, y el dominio de la práctica, el cual le brinda “sentido y propósito social al evento” (p. 17, original en inglés). Hamilton expone además que los dominios no tienen límites definidos ya que suele haber fugas y movimiento entre ellos, incluso sobreposición; sin embargo, ella explica que los dominios “son contextos estructurados y con patrones dentro de los cuales la literacidad es usada y aprendida. Las actividades no varían de manera accidental o azarosa” (Hamilton, 2000, p. 11, original en inglés). En las prácticas de literacidad en *deviantART* los diferentes dominios coexisten dentro del dominio general que surge de ser una red de artistas y apreciadores de arte. Por ejemplo, existen artistas profesionales y aficionados, o artistas digitales y tradicionales, además de personas que se afilian a un *fandom* y personas que no. Hay ocasiones en las que los usuarios crean o se unen a grupos específicamente dedicados a estos dominios, que es como se conforman espacios de afinidad sobre alguna serie en particular o medio de creación. En esta investigación, por ejemplo, un grupo dedicado a *Pokemon* incluía medios de creación tradicional, digital y trabajos escritos, además de haber diferentes niveles de experiencia entre los miembros, pero todos compartían conocimientos sobre el tema del grupo y seguían las reglas de las actividades propuestas sin objetar.

Al analizar el sitio *deviantART* encontré que tiene elementos que lo caracterizan como un espacio de afinidad (ver Tabla 5 en el capítulo de marco teórico), basándome en la adaptación de Lammers et al. (2013) de la propuesta de Gee (2004). A continuación, presento algunos de los datos obtenidos durante el proceso de investigación del sitio *deviantART* y sus grupos, los cuales prueban que este éste puede ser estudiado como un espacio de afinidad.

La primera característica de los espacios de afinidad es que es esencial que se trabaje por un objetivo compartido. A gran escala, *deviantART* comparte un objetivo en común: el arte. Ya sea compartirlo, apreciarlo o incluso venderlo, *deviantART* es una red social cuyos usuarios se unen por el gusto por la creación artística. A nivel de los grupos, estos se forman con objetivos más específicos: estar en contacto con otros usuarios en el lugar donde residen; compartir imágenes sobre un género o medio de creación específico; encontrar otros usuarios con un gusto afín por algún producto mediático como libro, *ánime* o película; o participar en juegos de rol originales o basados en algún *fandom*. La audiencia de *deviantART* es pública (cualquiera mayor de 13 años puede ingresar) y tanto el sitio como los grupos dentro de éste cuentan con usuarios que están ahí porque desean aprovechar al máximo todo o parte de lo que ofrece el sitio, es decir, son una audiencia a la que le apasiona el contenido que ahí encuentra.

En cuestión de participación, tal como lo plantean Lammers et al. (2012), esta es auto-dirigida, multifacética y dinámica. Al formar parte del sitio y los grupos, los usuarios tienen libertad de participar a través de diferentes medios (compartir *deviations*, publicar en su *journal*, comentar, agregar a favoritos, administrar grupos), y en diferentes medidas. No

existe una forma de participación fija. Además, al igual que en la mayoría de los sitios web, los usuarios pueden hacer uso de múltiples modos de comunicación, ya sea a través de cambios en el formato del texto, el uso de imágenes como emoticones o *avatares*, o utilizando enlaces a sitios externos que contienen videos o imágenes animadas (de formato .gif), por lo que la participación se considera multimodal. En cuanto al nivel de participación, se puede observar que existe una variedad de roles de liderazgo independientemente de los roles pre-establecidos por los grupos o el sitio. Un usuario puede ser un creador o un administrador en un grupo, mientras que en otro su papel puede ser el de un miembro o un *lurker*. Además, el nivel de agencia no es necesariamente el mismo para cada usuario, ya que hay miembros que son activos y se involucran con los administradores del grupo; o más receptivos, que se limitan a realizar las actividades que les ofrecen. Algo que puede determinar esos niveles de participación (mas no exclusivamente) es la forma en la que el conocimiento está distribuido. *DeviantART* tiene usuarios especializados en una gran diversidad de medios, y algunos de ellos comparten sus conocimientos a través de tutoriales o guías. Del mismo modo, el conocimiento sobre el manejo del sitio no es uniforme, y algunos “expertos” crean grupos, tutoriales y guías para ayudarle a los “novatos” a utilizar el sitio de la mejor manera.

Otra característica importante de los espacios de afinidad es la socialización y *deviantART*, al ser una red social, es un espacio en el que los usuarios pueden conectarse con diferentes personas con gustos afines. Dentro del sitio se pueden encontrar juegos de *tag* o memes en los cuales los usuarios participan y además invitan a otros a unirse. Además, los grupos suelen proporcionar una diversidad de actividades para favorecer la socialización entre sus miembros, como concursos o retos.

Finalmente, los espacios de afinidad cuentan con una variedad de portales en sitios de medios específicos y redes sociales. En el caso de *deviantART*, además de los portales que existen dentro del sitio (como los vínculos con sugerencias para ver contenido relacionado a una *deviation* en particular), también se ha expandido a redes sociales como *Facebook*, *Twitter*, *Tumblr*, *Instagram* y *Pinterest*, llegando así a un mayor número de usuarios potenciales y público en general.

### **5.1.2 Actividades y formas de participación**

Al observar las actividades de las participantes en el sitio, se pueden inferir las rutinas y reglas de sus prácticas de literacidad. Gracias a los diferentes análisis, encontré que las participantes no solo conocen muy bien las convenciones y reglas dentro del sitio y los grupos, sino que las aplican y reprenden a quienes no las respetan. En algunos casos, acciones como dar crédito al artista original es una convención general dentro de la comunidad artística, en otras situaciones hay reglas escritas sobre el comportamiento y forma de proceder de los miembros, las cuales se encuentran tanto en las páginas de cada grupo como en la sección oficial de *deviantART* que describe la forma de proceder dentro del sitio. Por ejemplo, las participantes 1 y 3 publicaron en su *journal* una protesta contra un sitio que tomaba dibujos de *deviantART* y los ofrecía como dibujos para colorear (ver Figuras 16 y 57). Puesto que el sitio tomaba los dibujos sin permiso del artista original y sin darles el crédito correspondiente por las obras, las participantes se unieron a otros *deviants* para informar al resto de los usuarios y convocarlos a firmar una petición contra el sitio en cuestión.

Las actividades y el proceso de solicitud de ingreso al grupo suelen seguir un formato preestablecido. En el caso de la solicitud de ingreso, los administradores proveen plantillas de fichas de ingreso y las reglas que indican cómo debe ser un personaje y qué procedimiento deben seguir. Por otra parte, las actividades suelen describirse en las publicaciones en el *journal* del grupo, donde describen qué ocurrirá, dónde, cómo, por qué, quién puede participar, y, en algunos casos, el orden de esta participación.

Las reglas de cada grupo generalmente son acordadas por uno o varios administradores, y publicadas para que todos los miembros o candidatos a miembros las conozcan. Las reglas son aprendidas paulatinamente y permiten la participación plena en la práctica. Un ejemplo de la importancia de las reglas en las prácticas en *deviantART* es el juego de *tag* al que se unieron las tres participantes. En este juego, las reglas estaban estipuladas desde el principio y las participantes las copiaban directamente de las publicaciones de sus amigos, adquiriendo agencia una vez que las llevaban a cabo. Estas reglas debían acatarse y reproducirse para que el juego de *tag* siguiera indefinidamente, de lo contrario, el juego perdería su propósito y se alejaría de su naturaleza como juego en cadena, lo cual involucra la interacción personal con otros usuarios, el intercambio de reconocimiento entre pares y la capacidad de participar en una actividad grupal.

