



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
LICENCIATURA EN SOCIOLOGÍA

Comunidades y socialización digital:
El caso de la saga Dark Souls

Presenta:

Valgañón Rosas Luis Uzziel

Matricula: 2213054849

12.º trimestre

Asesora:

Dr. Dulce Asela Martínez Noriega



Ciudad de México (2026)

“La muerte no es una excusa para romper una promesa”.

— Brook, *One Piece*

Cuando tienes a alguien que sostiene tu mano, el peso se vuelve posible de cargar.

A mi familia y amigos, por sostener mi mano cuando el peso era insoportable

Agradecimientos

Primero que nada, quiero agradecer a mi asesora la Dr. Dulce Asela Martínez Noriega, por la paciencia que siempre me tuvo, tanto en las aulas como en mi labor de investigación, agradeciendo su confianza en este tema de investigación tan contemporáneo como lo son los videojuegos.

A los profesores y profesoras que me guiaron durante mi camino en esta etapa de mi vida, la cual resulto ser sumamente emocionante y gratificante.

A su vez, quiero agradecerle a la UAM Xochimilco por ser mi segunda casa; gracias por enamorarme de esta institución y todas las experiencias que viví aquí.

Por último, a mis amigos y mi familia, a los cuales puedo decir sin miedo que son una sola: Gracias por jamás dejarme caer aunque el panorama fuera desalentador; por apoyarme e impulsarme ante todo y todos. Gracias por ser parte de esta etapa y de mi vida en general. No podría haber logrado nada de esto sin ninguno de los mencionados aquí; esto es un logro de todos nosotros, estén aquí o en cualquier otro sitio

Muchas gracias, gente mía.

Índice	
Introducción:	1
Capítulo 1: Videojuegos como fenómeno sociocultural	6
1.1 La cultura y el espacio digitales en la sociedad contemporánea	7
1.2 Evolución histórica de los videojuegos y desarrollo de sus géneros	10
Capítulo 2: Dark Souls y el género Soulslike	15
2.1 Contexto histórico del surgimiento del subgénero <i>Soulslike</i>	16
2.2 El mundo de Dark Souls: ambientación, atmósfera y mecánicas	22
Capítulo 3: Videojuegos y Comunidad: El caso Dark Souls	25
3.1 Aspectos Metodológicos	26
3.2 Producción y registro de datos	27
3.3 Análisis e interpretación	36
3.4 Conclusiones	44
Bibliografía:.....	48

Introducción:

En los últimos años, los entornos digitales han tenido un papel creciente respecto a la importancia que poseen en la vida social de las personas, transformando tanto las formas de comunicación como las distintas maneras en que los individuos pueden interactuar, organizarse y construir comunidad. Dentro de todos estos espacios, un medio como lo son los videojuegos dejó de ser considerado como simples medios de entretenimiento para obtener una posición más dirigida a ser entornos complejos donde se logran desarrollar ciertas dinámicas sociales, culturales y simbólicas que merecen seguir analizándose. Investigadores como Jenkins (2006) han realizado estudios sobre este tema, que permiten visualizar la importancia de su reflexión. También Sánchez (2015) permiten comprender a través de sus trabajos la importancia de las nuevas formas de socialización y de construcción de comunidad online.

En este contexto, es de vital importancia cuestionarnos cómo es que se configuran las relaciones sociales en los entornos virtuales, más específicamente hablando, aquellos donde la interacción entre sus usuarios no se da de la forma tradicional, sino que es de una manera más indirecta y no tan constante. A diferencia de otros espacios digitales que funcionan gracias a la comunicación inmediata (como lo son las redes sociales o algunos videojuegos masivos online como los MMORPG), existen algunos casos de videojuegos que nos proponen algo distinto, una forma de interacción mediada por el propio diseño del videojuego en su entorno, y esto nos abre la posibilidad de explorar nuevas y distintas formas de configuración social.

El caso de la saga Dark Souls resulta especialmente interesante para investigar este tipo de problemáticas, puesto que se trata de una serie de videojuegos que nos ofrece una experiencia aparentemente individual, donde el mismo juego te hace creer que estás en soledad y a su vez integra mecanismos que permiten la presencia y participación de otros jugadores de formas indirectas. Gracias a la existencia de mecanismos como los mensajes, las manchas de sangre o las siluetas/fantasmas de otros usuarios, se logra configurar un sistema de interacción particular en las comunidades en entornos digitales.