En las entrevistas, las tres participantes coinciden en que el conocimiento del manejo del sitio y de los grupos es esencial para el uso pleno y apropiado de estos espacios, como lo revela el número de frecuencias (80) que las participantes tuvieron para la categoría deductiva correspondiente a esos conocimientos (ver Tabla 21). Además, las tres participantes valoran la participación en grupos, como se hace evidente durante las

entrevistas, cuyo análisis inductivo tuvo la mayoría de frecuencias (102) en la categoría correspondiente a los grupos (Ver Tabla 20).

### 5.1.3 Recursos

Para formar parte de las actividades del sitio y aprovechar al máximo lo que éste puede ofrecer, los usuarios necesitan contar con recursos específicos para participar. Estos recursos se dividen, de acuerdo con Hamilton (2000), en los textos o artefactos visibles (en un evento de literacidad), así como recursos no materiales como los valores, las habilidades, los sentimientos y las formas de pensar (en la práctica de literacidad que se infiere del evento). En esta investigación, los artefactos fueron visibles en el transcurso de la observación, mientras que los otros recursos fueron inferidos de lo observado y del análisis deductivo de contenido de la entrevista. En esta sección me concentraré principalmente en los recursos necesarios para participar en una práctica de literacidad.

Uno de los recursos más importantes para la participación en *deviantART* son los conocimientos sobre diversos textos. Por ejemplo, las participantes tienen conocimientos de gran variedad de textos populares como películas, series, libros, *ánime* y *manga*; algunos de los cuales son compartidos. En las *devMEETs* a las que asistí o durante el evento *Tanabata* pude presenciar que el conocimiento de estos textos es necesario para establecer una conversación con algunos de los miembros del grupo; en consecuencia, aquellas personas que no contaban con esos conocimientos tenían dificultad para integrarse a las pláticas. Las participantes también hacen uso de los textos que conocen para crear *remixes* o remezclas a partir de los elementos de estos textos; desde la creación de personajes originales dentro del

universo de las series o *ánimes*, hasta recuperar elementos de textos mitológicos, clásicos o de ciencia ficción para la creación de juegos de rol e historias originales.

Las participantes ingresaron al sitio en su adolescencia y adquirieron conocimientos sobre el manejo correcto del sitio a medida que lo usaban. En algunas ocasiones, particularmente para la participante 1, la barrera del idioma fue un problema que fue solucionado gradualmente, a medida que se familiarizaba con el sitio y la lengua. En cuanto al manejo de los grupos, estos suelen incluir reglas y descripciones para las actividades, por lo que el proceso de ingreso y participación está a la vista de los usuarios, facilitando la adquisición de conocimientos no solo de un grupo en particular, sino ampliando el conocimiento común entre los otros grupos del sitio. A esto, se le agrega el intercambio de información que surge con la interacción con otros miembros de los grupos.

Por otra parte, aunque no es un requisito contar con una habilidad artística para ingresar al sitio (existen usuarios que se denominan “apreciadores de arte” y se limitan a comentar, agregar a favoritos o simplemente recorrer el sitio como *lurkers*), para tener una participación plena es preferible publicar en alguna de las categorías artísticas: arte tradicional o digital, fotografía, literatura, etc. En el caso de las participantes de este estudio, las tres utilizan tanto el dibujo tradicional como el digital, y la participante 3 además publica fotografías. Las tres participantes declararon que han mejorado sus habilidades de manera autodidacta, apoyándose principalmente de tutoriales que encuentran en línea para aprender cosas nuevas; sin embargo, la participante 3 sí comentó haber tomado cursos de pintura y fotografía en algún punto de su vida.

En cuanto a formas de pensar, las participantes manifiestan un profundo sentido de pertenencia hacia *deviantART* y hacia algunos grupos. Además, se expresan como creadoras y artistas, asumiendo posturas que exigen respeto para su trabajo y el trabajo de otros.

#### **5.1.4 Identidades**

Las identidades de las participantes están presentes en las diferentes actividades en las que participan dentro y fuera del sitio, en sus respuestas a las entrevistas y en su interacción con otros miembros. Dentro del sitio se hacen presentes elementos identitarios “fijos”, tales como el país de procedencia, particularmente por la gran diversidad de orígenes de los usuarios. En este aspecto, las participantes no solo aprenden más de otras culturas y formas de expresión, sino que con el contacto con el otro los usuarios pueden pensar críticamente sobre su propia cultura.

Una de las diferencias visible entre las identidades de cada caso surge de la elección de carrera de cada participante. La participante 1, quien se autodenominó durante la entrevista como una “artista en proceso”, ingresó a la Licenciatura en Artes Visuales; la participante 2, también con intereses creativos pero quien considera a un artista como alguien quien “vive de eso”, ingresó a Arquitectura; y la participante 3, quien considera el arte como un hobby, egresó de la Licenciatura en Informática durante el periodo de la observación. Resulta interesante señalar que las elecciones de carrera de estas tres jóvenes tienen una relación, quizás indirecta, con lo que el sitio *deviantART* representa y requiere: arte, diseño y el uso de las tecnologías, por mencionar algunos aspectos.

El mismo sitio sugiere definir la identidad que tienen los usuarios como determinado tipo de *deviant*. Tal como lo muestra la figura 73, los usuarios pueden autodenominarse como artista o no, por nivel y por especialidad artística.

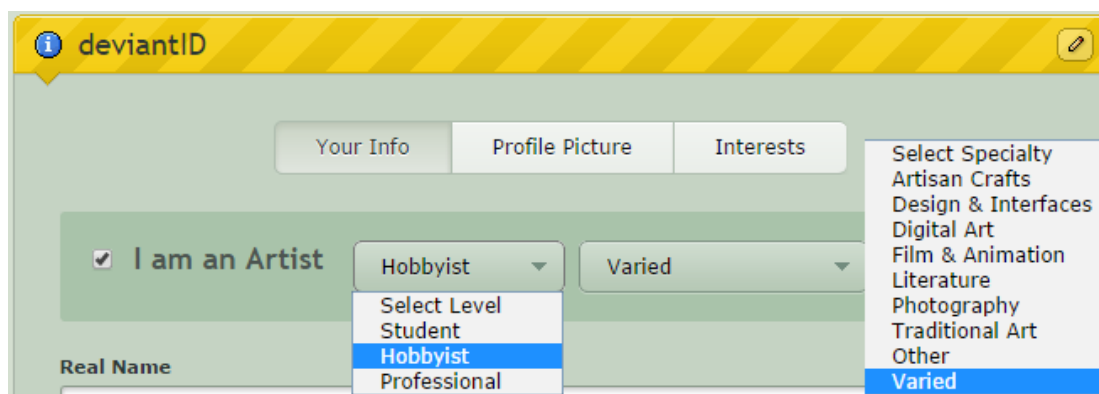
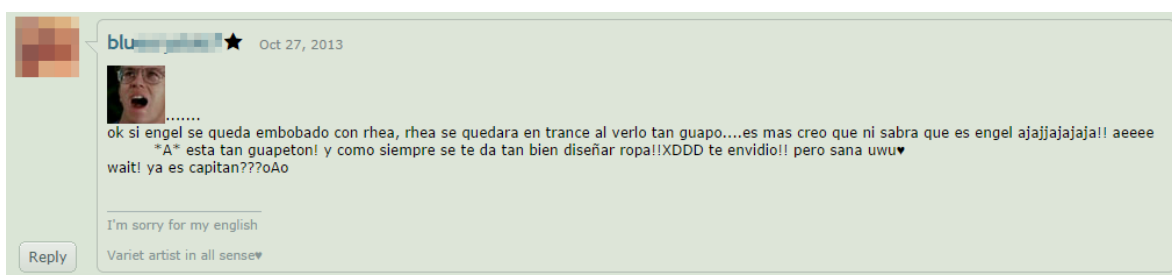


Figura 73: Opciones de autodenominación en la *deviantID* en la página principal de usuario

En cuestión artística, cada participante tiene su estilo personal, en especial en lo que respecta a la creación de personajes. En el caso de la participante 1, varios de sus personajes fueron creados para participar en un *fandom*, como personajes originales para *fanfiction* de *Harry Potter* o *Final Fantasy X*. Esos personaje después se separaron de los textos en los que se basaban, protagonizando ahora sus propias historias. Cuando la participante 1 ingresa a un grupo de juego de rol, ella adapta estos personajes al universo del grupo. En contraste, las participantes 2 y 3 crean personajes nuevos a partir del universo del grupo de juego de rol. Además, entre los personajes de las participantes, algunos son más “tradicionales”, en el sentido de que se apegan a un género en específico, mientras que otros son personajes transgresores, que rompen con las percepciones “normales”, como es el caso de Killian (ver Figura 42) de la participante 2, quien a pesar de ser hombre y soldado es también la “reina de corazones”.

Es importante recordar que las identidades implican reconocimiento por parte de otros (Gee, 2000). En los comentarios en las *deviations* y publicaciones en los *journals*, otros usuarios reconocían habilidades y características de las participantes, como ser buena para diseñar vestuarios (ver Figura 74 a continuación) o su atención a los detalles (ver Figura 49 de la participante 2). Esto se relaciona con el planteamiento de Gee (2000) sobre una de las cuatro perspectivas para evaluar las identidades: la identidad discursiva (ver Tabla 4).



**Figura 74: Comentario en *deviation* [Exo-G] Meme Gala de Participante 3 del 26 de octubre de 2013**

Otra manifestación de la identidad es la que Gee (2000) denomina identidad institucional que, en este estudio, el caso de la participante 3 es el ejemplo más evidente, pues además de ser un miembro receptivo en los grupos, desempeña labores administrativas en dos de ellos. Ese cambio de roles fue decidido por otras personas de la administración de los grupos, y es una forma de reconocimiento de los atributos y el nivel de compromiso de la participante hacia dichos grupos. Del mismo modo, los grupos a los que pertenecen las participantes pueden compararse con los grupos o espacios de afinidad, y las participantes tienen una identidad que corresponde a cada grupo: miembros o administradoras de un grupo sobre *Pokemon*, sobre la serie animada de *Ávatar*, o del grupo local.

### 5.1.5 Aprendizajes reconocidos

Recuperando la definición de Lave (1991) que concibe el aprendizaje como un fenómeno social experimentado a través de la participación periférica y en el que la membresía en una comunidad de practicantes es esencial para este cambio de habilidades, los aprendizajes inferidos a partir de su participación en *deviantART* y su interacción con otros usuarios resultan fáciles de identificar. Por ejemplo, las participantes 1 y 3 mencionaron que tuvieron que perfeccionar el idioma inglés para mejorar su interacción con y en el sitio; de la misma manera, la participante 1 enfatiza que el manejo de las diferentes funciones con el sitio fue cada vez más fácil a medida que se familiarizaba con él.

Gracias a la interacción con otros usuarios, sobre todo en los grupos, las participantes tuvieron aprendizajes que pueden clasificarse en dos tipos: Uno que se relaciona con la socialización, y otro con sus capacidades creativas, en particular, en el diseño y creación de personajes.

Para el primer tipo, por ejemplo, la participación de estas tres jóvenes en los grupos les ayudó a aprender a interactuar con varios tipos de usuarios. Al hablar de usuarios conflictivos, las tres participantes manifestaron un acercamiento diferente, ya sea evitarlos (como la participante 2), o confrontarlos (como la participante 3). La participante 3 también declaró haber experimentado un cambio en su personalidad gracias a su interacción con otros *deviants* en los grupos; pero su cambio fue principalmente en su desenvolvimiento social, ya que ahora es menos seria y más amistosa que cuando ingresó.

La interacción con otros *deviants* puede ocurrir a través de muchos medios. Por ejemplo, ésta puede ser de manera sincrónica en las salas de chat, y de manera asincrónica a través de comentarios en grupos y comentarios recibidos en su página principal, incluyendo *deviations* y publicaciones en el *journal*, donde las participantes aceptan y agradecen el reconocimiento que reciben por parte de sus pares. De la misma manera, las participantes reconocen a otros a través de los comentarios y las respuestas que intercambian en los diferentes espacios donde convergen. Además, en estos espacios los usuarios pueden pedir y brindar ayuda, expresar sus dudas y opiniones, así como responder las dudas de otros.

El otro tipo de aprendizaje se relaciona con su crecimiento como creadoras de personajes. La participante 1 explica que gracias a los juegos de rol en chats pudo mejorar la manera en la que sus personajes se desenvolvían, haciéndolos más reales y menos perfectos; así, los personajes y ella maduraron juntos. Además, menciona que dibujar para los grupos la ha sacado de su zona de confort, haciendo que dibuje cosas que no acostumbraba hacer, retándose a sí misma (ver Figura 8). El caso de la participante 2 contrasta en este sentido, pues aunque ella no menciona una mejora en cuanto a la socialización, sí explica que aprendió más sobre sus preferencias de participación, como cuando menciona que no le agradan las salas de chat pues es difícil conservar el hilo de la conversación. Además, el gran acervo de tutoriales y el catálogo de recursos para el diseño digital, como imágenes para agregar texturas y patrones de relleno, a los que tiene acceso gracias a *deviantART*, declara que ha podido aprender y mejorar cada día más como artista.

En este primer apartado expliqué aspectos del dominio de las prácticas de literacidad en el sitio *deviantART.com*, además de responder las preguntas de investigación

a través de la discusión de los resultados. A continuación, presento las conclusiones de este trabajo, retomando elementos de la teoría en la que se basó este proyecto y cómo se relaciona con lo aquí presentado.

## 5.2 Comentarios finales

A través de esta investigación, y guiándome por los Nuevos Estudios de Literacidad, fue posible describir las prácticas y eventos de literacidad que ocurren en el sitio deviantART.com. A pesar de contar con un tiempo limitado, de este proyecto surgió una gran cantidad de información que revela la complejidad de los espacios en línea como *deviantART* y el gran acervo de actividades, no solo las preestablecidas por el sitio, sino también las creadas por los mismos usuarios.

Como se planteó en los primeros capítulos de esta tesis, *deviantART* representa, desde su origen, un cambio de enfoque que se centra en el usuario, el cual se aleja de los sitios de “solo acceso” de la Web 1.0 y se apega a lo que se identifica como la **Web 2.0** (O’Reilly, 2005). La Web 2.0 abarca los espacios en la red que le ofrecen a sus usuarios un rol activo con presencia, capacidad de modificar y generar contenido, así como fomentar la participación social (Merchant, 2009). En *deviantART*, estos elementos se manifiestan en diferentes situaciones. Por ejemplo, los usuarios pueden personalizar prácticamente cada parte de su página personal y de los grupos que administran, aunque algunas de las personalizaciones requieran ser adquiridas al comprar una membresía Premium. Incluso con esa restricción, muchos usuarios crean contenido para que los usuarios con membresías gratuitas personalicen sus espacios, por ejemplo, a través de íconos y tutoriales donde les informan sobre cómo aprovechar al máximo cada función o actualización disponible.