A partir de lo anterior, esta investigación tiene como finalidad analizar las dinámicas de interacción, socialización y construcción de comunidad dentro de entornos digitales; para ello se tomará como caso de estudio los juegos Dark Souls y Dark Souls III, los cuales son parte de la saga del mismo nombre. Con ello se buscará responder a la pregunta de investigación sobre ¿cómo es que se desarrollan estas formas de relación entre los jugadores en un mundo donde la interacción aparentemente no depende exclusivamente de un tipo de comunicación directa.?

Para abordar esta problemática, se emplea un enfoque metodológico basado en la etnografía digital basado en (Hine, 2000; Kozinets, 2010) y la observación participante, lo que permite analizar la experiencia del jugador desde dentro del propio entorno virtual. A partir de este enfoque, se recopilaron datos a través de sesiones de juego, los cuales fueron organizados mediante matrices de análisis que permiten identificar patrones de interacción, formas de socialización y dinámicas comunitarias.

Como parte fundamental de esta investigación, ésta se apoyará en las propuestas de los autores Howard Rheingold (2000) sobre comunidades virtuales, Pierre Lévy (2004) en torno a la inteligencia colectiva y José Alberto Sánchez Martínez (2015) respecto al análisis de la relación entre cuerpo, espacio e interacción en entornos virtuales. Estos autores nos permitirán construir un marco interpretativo adecuado para articular las dimensiones espacial, individual y social dentro del análisis de información; de igual manera, fungirán como apoyo al momento de realizar las conclusiones de la investigación.

Problema eje:

Reflexionar sobre cómo se construyen comunidades en espacios digitales dirigidos hacia juegos de la saga “Dark Souls” y ver como estas comunidades generan formas de interacción, de comunicación y de qué manera esto se puede impactar tanto offline como online.

Preguntas de trabajo:

¿Cómo se construyen las comunidades de este tipo de videojuegos partiendo de las mecánicas y elementos que los componen? ¿De qué manera estas fomentan la cooperación, comunicación e interacción entre los usuarios?

Objetivo General:

Indagar cómo se crea el sentido de comunidad y pertenencia en los videojuegos estilo Soulslike para comprender qué tipo de interacciones y relaciones se construyen tanto offline como online.

Hipótesis:

Las comunidades de videojuegos soulslike se conforman a partir de la cooperación en línea, la interacción en foros, la validación y experimentación de prueba y error, y contrarrestan los discursos sociales en los cuales se asocia esta clase de videojuegos como factores determinantes a los que se les atribuyen la violencia y el aislamiento.

Metodología:

Esta investigación será desarrollada desde un enfoque cualitativo interpretativo y la observación participante dentro de los videojuegos tipo soulslike, utilizando a Denzin y Lincoln (2011) quienes mencionan que el enfoque cualitativo interpretativo da la posibilidad de comprender de mejor manera los fenómenos sociales a partir de los significados y experiencias que desarrollan los sujetos en su contexto. Tomando como referencia clara la saga “Dark Souls” por su conexión como fundadora de este subgénero. La estrategia que se utilizará consistirá en interactuar directamente con los elementos del juego para así poder analizar cómo funcionan y si estos facilitan la creación de comunidades y el sentido de pertenencia entre los usuarios.

Se llevará un registro tanto de las múltiples interacciones que haya dentro del juego como de las practicas que se lleven a cabo. Esto con la finalidad de comprender las mecánicas existentes como dispositivos sociotécnicos que fomentan la experiencia comunitaria en los espacios digitales. El análisis combinara una descripción sistemática de estas prácticas con su interpretación basada en el marco teórico sobre la cultura digital, la participación y las comunidades en línea.

Estructura del trabajo:

Este trabajo está organizado en 3 capítulos principales, con los cuales se desarrollará de manera progresiva el análisis de las dinámicas encontradas de interacción, socialización y comunidad, cada una especificada en entornos digitales.