Al hablar del cambio de mentalidades entre la Web 1.0 y 2.0 es pertinente reconocer los trabajos de Lankshear y Knobel (2007b), quienes identifican también el cambio en el *ethos* de la red cuando explican las **nuevas literacidades**. En sitios como deviantART.com, no sólo se utilizan y diseñan nuevas tecnologías, como la función de *deviantART Muro*<sup>16</sup> o *st.ash*, sino que también se afilian a la nueva mentalidad o *ethos* de la red, como la creación colaborativa, la participación activa de los usuarios y la distribución de los conocimientos. El análisis de flujo de la participante 1 es un buen ejemplo de algunos de estos elementos, pues incluye trabajo en equipo, creación colaborativa de imágenes e historias a través de juegos de rol, gracias a los cuales adquirirían puntos para competir con los otros miembros del sitio. El nivel de habilidad artística de estos usuarios era variante, desde dibujantes con una gran habilidad para el dibujo tradicional o digital, hasta principiantes, cuyas habilidades incipientes no eran impedimento para competir lado a lado con los primeros usuarios, sino que podían incluso recibir apoyo de ellos, es decir, el conocimiento es un bien compartido y distribuido a lo largo del grupo. Lo anterior es debido a que la competencia no era de “talento” o “habilidad”, sino que consistía en cumplir con los requisitos de cada actividad y tener un buen desenvolvimiento como equipo e individuos en los juegos de rol. En este concurso, además de los administradores, había entrenadores que se encargaban de ayudar a los equipos, lo cual recuerda la noción de liderazgo compartido de los espacios de afinidad.

Es a través de este tipo de actividades en *deviantART* y sus grupos que se pueden presenciar los elementos de las prácticas de literacidad vernáculas que podrían ser

---

<sup>16</sup> *deviantART muro* es la herramienta de dibujo digital incorporada al sitio.

beneficiosos para la educación formal. Una de las características observadas fue la variedad de actividades, lo cual brinda a los usuarios diferentes oportunidades de participación efectiva y auto-dirigida, para que puedan aportar tanto como ellos consideren apropiado y a su propio ritmo. Además, al haber variedad de actividades relevantes a los intereses de los usuarios, su nivel de participación suele ser ascendente conforme adquieren seguridad en sus propios conocimientos, habilidades y desenvolvimiento en el grupo, principalmente si son respaldados por los usuarios más “expertos”. Esto nos remite al concepto de Lave (1991) que concibe el aprendizaje como un fenómeno social en el que la participación periférica en la práctica continua, en este caso la participación constante en las actividades de los grupos o el sitio, trae consigo esa adquisición de habilidades y cambio de identidades que caracteriza el proceso de aprendizaje, además de la familiarización con el dominio de la práctica que determina un sentido de pertenencia y la identificación como un miembro de determinada comunidad (en deviantART puede ser como artistas o miembros de un grupo).

El nivel de experiencia también varía de una actividad a otra, por lo que los roles de liderazgo no son fijos, es decir, en una actividad algunos participantes son más activos, mientras que en otras son más receptivos, intercambiando estas identidades como determinado tipo de participante según la actividad. Tal como lo explican Jenkins et al. (2009) al hablar de la cultura de participación, los conocimientos y las habilidades del grupo o sitio no se concentran en una persona o grupo de personas, sino que todos los usuarios de él pueden intercambiar sus conocimientos y experiencias, donde los expertos apoyan a los novatos bajo la percepción de que sus contribuciones son importantes y generando una conexión entre los participantes.

Esta convergencia enriquece las prácticas de literacidad y los aprendizajes de los participantes en estos espacios, donde la edad, lugar de procedencia y ocupación son factores de menor relevancia comparados con el trabajo colaborativo, el cual se encuentra enfocado en un objetivo compartido, y el disfrute de participar en actividades afines a sus intereses.

El propósito de esta tesis fue conocer las prácticas de literacidad dentro del sitio deviantART.com con el fin de describir las formas en las que participan sus usuarios, sus identidades y los aprendizajes que surgen de dichas prácticas. Además, a través de este trabajo pude identificar cómo acceden al conocimiento los jóvenes que hacen uso de las nuevas tecnologías en culturas donde predomina la creación colaborativa y la participación multimodal y auto-dirigida. Hacer evidentes estos aprendizajes en prácticas vernáculas ofrece pistas para pensar en formas novedosas de incorporar este tipo de actividades y formas de participación a nuestras escuelas, buscando así aprovechar las nuevas tecnologías y optimizar las formas en las que las concebimos como herramientas de aprendizaje.

## GLOSARIO

**Activity (Actividad)\*:** La página personal de *deviantART* que registra la actividad individual más reciente de los usuarios. Esta sección incluye una selección al azar de sus favoritos, sus últimas *deviations*, y los comentarios y respuestas realizados por el usuario en *deviations*, *journals*, foros y su perfil.

**Admin\*:** Abreviatura de Administrador. 1) Las personas que se encargan de *deviantART*. 2) Las personas que moderan un grupo. Existen tres rangos predeterminados: *Founder* (Fundador), *Co-Founder* (Cofundador) y *Contributor* (Contribuidor). El título de *Founder* no corresponde necesariamente al fundador del grupo, sino que se utiliza para definir a la persona con mayor autoridad en el grupo, seguido de los *Co-Founders*.

**Ánime ~:** Un estilo de animación de origen japonés. En japonés es la abreviatura de *animēshon*, basada de la pronunciación de la palabra inglesa *animation*.

**Avatar ~\*:** Representación gráfica de un usuario gracias al cual se le identifica. En *deviantART*, debe ser una imagen de 50x50 píxeles.

**Badges \*:** Las medallas o insignias (pequeños íconos) en la esquina superior derecha de un perfil de usuario que se obtienen al participar en eventos, como obsequio de otro *deviant* (como las llamas, la única *badge* gratuita que puede otorgar otro usuario) o comprándolas.

**Banned\*:** Se le llama así a un usuario que ha sido suspendido por transgredir las reglas de un chat, grupo o *deviantART*. Puede ser una suspensión temporal o permanente.

Del verbo en inglés *ban*, los usuarios hispanohablantes han adoptado el término “banear” y sus variaciones (“baneado”, “banearon”) para referirse a esta acción en *deviantART*.

**Beta tester\*:** Los usuarios con membresía Premium, quienes prueban las características nuevas del sitio antes de su lanzamiento oficial, brindan realimentación sobre *bugs* y fallas para que sean corregidas y consolidadas para su lanzamiento al público en general.

**Channels (Canales)\*:** La página de canales muestra las piezas de arte de todo arte que se han personalizado previamente. Pueden ser galerías, palabras claves, categorías, etc. Igualmente, el pie de la página principal de *deviantART* puede personalizarse.

**Chat~\*:** Una plática realizada dentro de “salas de chat” en internet. Un sistema de mensajería instantánea.

**Comission (Comisión)\*:** Una tarea especial asignada a una persona o grupo. Generalmente a cambio de un pago.

**Cosplay ~:** Del inglés, *costume play*, es la práctica de disfrazarse como personaje de alguna serie, *ánime*, *manga*, videojuego, etc. Es un término acuñado en Japón y ahora utilizado en todo el mundo.

**Critique (Crítica)\*:** A diferencia de un comentario normal, si un artista desea recibir realimentación más detallada en sus trabajos puede solicitarla al activar la función de *Critiques* en la página de *Submission (Submit deviation)*. Una crítica debe tener mínimo

100 palabras y requiere que el Crítico califique la obra en cuestión de Visión, Originalidad, Técnica e Impacto. Para activar este beneficio es necesario ser un miembro Premium.

**CSS\*:** Cascade style sheet (Hoja de estilo en cascada) es un mecanismo que le permite al usuario agregar estilo a documentos en la Web. En *deviantART*, se utiliza esta herramienta para personalizar los *journals*.

**Custom box (Cuadro personalizable)\*:** Es un cuadro personalizable con cualquier contenido en *deviantART*, como imágenes y texto. Se necesita membresía Premium para agregarlos a la página de Perfil y de *journal* del usuario.

**Daily deviation\*:** Reconocimiento diario de trabajos ejemplares por los moderadores voluntarios de galerías. Pueden encontrarse al final de las páginas de *deviantART* y en la página de *Daily Deviations*.

**dAmn\*:** Son las siglas de *DeviantART Message Network* (Red de Mensajería de *deviantART*). Esta red administra las salas de chat y los foros.

**Deviant\*:** Miembro registrado de *deviantART.com*.

**deviantID\*:** Foto e imagen de identificación de los *deviants*. No debe confundirse con *avatar*.

**deviantMEET\*:** O *devMEET*, es una reunión organizada por *deviants* para encontrarse con otros *deviants* de manera presencial.

**Deviation\*:** “Una obra de arte” (deviantART, 2012, original en inglés). Es cualquier trabajo que se publique en deviantART.com, independientemente de la categoría (literatura, fotografía, dibujo, etc.).

**devWatch (+devwatch)\*:** es una característica que permite a los usuarios seguir las actualizaciones de sus amigos y artistas favoritos. Al seguir a un usuario, se envían notificaciones al Centro de Mensajes cada vez que este realice actividades como subir una *deviation*, un *journal*, una crítica, encuesta o artículo.

**Emotición\*:** Una pequeña imagen, que puede ser animada, como una cara feliz o un corazón. Además de los emoticones proporcionados por *deviantART*, los usuarios pueden utilizar el *avatar* de cuentas creados por otros usuarios, que en la mayoría de los casos son creadas con ese fin.

**Fandom~\*:** Compuesta del inglés “*fan*”, admirador(a), más el sufijo “*dom*”, de dominio o territorio, se refiere al colectivo de *fans*. Al hablar de grupos dedicados a un *fandom*, se refiere a grupos que siguen o se basan en una serie, película u otro producto mediático.

**Fanfiction~:** También llamados *fan fiction* o *fanfic*, son narraciones hechas por *fans* basadas en e involucrando a personajes de series, películas, etc.

**Favourites (Favoritos, +fav)\*:** Un *deviant* puede marcar una *deviation* como favorita al darle clic al botón de “*Add to Favourites*”. Se le notifica entonces al artista que una de sus *deviations* fue agregada a los favoritos de otro *deviant*. Los favoritos pueden ser organizados en carpetas de colecciones (*Collection*).

**Feature\*:** Promover la galería de otro usuario en un journal.

**Gallery (Galería)\*:** Todas las *deviations* de un usuario pueden ser encontradas en su galería. La galería es visible a partir de su perfil. Puede ser organizada en folders.

**Groups (Grupos)\*:** *deviantART* los define como el “lugar donde los *deviants* comparten una misma pasión”. Son comunidades organizadas dentro de *deviantART* y pueden ser administradas por personal del sitio o por usuarios. La temática es libre, siempre y cuando respete las políticas del sitio, y pueden ser de carácter global o local.

**Hashtag (#) ~:** Palabras o series de palabras sin espaciar precedidas por el numeral (#) que sirven como etiquetas (*tags*). Son utilizadas especialmente en redes sociales como *Twitter*, *Facebook* e *Instagram*.

**Journal (Diario)\*:** Sección dentro de la página personal que funciona como un diario público o blog personal.

**Keywords (Palabras clave)\*:** Palabras que se ingresan en la barra de búsquedas para encontrar *deviations* o noticias. Los *deviants* pueden incluir palabras clave al momento de subir una obra (ver *Tags*).

**Lineart\*:** Un dibujo delineado, previo al color o sombreado.

**Manga~:** Historietas o caricaturas creadas en Japón o por creadores japoneses. También se le llama así al estilo influenciado por estas historietas.

***Mature content (Contenido Maduro)\*:*** Pieza de arte que incluye desnudos, contenido sexual o violento.

***Meme~\****. Los memes son conceptos, frases, ideas que se transmiten de persona a persona, pero que gracias al internet, esta transmisión ocurre de una manera más rápida y masiva. En *deviantART*, los memes también se refieren a actividades diseñadas para que se realicen por varios miembros del sitio, como crear un dibujo con un personaje dibujado en distintos estilos, responder un cuestionario con dibujos, etc.

***Message Centre (Centro de Mensajes)\*:*** Es el centro que maneja las conexiones de un usuario en *deviantART*. Le informa al usuario de notas privadas, menciones o comentarios en sus *deviations*, críticas, artículos, *journals*, *polls*; o las respuestas a comentarios que ellos hayan realizado en otras páginas dentro de *deviantART*. Además, muestra la actividad de *deviants* a quienes sigue.

***Notas\*:*** Forma de comunicación privada entre dos *deviants* a través del Centro de Mensajes.

***Otaku~:*** Es un término de origen japonés utilizado para nombrar a las personas con intereses obsesivos, comúnmente hacia el *ánime* o *manga*. Aunque el término puede ser utilizado de manera peyorativa y estereotípica, actualmente el término es menos negativo y mucha gente se identifica a sí misma como *otaku*.

***Pageviews\*:*** El número de visitantes a un perfil de usuario.

***Profile (Perfil)\*:*** Página principal de un usuario en *deviantART*.

**Points (Puntos)\*:** Es una especie de dinero virtual utilizado para recompensar a otro *deviant*, pedir comisiones, comprar suscripciones o *Prints*, o como regalo a otro *deviant*.

**Prints (Impresiones)\*:** Una de las funciones de *deviantART* es la tienda de *Prints*, donde cada usuario puede poner a la venta sus *deviations*. *DeviantART* se encarga de imprimir y enviar los pedidos, y el artista recibe una parte de las ganancias.

**Poll (Encuesta)\*:** Una herramienta para hacer preguntas a otros miembros de *deviantART*. Para publicar una encuesta, es necesario ser miembro Premium.

**Resources (Recursos)\*:** Una fuente de ayuda o apoyo que puede disponible. Un ejemplo de recursos son las imágenes prediseñadas, o en *stock*, que son obras como fotografías o dibujos disponibles a otros usuarios, con la condición de que, al utilizarlas, se respeten ciertas convenciones, como darle crédito al creador y compartir un vínculo hacia la obra original.

**Roleplay (Juego de rol)\*:** Es un juego en el cual los participantes desempeñan un rol y crean historias colaborativamente. En los espacios hispanohablantes de *deviantART* se acepta el verbo “rolear” y sus conjugaciones para referirse a esta actividad.

**Scraps\*:** Las publicaciones incompletas o sin pulir que no pertenecen a la galería del usuario.

**Sketch (Boceto) ~:** Un borrador. Un dibujo o pintura sin terminar que puede ser utilizado como base o diseño preliminar que muestra la composición de lo que sería el trabajo terminado.

**Skin~\*:** Los temas gráficos utilizados para cambiar la apariencia de un software, un sistema operativo o un sitio web, por uno personalizado. En *deviantART* se le llama así a los diseños con los que pueden personalizarse cuadros personalizables, *journals* y la página de galería.

**Sitback\*:** La aplicación de diapositivas que le permite a los usuarios navegar a través de los trabajos artísticos de un *deviant*. Puede ser encontrada en todas las páginas de navegación y galerías de usuarios de deviantART.com.