En el capítulo 1 se abordará el marco teórico de esta investigación, se presentarán las principales perspectivas que funcionarán como sustento para este estudio. En este apartado se revisarán conceptos clave como las comunidades virtuales, la inteligencia colectiva y la relación entre cuerpo, espacio e identidad en entornos digitales, haciendo mención de cada autor de estos conceptos, como lo son Howard Rheingold (2000), Pierre Lévy (2004) y José Alberto Sánchez Martínez (2015). Este capítulo tiene el fin de establecer las bases conceptuales que serán necesarias para la correcta interpretación del fenómeno estudiado.

El capítulo 2 se centrará en dar un contexto al objeto de estudio, se hará un acercamiento al medio de los videojuegos, en concreto a la saga Dark Souls. En este punto se analizarán las características generales del juego, como funciona su diseño, sus mecánicas y los elementos distintivos dentro de la propia saga, todo esto con la finalidad de comprender el entorno en el que se van desarrollado las dinámicas de interacción que posteriormente serán analizadas

En el capítulo 3 se construye el núcleo de la investigación, aquí se desarrolla el caso de dos de los juegos de la saga Dark Souls. Se realizará el análisis a partir de los datos que obtuve mediante etnografía digital y observación participante. El capítulo alberga tres niveles de análisis, el análisis espacio digital, la relación del jugador con su entorno y por ultimo las relaciones entre jugadores. Gracias a estas dimensiones, se examinan las formas en que se configuran las interacciones, la socialización y las dinámicas comunitarias emergentes dentro del juego

Para terminar, se presentarán las conclusiones a las que llegue en este estudio, donde retomare los hallazgos más relevantes e importantes de la investigación y se evaluara la hipótesis planteada buscando averiguar si está en lo correcto o es errónea, así como dar a notar las aportaciones de este trabajo al estudio de entornos virtuales¹.

¹ Para efectos de esta investigación, los términos “comunidad digital” y “comunidad virtual” se utilizarán como sinónimos, que serán entendidos como grupos de personas que interactúan entre sí en entornos digitales,

tal como lo menciona Rheingold (2000), el cual define a las comunidades virtuales como, espacios de interacción entre personas, pero que surgen en línea. Se complementará con el concepto de inteligencia colectiva planteada por Lévy (2004), donde el conocimiento y la inteligencia se forman gracias a la participación de múltiples sujetos en el ciberespacio.

Capítulo 1: Videojuegos como fenómeno sociocultural



Figura 1 Imagen generada por ChatGPT para la portada del capítulo 1 (OpenAI, 2026).

1.1 La cultura y el espacio digitales en la sociedad contemporánea

En las últimas décadas, la expansión de la tecnología ha logrado una transformación notable en la manera en la que se lleva a cabo la producción de significados en la sociedad, generando así un cambio en la forma en que circula y se consumen estos mismos. Tomando en cuenta este contexto a Jenkins (2006), el concepto de cultura digital no se debe limitar únicamente al uso y manejo de dispositivos electrónicos y tecnológicos, sino que ya se trata de un conjunto de dinámicas, prácticas simbólicas y formas de interacción mediadas en plataformas digitales. Se trata de un entorno en el cual las personas no solo son consumidores de contenido, sino que, de forma activa participan en la producción, circulación, reinterpretación y modificación de lo consumido.

Siguiendo con Jenkins (2006), se plantea que la cultura digital contemporánea puede entenderse como una cultura participativa, la cual se caracteriza por una reducción de barreras considerable si hablamos de expresión, colaboración entre usuarios y una construcción de significado creada de forma colectiva. Y es que, a diferencia de los modelos tradicionales de comunicación, los cuales son caracterizados por su unidireccionalidad, en los que los consumidores adoptan un rol pasivo, la cultura digital, favorece una interacción cruzada, dando, así como resultado la creación compartida de contenidos. Esta transformación indica que los espacios digitales no son simplemente canales de transmisión, sino que se han vuelto entornos donde se pueden configurar comunidades articuladas con la finalidad de tener intereses en común.