**sta.sh\*:** Es la nube de almacenamiento integrada en *deviantART* y funciona como una plataforma de subida y creación de *deviations* y *journals* (ver *Submission*).

**Stacks\*:** Una pila ordenada de *deviations* o mensajes en el Centro de Mensajes.

**Submission\*:** El acceso a *sta.sh*, a partir del cual se pueden subir *deviations* (*submit deviation*) o *journals* (*submit journal*).

**Tag ~\*:** 1) etiquetas (ver *Keyword*). 2) El juego de *tag* o “taguear”, es un juego en línea que consiste en completar un desafío asignado y luego asignar a otros para continúen el juego.

**Thumb\*:** Del inglés *thumbnail*, vista previa en miniatura de imágenes. En *deviantART* es también un acceso directo a la página de una *deviation*.

***Update (Actualizar)\*:*** Poner al día.

***Widgets:*** Pequeñas aplicaciones que pueden ser instaladas y ejecutadas por una página web. En *deviantART* pueden servir para mostrar información elegida por el usuario, ser acceso directo a otros sitios como *Twitter*, mostrar su última publicación del *journal*, etc.

## REFERENCIAS

- Alexa Internet (2014) *Fanfiction.net Site Info*. Recuperado el 24 de febrero de 2014 de <http://www.alexa.com/siteinfo/fanfiction.net>
- Alvermann, D. E., y Hagood, M. C. (2000). Fandom and critical media literacy. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 43(5), 436-446.
- Alvermann, D. E., Marshall, J. D., McLean, C. A., Huddleston, A. P., Joaquin, J., y Bishop, J. (2012). Adolescents' Web-Based Literacies, Identity Construction, and Skill Development. *Literacy Research and Instruction*, 51(3), 179-195.  
doi:10.1080/19388071.2010.523135
- Asociación Mexicana de Internet (2014) *Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2014*. Recuperado de: [https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos\\_de\\_internet/Estudio\\_Habitos\\_del\\_Internauta\\_Mexicano\\_2014\\_V\\_MD.pdf](https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos_de_internet/Estudio_Habitos_del_Internauta_Mexicano_2014_V_MD.pdf)
- Barton, D. y Hamilton, M. (2000). Literacy Practices. En D. Barton, M. Hamilton y R. Ivanic (Eds.), *Situated literacies: reading and writing in context* (pp. 16–34). Londres: Taylor & Francis Group.
- Barton, D. y Hamilton, M. (2004). La literacidad entendida como práctica social. En V. Zavala, M. Niño-Murcia, y P. Ames (Eds.), *Escritura y sociedad: nuevas perspectivas teóricas y etnográficas*. Lima, Perú: Red para el desarrollo de las Ciencias sociales en el Perú
- Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Early childhood research and practice*, 4(1). Recuperado de <http://ecrp.uiuc.edu/v4n1/bergen.html>
- Black, R. W. (2005). Access and affiliation: the literacy and composition practices of English-language learners in an online fanfiction community. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 49(2), 118–128.

- Black, R. W. (2006). Language, culture, and identity in online fanfiction. *E-Learning*, 3(2), 170-184.
- Black, R. W. (2008). *Adolescents and online fan fiction*. New York: Peter Lang.
- Black, R. W. (2009). Online fan fiction, global identities, and imagination. *Research in the Teaching of English*, 43(4), 397–425.
- Cassany, D. (2005). *Literacidad crítica: leer y escribir la ideología*. Taller presentado en el IX Simposio Internacional de la Sociedad Española de Didáctica de la Lengua y la Literatura, SEDLL/Universidad de la Rioja, Logroño. Recuperado de [http://sedll.org/es/admin/uploads/congresos/12/act/10/Cassany,\\_D..pdf](http://sedll.org/es/admin/uploads/congresos/12/act/10/Cassany,_D..pdf)
- Cassany, D., & Hernández, D. (2012). ¿Internet: 1; Escuela: 0? *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, 14, 126–141
- Castells, M. (1996). *Rise of The Network Society* (1era edición.). Malden, Mass: Wiley-Blackwell.
- CISCO (2012). *Third annual Cisco connected world technology report*. Recuperado de <http://www.cisco.com/en/US/netsol/ns1120/index.html#~2012>
- Curwood, J., Magnifico, A., y Lammers, J. (2013). Writing in the Wild: Writers' Motivation in Fan-Based Affinity Spaces. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 56(8), 677–685. doi:10.1002/JAAL.192
- deviantART (2014) [www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)
- deviantART (2014). *Fella's Dictionary*. Recuperado el 18 de mayo de 2014, de <http://fella.deviantart.com/journal/Fella-s-Dictionary-222729686>
- Fanfiction.net (24 de febrero de 2014) *Books*. Recuperado de <https://www.fanfiction.net/book/>

- Gee, J. P. (2000). Identity as an Analytic Lens for Research in Education. *Review of Research in Education*, 25, 99-125.
- Gee, J. P. (2004). *Situated language and learning: a critique of traditional schooling* (1ª ed.). Nueva York: Routledge.
- Gee, J. P. (1999). *An Introduction to Discourse Analysis: Theory and Method*. Londres; Nueva York: Routledge.
- Gee, J. P., Allen, A., & Clinton, K. (2001). Language, Class, and Identity: Teenagers Fashioning Themselves Through Language. *Linguistics and Education*, 12(2), 175–194. doi:10.1016/S0898-5898(00)00045-0
- Gray, J., Sandvoss, C. y Harrington C. L. (2007). *Fandom*. Nueva York: NYU Press.
- Grossman, L. (2011). The boy who lived forever. *TIME*, 178(3), 44–50.
- Hammer, J. (2007). Agency and authority in role-playing ‘texts.’ En M. Knobel & C. Lankshear (Eds.), *New Literacies Sampler* (pp. 67-94). Nueva York: Lang Press
- Hamilton, M. (1998). Becoming expert: using ethnographies of everyday learning to inform the education of adults. Recuperado de <http://www.leeds.ac.uk/educol/documents/000000719.htm>
- Hamilton, M. (2000). Expanding the new literacy studies: Using photographs to explore literacy as social practice. En D. Barton, M. Hamilton y R. Ivanic (Eds.), *Situated literacies: reading and writing in context* (pp. 16–34). Londres: Taylor & Francis Group.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.
- Hine, C. M. (2000). *Virtual Ethnography* (1ª ed.). SAGE Publications Ltd.

- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2013) *Estadísticas a propósito del día mundial del Internet*. Recuperado de <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/Contenidos/estadisticas/2013/internet0.pdf>
- International Telecommunication Union. (2013). *The World in 2013: ICT Facts and Figures*. Ginebra: Autor. Recuperado de <http://www.itu.int/ITU-D/ict/facts/material/ICTFactsFigures2013.pdf>
- Ito, M. (2010). *Hanging out, messing around, and geeking out: kids living and learning with new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- International Telecommunication Union. (2013). *The World in 2013: ICT Facts and Figures*. Ginebra: Autor. Recuperado de <http://www.itu.int/ITU-D/ict/facts/material/ICTFactsFigures2013.pdf>
- Ivanič, R., Camps, D. (2001) "I Am How I Sound." *Journal of Second Language Writing*, 10 (1-2) 3-33.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: where old and new media collide* (Revised.). NYU Press.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., y Robison, A. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The MIT Press.
- Jenson, J. (1992) Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization. En L. A. Lewis (Ed.) *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. Londres ; Nueva York: Routledge
- Jwa, S. (2012). Modeling L2 Writer Voice: Discoursal Positioning in Fanfiction Writing. *Computers and Composition*, 29(4), 323-340. doi:10.1016/j.compcom.2012.10.001
- Knobel, M. (2001). "I'm not a pencil man": How one student challenges our notions of literacy «failure» in school. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 44(5), 404.