En este sentido, el espacio digital debe ser comprendido como una extensión de las dinámicas culturales ya existentes, no como un ámbito extraño, separado o hasta ficticio de la realidad social. Pierre Lévy (2004) explica el ciberespacio posibilita diversas formas de inteligencia colectiva, en las cuales el conocimiento se construye por la participación de múltiples individuos. Desde esta perspectiva, la interacción en línea no es simplemente un intercambio de información, sino que diversas actividades refuerzan esta interacción, en donde se terminan formando vínculos, normas, y sentidos compartidos.

De igual forma, investigaciones centradas en comunidades virtuales han demostrado que los entornos digitales suelen albergar formas muy relevantes de sociabilidad. Howard Rheingold

(2000) argumenta que las comunidades en línea tienden a desarrollar lazos de cohesión, reglas y pueden establecer estructuras de apoyo que trascienden la falta de contacto físico. De esta forma, la virtualidad demuestra ser una modalidad distinta de interacción entre personas, no implica que exista una ausencia de realidad social.

Como señala Rheingold (2000), debemos comprender que el espacio digital es un espacio social, en el cual surgen relaciones, identidades y formas de comunidad, y de esta forma reconocer que todas estas interacciones poseen efectos reales en la experiencia que viven las personas.

De igual forma las prácticas culturales que se desarrollan en línea no están distanciadas de la vida cotidiana, realmente lo que sucede es que se vinculan con ella, de esta forma configurando nuevas formas de participación y una construcción de significado colectiva.

Siguiendo esta misma línea se tomará en cuenta a Sánchez (2015), quien nos plantea que los espacios digitales no son simples extensiones del espacio físico, sino que en ellos se logran configurar nuevas modalidades donde se apropia el espacio social, la interacción que existe en estos lugares y es mediada por la tecnología termina redefiniendo los límites, las fronteras y los significados que están asociados a este lugar.

En las plataformas digitales las personas negocian normas, construyen sus identidades y crean sentidos de pertenencia, todo esto en escenarios donde la presencialidad no es indispensable.

Complementando esta visión, Augé (1995) nos presenta el concepto del no-lugar, el cual se define como los espacios sin historia, que carecen de relaciones sociales y hasta de identidad, como lo pueden ser los centros comerciales, las autopistas, los aeropuertos, estaciones de autobús, etc.

Y aunque este concepto se originó exclusivamente para espacios físicos, también pueden ayudarnos a explicar muchos lugares que existen en los entornos digitales: algunos entornos virtuales pueden generar interacciones superficiales, que terminan siendo transitorias o no tienen una contextualización, donde la funcionalidad importa más que una interacción genuina o la búsqueda de construcción de comunidad. Esto es importante porque en relación con los espacios digitales participativos que describen Jenkins (2006) y Rheingold (2000),

existe un contraste claro, mostrándonos que no todos los entornos virtuales fomentan una sociabilidad profunda, aunque pueden construir escenarios de experiencias social y cultural.

Concluyendo con que, al integrar ambas aportaciones de Sánchez (2015) y Augé (1995), podemos notar que en los espacios digitales se presenta una dualidad constante, son lugares donde existe una construcción colectiva de comunidad, significado y conocimiento, y a su vez, pueden fungir como no-lugares, donde las interacciones que se dan son efímeras, despersonalizadas y sobre todo utilitarias. Esta perspectiva nos permite analizar críticamente las plataformas digitales, reconociendo el potencial que poseen para fomentar una cohesión social como los límites que impone la virtualidad en la construcción de vínculos fuertes y duraderos.

1.2 Evolución histórica de los videojuegos y desarrollo de sus géneros

El desarrollo de los videojuegos se puede remontar a mediados del siglo XX, cuando diversos experimentos interactivos tecnológicos basados en computadoras dieron como resultado lo que puede denominarse como los primeros videojuegos. Uno de los antecedentes más conocidos suele ser ubicado en *Tennis For Two* (1958), el cual era una simulación desarrollada por el físico William Higinbotham, el cual, a grandes rasgos, era una simulación de un partido de tenis desde una vista lateral.



Figura 2. *Tennis for Two*, videojuego experimental diseñado por William Higinbotham en 1958, mostrado en un osciloscopio.