- Knobel, M. and Lankshear, C. (2011). Remix: La nueva escritura popular (Remix: The new popular writing). *Cuadernos Comillas*. 1(1): 105-126.
- Knoblauch, H. (2005). Focused Ethnography. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 6(3). Recuperado de <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/20>
- Lammers, J., Curwood, J. y Magnifico, A. (2012). Toward an affinity space methodology: Considerations for literacy research. *English Teaching: Practice and Critique*, 11(2), 44–58
- Lankshear, C. y Knobel, M. (2006). *New Literacies: Everyday Practices and Social Learning* (3<sup>a</sup> ed.). Londres: Open University Press.
- Lankshear, C. y Knobel, M. (2007a). Sampling “the new” in new literacies. En C. Lankshear, M. Knobel, C. Bigum y M. Peters (Eds.), *A new literacies sampler*. Nueva York: Peter Lang Publishing.
- Lankshear, C., y Knobel, M. (2007b). Researching new literacies: Web 2.0 practices and insider perspectives. *E-Learning*, 4(3), 224-240.
- Lave, J. (1991). Situating learning in communities of practice. In L. Resnick, J. Levine, & S. Teasley (Eds.), *Perspectives on socially shared cognition* (pp. 63–82). Washington, D.C.: APA.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge University Press.
- LeCompte, M. D., y Schensul, J. J. (1999). *Designing and Conducting Ethnographic Research* (1st ed.). Walnut Creek, Calif: AltaMira Press.
- Leander, K. M., & McKim, K. K. (2003). Tracing the everyday “sittings” of adolescents on the internet: A strategic adaptation of ethnography across online and offline spaces. *Education Communication and Information*, 3(2), 211–240.

- Lopez-Bonilla, G., y Pérez Fragosó, C. (2013). Debates actuales en torno a los conceptos «alfabetización», «cultura escrita» y «literacidad». En A. Carrasco y G. Lopez-Bonilla (Eds.), *Lenguaje y Educación. Temas de Investigación Educativa en México* (pp. 21-50).
- Massachusetts Institute of Technology. (2002). *Japanese holidays and cultural events*. Recuperado de <http://web.mit.edu/jpnet/holidays/Events.shtml> MIT
- Mayring, P. (2000). Qualitative Content Analysis. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 1(2), Art. 20. Recuperado de <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0002204>.
- Merchant, G. (2009). Web 2.0, new literacies, and the idea of learning through participation. *English Teaching: Practice and Critique*, 8(3), 8–20.
- Moje, E. B. (2000). “To be part of the story”: The literacy practices of “gangsta” adolescents. *Teachers College Record*, 102, 652–690.
- O’Reilly, T. (2005). What is Web 2.0, design patterns and business models for the next generation of software. Recuperado de <http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1>
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2010). *Metas educativas 2021 la educación que queremos para la generación de los bicentenarios : documento final*. Madrid: OEI.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2012). *Better Skills, Better Jobs, Better Lives*. Paris: OCDE. Recuperado de <http://www.oecd-ilibrary.org/content/book/9789264177338-en>
- Partnership for the 21st Century (2007). *21st Century Skills*. Recuperado de <http://www.p21.org/index.php>

- Pérez Fragoso, C. (2010). Entre los espacios físicos y virtuales: las prácticas de literacidad en los estudiantes de bachillerato. En G. López Bonilla & C. Pérez Fragoso (Eds.), *Discursos e identidades en contextos de cambio educativo* (pp. 161–187). México, D.F.: Plaza y Valdez Editores
- Perkel, D. (2011). *Making Art, Creating Infrastructure: deviantART and the Production of the Web* (Tesis doctoral). Berkeley, California: University of California. Recuperado de [http://people.ischool.berkeley.edu/~dperkel/diss/DanPerkel-dissertation-2011\\_update.pdf](http://people.ischool.berkeley.edu/~dperkel/diss/DanPerkel-dissertation-2011_update.pdf)
- Schensul, S. L., Schensul, J.J, y LeCompte, M.D. (1999). *Essential ethnographic methods: observations, interviews, and questionnaires*. Walnut Creek, Calif: AltaMira Press.
- Secretaria de Educación Pública (2011). *Encuesta nacional de juventud 2010: Resultados generales*. México, D.F.: Autor
- Sotira, A. (2003). The real story behind devART. Recuperado el 6 de diciembre de 2013, de <http://spyed.deviantart.com/journal/The-real-story-behind-devART-243626493>
- Stake, R. E. (2005) Qualitative case studies. En N. Denzin, y Y.S. Lincoln. *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (3era edición) (pp.443-466). Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.
- Street, B. (1995). *Social Literacies: Critical Approaches to Literacy in Development, Ethnography and Education*. Nueva York: Addison Wesley Publishing Company.
- Street, B. (2003). What's "new" in New Literacy Studies? Critical approaches to literacy in theory and practice. *Current issues in comparative education*, 5(2). Recuperado de <http://www.tc.columbia.edu/cice/Issues/05.02/52street.pdf>
- Shultz, S. L. (2011). Exploring literacy sponsorship in the digital extracurriculum: how students' participation in fan fiction sites can inform composition pedagogy (Doctoral). The University of Michigan. Recuperado de: [http://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/2027.42/86335/1/shultzst\\_1.pdf](http://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/2027.42/86335/1/shultzst_1.pdf)

- The New London Group. (1996). A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60–93.
- Thomas, A. (2006). Fan fiction online: Engagement, critical response and affective play through writing. *Australian Journal of Language and Literacy*, 29(3), 226–239
- Thomas, A. (2007). Chapter 7: Blurring and Breaking through the Boundaries of Narrative, Literacy, and Identity in Adolescent Fan Fiction. En C. Lankshear y M. Knobel (Eds.), *A new literacies sampler* (pp 137-166). Nueva York: Peter Lang Publishing.
- United Nations Development Program (2004). *Human Development Report 2004. Cultural liberty in today's diverse world*. Nueva York: Autor. Recuperado de <http://hdr.undp.org/en/reports/global/hdr2004/>
- United Nations Development Program (2013). *Human development report 2013. The rise of the south: human progress in a diverse world*. Nueva York: Autor. Recuperado de <http://hdr.undp.org/en/reports/global/hdr2013/>
- UNESCO (2005) *Education for all global monitoring report 2006. Literacy for life*. Paris: Autor. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001416/141639e.pdf>
- Wang, J. (2011). Innovator: DeviantART's Angelo Sotira. *Entrepreneur*. Recuperado el 6 de diciembre de 2013, de <http://www.entrepreneur.com/article/217859>
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press
- Yin, R. (2006) Case study methods. En J. Green, G. Camilli, y P.B. Elmore (Eds.), *Handbook of complementary methods in education research* (pp. 111-122). Mahwah, N.J. : Washington, D.C: Lawrence Erlbaum Associates; Publicado para American Educational Research Association.
- Zavala, V., Niño-Murcia, M., y Ames, P. (2004). *Escritura y sociedad: nuevas perspectivas teóricas y etnográficas*. Red para el Desarrollo de las Ciencias Sociales en el Perú.