Otro de los casos más conocidos fue el de *Spacewar!* (1962), el cual era un programa creado por estudiantes del Instituto Tecnológico de Massachusetts en el cual dos jugadores podían controlar naves espaciales dentro de una pantalla compartida. Estos dos ejemplos dados fueron un punto de inflexión al demostrar la capacidad que tenían las computadoras para generar experiencias interactivas, de esta forma creando los cimientos para la futura industria del videojuego (Donovan, 2010).

Durante la década de los 70, el avance tecnológico que iba en ascenso permitió que se desarrollaran y distribuyeran los primeros videojuegos dirigidos a todo público. Un ejemplo que podemos tomar en cuenta fue *Pong* (1972), videojuego que fue desarrollado por Atari; este título fue uno de los primeros éxitos comerciales respecto a lo que era común en el sector. A partir de aquí comenzó un fenómeno donde cada vez surgían más compañías dedicadas a la creación, desarrollo y distribución de videojuegos, así consolidándose como una de las

industrias más grandes del mundo, combinando avances tecnológicos y nuevas formas de entretenimiento digital (Kent, 2001).

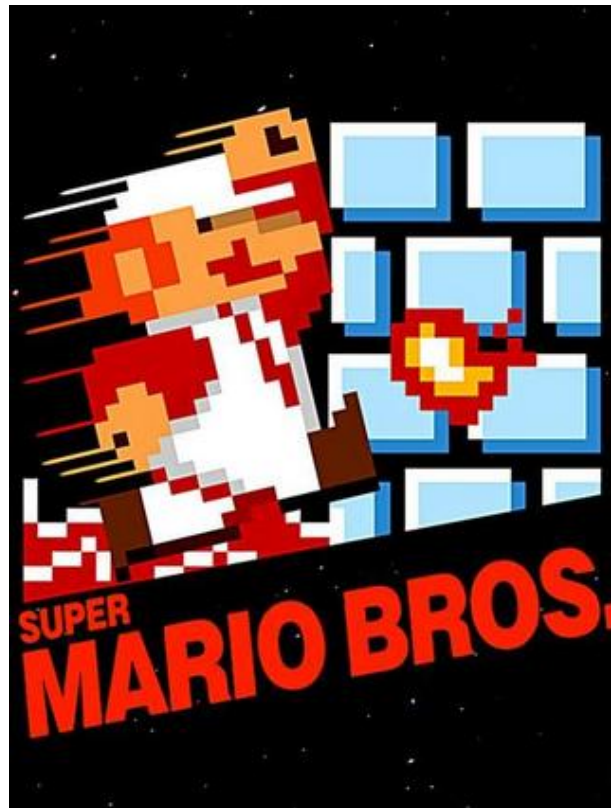
Sin embargo, este tipo de crecimiento tan acelerado provocó una serie de diversos problemas en la industria. Todo esto tuvo inicio a principios de los años 80, el mercado comenzó a saturarse de una gran cantidad de consolas y videojuegos de baja calidad, generando una pérdida de confianza por parte de los consumidores. Esto culminó en lo que fue la crisis del videojuego de 1983, una etapa en la que muchas de las compañías dedicadas a la industria quedaron en quiebra o terminaron por abandonar el sector. La industria sufrió una fuerte pérdida económica, donde el mercado norteamericano puede ser buen ejemplo, obligando a replantear los modelos de producción, distribución y control de calidad dentro del medio (Kent, 2001).

A pesar de esta crisis, la industria logró estabilizarse y recuperarse de forma progresiva durante la mitad de la década de los 80, esto fue gracias a la popularización de las consolas domésticas. Estas plataformas consiguieron que los jugadores pudieran acceder a experiencias de juego desde la comodidad de sus hogares, lo que transformó la manera en que los videojuegos eran consumidos. Para que esto pudiera suceder, empresas como Nintendo o Sega tomaron un papel fundamental en este proceso, al subir la calidad para los videojuegos e impulsar nuevas franquicias que rápidamente se volvieron importantes en el medio. Este periodo marcó el inicio de una nueva etapa de consolidación para esta industria, que después comenzaría a expandirse a nuevos mercados durante las décadas venideras (Wolf, 2008; Kent, 2001).

La constante expansión de este sector continuó durante la década de los 80 con la popularización de las nuevas consolas domésticas y los videojuegos arcade. Durante estos años surgieron títulos sumamente influyentes, tanto para este sector como para lo que se terminaría volviendo cultura popular, como es el caso de *Super Mario Bros.* (1985) y *The Legend of Zelda* (1986), los cuales introdujeron diversas mejoras para el diseño de los videojuegos, como lo pueden ser la construcción de mundo, novedosos sistemas de progresión, exploración del entorno, etc. Estas innovaciones ayudaron a consolidar a los videojuegos como una forma tanto distinta como novedosa y compleja de entretenimiento

interactivo, donde se mezclaban diversos factores, como elementos narrativos, mecánicos y visuales (Wolf, 2008).

Figura 3. Captura de pantalla del videojuego *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985). Imagen obtenida de IMDb.



Con el paso de los años, la industria evolucionó gracias a la incorporación de nuevas tecnologías, específicamente hablando, gracias a la transición hacia gráficos tridimensionales más complejos en la década de los 90. Esto permitió la creación de mundos virtuales mucho más completos, complejos y detallados, al igual que ayudó a que se formaran nuevas formas de interacción entre los jugadores y los entornos digitales que estaban naciendo. Mientras todo esto sucedía, nuevos géneros dentro de esta industria empezaron a consolidarse, como los juegos de rol (role-playing games), los juegos de acción y los de aventura, cada uno con convenciones de diseño particulares y muy distintivas (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2019).

Dentro de este proceso de diversificación, surgió el género en el cual nos centraremos en esta investigación, género que como principales características combina los elementos de juegos RPG como el desarrollo de personaje, exploración del entorno y progresión narrativa, con

mecánicas de combate más características de los juegos de acción, y de esta forma nació el género más conocido como action role-playing game (RPG de acción).

Este tipo de videojuegos se identifica por permitir al jugador controlar en todo momento a su personaje dentro de los diferentes entornos existentes en el mundo, mientras desarrolla habilidades, adquiere equipo y enfrenta distintos enemigos a lo largo de la historia (Adams, 2014).



Figura 4. Captura de pantalla de *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), obtenida del sitio oficial del videojuego

Dentro de la evolución del género action role-playing game surgieron posteriormente distintos subgéneros que introdujeron nuevas formas de diseño y experiencias de juego para los usuarios.

Uno de los subgéneros que resaltó por sobre los demás fue el nombrado soulslike; este se caracterizó por sus mecánicas novedosas y exigentes, su ambientación con entorno hostil donde la exploración detallada era un punto clave y su narrativa que se explica de forma indirecta. Dada la relevancia que este tipo de juegos generó dentro de la industria y de las comunidades de jugadores, el siguiente capítulo tendrá como fin profundizar más a detalle el análisis del subgénero mencionado.



Figura 5. Imagen promocional de *Dark Souls Remastered* (FromSoftware, 2018). Imagen obtenida de WallpaperCave.

Más allá de su desarrollo tecnológico, hay estudios que muestran que los videojuegos pueden comprenderse como artefactos culturales con cierta complejidad, donde se articulan normas narrativas, distintas formas de interacción social y pueden crear sistemas simbólicos (Wolf, 2008).

El crecimiento de este medio significó una diversa mejora en distintos aspectos, como los avances técnicos, consolidación de lenguaje propio donde existen convenciones culturales entre desarrolladores y jugadores.

Mia Consalvo (2007) nos introduce a un concepto que tomará relevancia más adelante, el cual es la noción de capital de juego (gaming capital), donde explica que los jugadores acumulan prestigio, reconocimiento y legitimidad dentro de las comunidades especializadas que se crean en diversos medios, esto a partir del dominio técnico y el conocimiento a profundidad que poseen del juego. Este concepto nos permite entender cómo la especialización de géneros termina favoreciendo la consolidación de ciertas identidades colectivas alrededor de las prácticas compartidas.

Capítulo 2: Dark Souls y el género Soulslike



Figura 6. Caballero descansando frente a una hoguera con una ciudad medieval al fondo, imagen generada mediante inteligencia artificial con ChatGPT (OpenAI, 2026).