## ANEXOS

### 1. Formatos de Consentimiento escrito

#### 1.1 Participante 1 (menor de edad)

##### INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO EDUCATIVO

A quien corresponda:

Como parte de las actividades de investigación del Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo (IIDE), perteneciente a la Universidad Autónoma de Baja California (UABC) y la Maestría en Ciencias Educativas, se desarrolla un proyecto de investigación que tiene como interés primordial analizar las prácticas de lectura y escritura de los jóvenes en espacios virtuales, las formas en las que participan en ellos y las identidades que despliegan en dichos sitios. Como parte de ese proyecto, se realiza la tesis de maestría cuyo título es: *Análisis de las prácticas de literacidad en deviantART.com*.

Por tal razón, se está pidiendo su autorización para poder observar las prácticas de lectura y escritura que lleve a cabo su hijo(a) en el sitio. Además, en la medida de lo posible, se le pide autorización para llevar un registro virtual de las actividades que realice, en la forma de capturas de pantalla. Las observaciones cubrirían las actividades realizadas durante los meses de junio a agosto del año en curso. De ser posible, solicitamos su autorización para grabar las entrevistas a su hijo (a). Toda la información generada en las observaciones, así como los registros de pantalla, las transcripciones y las entrevistas será protegida para cuidar el anonimato de cada participante, por lo que no se utilizará esta información sin el consentimiento de los participantes. Todos los datos recabados se utilizarán estrictamente con fines de investigación. Además, nos comprometemos a entregarles los resultados de la investigación si así lo desean.

Esperando contar con su apoyo para la realización de este proyecto, quedamos de usted:

\_\_\_\_\_  
**Dra. Guadalupe López Bonilla**  
Responsable del proyecto  
Profesora-investigadora IIDE-UABC

Doy consentimiento para que mi hijo(a) sea  
observado

No doy consentimiento para que mi hijo(a)  
sea observado

\_\_\_\_\_  
Firma y nombre del padre o tutor

\_\_\_\_\_  
Firma y nombre del padre o tutor

Edad del participante: \_\_\_\_\_

## 1.2 Participante 2 y 3

### INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO EDUCATIVO

A quien corresponda:

Como parte de las actividades de investigación del Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo (IIDE), perteneciente a la Universidad Autónoma de Baja California (UABC) y la Maestría en Ciencias Educativas, se desarrolla un proyecto de investigación que tiene como interés primordial analizar las prácticas de lectura y escritura de los jóvenes en espacios virtuales, las formas en las que participan en ellos y las identidades que despliegan en dichos sitios. Como parte de ese proyecto, se realiza la tesis de maestría cuyo título es: *Análisis de las prácticas de literacidad en deviantART.com*.

Por tal razón, se está pidiendo su autorización para poder observar las prácticas de lectura y escritura que lleve a cabo en el sitio. Además, en la medida de lo posible, se le pide autorización para llevar un registro virtual de las actividades que realice, en la forma de capturas de pantalla. Las observaciones cubrirían las actividades realizadas durante los meses de junio a agosto del año en curso. De ser posible, solicitamos su autorización para grabar las entrevistas. Toda la información generada en las observaciones, así como los registros de pantalla, las transcripciones y las entrevistas será protegida para cuidar el anonimato de cada participante, por lo que no se utilizará esta información sin el consentimiento de los participantes. Todos los datos recabados se utilizarán estrictamente con fines de investigación. Además, nos comprometemos a entregarles los resultados de la investigación si así lo desean.

Esperando contar con su apoyo para la realización de este proyecto, quedamos de usted:

---

**Dra. Guadalupe López Bonilla**  
Responsable del proyecto  
Profesora-investigadora IIDE-UABC

Doy consentimiento para ser observado

No doy consentimiento para ser observado

---

Firma y nombre del participante

---

Firma y nombre del participante

Edad del participante: \_\_\_\_\_

## 2. Guía de entrevista por dimensión

Trayectoria en *deviantART*:

- ¿Cómo te enteraste del sitio deviantART.com? (¿por/con quién?)
- ¿Cómo es que te decidiste a ingresar a *deviantART* como miembro?
- ¿Cómo fueron tus primeras experiencias en el sitio?
- ¿Qué te gusta de *deviantART*? ¿Qué no te gusta?
- ¿Alguna vez has comprado alguno de los productos que ofrecen (camisetas, membresías Premium, *prints*)?
- ¿Has tenido dificultades para manejar la página? ¿Cómo has logrado superar las dificultades (puede que sean técnicas, de idioma, etc.)?
- He visto que (insertar nombre) es tu deviation con más favoritos/comentarios, ¿qué opinas al respecto?

Participación y Comunidad

- ¿Cómo hallaste los grupos?
- ¿Qué es algo que te atrae en un grupo?
- ¿Qué determina tu permanencia en un grupo?
- ¿Alguna vez has abandonado un grupo? ¿Por qué?
- ¿En qué grupos participas actualmente? ¿De qué se tratan? ¿Por qué ingresaste a ese grupo? ¿En qué consiste tu participación en el grupo? ¿Qué te gusta? ¿Qué no te gusta?
- ¿Qué tan seguido participas en eventos en línea (chats, jams, etc.) de estos grupos?
- ¿Adminstras o has administrado un grupo? ¿Cuál es tu función como *admin*?

- ¿Has asistido a *devmeets* de los grupos? ¿Qué hacen durante estas reuniones? ¿Qué es lo que más te gusta de esas reuniones? ¿Hay algo que no te guste?
- ¿Has hecho amigos dentro de los grupos? ¿Cómo surgió la amistad? ¿Siguen en contacto?

#### Identidad como artista

- ¿Cuándo comenzaste a interesarte por el arte?
- ¿Qué categoría artística prefieres? ¿Por qué?
- ¿Qué herramientas prefieres utilizar al momento de crear una pieza? ¿Cómo aprendiste a usarlas?
- ¿En qué te inspiras para crear?
- ¿Tienes historias originales? ¿De qué se tratan? ¿En qué te inspiraste para crearlas?
- ¿Has escrito *fanfics*? ¿De qué serie? ¿De qué se trataba? ¿Qué te motivó a escribirlo? ¿Lo publicaste en algún lado? ¿Has publicado algo relacionado a ese trabajo?
- ¿Qué opinan tus padres/ tu familia de lo que haces? ¿Conocen tu página de *deviantART*?
- ¿Qué opinan tus amigos? ¿Conocen tu página de *deviantART*? ¿Tienes amigos que también estén en *deviantART*?

### 3. Protocolo de observación

|                                 |               |
|---------------------------------|---------------|
| Fecha:                          |               |
| Hora:                           |               |
| Sitio de inicio de observación: | http:// _____ |
| Descripción inicial:            |               |

[Captura de pantalla 1]

|                                                                                                                                                                                                                                       |         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Dirección:                                                                                                                                                                                                                            | http:// |
| Tipo(Grupo, página personal, <i>journal</i> , <i>deviation</i> , chat)                                                                                                                                                                |         |
| <b>Participantes</b>                                                                                                                                                                                                                  |         |
| ¿Quiénes son?                                                                                                                                                                                                                         |         |
| <b>Textos</b>                                                                                                                                                                                                                         |         |
| ¿Qué textos están presentes como parte de la actividad?                                                                                                                                                                               |         |
| <b>Reglas</b>                                                                                                                                                                                                                         |         |
| ¿Qué reglas y convenciones se observan?<br>¿Quién impone estas reglas?                                                                                                                                                                |         |
| <b>Acciones/secuencia</b>                                                                                                                                                                                                             |         |
| Descripción de las acciones.<br>¿Qué hace?<br>¿Cuál es el tema de la actividad?<br>¿Cómo saben los participantes cuando la actividad ha empezado o terminado?<br>¿Hace uso de emoticones o algún otro recurso visual para expresarse? |         |