2.1 Contexto histórico del surgimiento del subgénero *Soulslike*

A finales de la década de los 2000, el estudio japonés FromSoftware desarrolló una propuesta distinta a lo que comúnmente se veía en esos años dentro de este mismo género. Antes del lanzamiento de este título, el mercado de videojuegos vivía dominado por producciones que priorizaban dar experiencias más sencillas al consumidor, con experiencias más accesibles y con una continua guía para ellos. Muchos títulos incorporaron tutoriales excesivos y extensos, sistemas de ayuda que no dejaban espacio a la interpretación o interpretación del jugador, marcadores que inundaban las pantallas y mecánicas que reducían la penalización al cometer errores. Existía una tendencia que apuntaba a experiencias cada vez más cinematográficas, donde el mismo juego guiaba al jugador de una manera muchas veces hasta artificial con el fin de conseguir objetivos explícitos, tratando de minimizar la frustración y de esta forma favoreciendo la progresión lineal y continua (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2019; Adams, 2014).

Ahora, sabiendo este contexto, una propuesta que se inclinara más a darle una libertad constante al jugador era atípica, una producción que apostara por la ambigüedad en su historia, una dificultad elevada y la ausencia de una guía directa resultaba algo refrescante dentro del panorama donde nos encontrábamos.

En 2009 Hidetaka Miyazaki de la mano con FromSoftware lanzaron *Demon's Souls*, un videojuego que proponía una experiencia de juego centrada en la alta dificultad, apoyando a una exploración más cuidadosa y detallada del entorno y un sistema de progresión basado en el aprendizaje a partir de la prueba y el error.

Lo diferente que tenía este videojuego a comparación de otros de su mismo género, era que no trataba de facilitar el avance del jugador como muchos otros títulos lo hacían, dándoles guías explícitas o sistemas de ayuda, *Demon's Souls* te obligaba a aprender y adaptarse a patrones de combate, desarrollar estrategias y técnicas propias para superar los distintos desafíos que te presentaba su mundo (Therrien, 2019).

Estos juegos no solo eran dificultades altas, la propuesta que tenían del diseño que tendrían estaban estructuradas en un sistema de penalización significativo ante la muerte del personaje, lo cual obligaba al jugador a recuperar los recursos obtenidos en el viaje si quería

conservar su progreso. Esto obligaba al jugador a que cada enfrentamiento se debía tomar como una decisión estratégica, donde tanto la observación, paciencia y el aprendizaje progresivo se volvían fundamentales para conseguir pasar de cada enemigo, evitando un avance inconsciente. Asimismo, la narrativa no se presenta a través de largas cinemáticas explicativas, sino a través de las descripciones de objetos, la arquitectura del entorno, la ambientación y diálogos fragmentados, lo cual le exigía al jugador prestar suma atención a cada objeto y componente del entorno, causando de esta forma una reconstrucción activa de la historia por parte de los jugadores, rasgo que diversos estudios identificaron como parte diferencial de la propuesta de esta saga y subgénero (Therrien, 2019).

El éxito y la recepción positiva que tuvo *Demon's Souls* llevaron al desarrollo de un sucesor espiritual, el cual ampliaría y mejoraría muchas de sus mecánicas y estructuras del diseño. En 2011 se lanzó *Dark Souls*, un videojuego que profundizó en el tipo de experiencia propuesta por su antecesor, y como ya fue mencionado, mejoró muchas de sus características a tal punto que rápidamente adquirió reconocimiento dentro de muchas de las comunidades de videojuegos gracias a su elevada dificultad, su amplio mundo interconectado y su narrativa ambiental. Todo esto contribuyó a consolidar su estilo particular de diseño como videojuego, logrando así que posteriormente fuera fácilmente identificado por jugadores y desarrolladores como el subgénero de soulslike (Therrien, 2019).



Figura 7

Portada oficial de *Demon's Souls* (2009).

Nota. Portada del videojuego *Demon's Souls* (FromSoftware, 2009).

A diferencia de su antecesor, este nuevo título nos presentó un mundo interconectado que le permitía al jugador tener más libertad de explorar el entorno, impulsando el hallazgo de rutas nuevas y alternativas, atajos en distintas zonas, y le daban una sensación de cohesión al entorno. Este nuevo modelo de estructura no lineal se diferenciaba mucho de otros proyectos donde el mundo era más segmentado dentro del mismo género (Wolf, 2008).

De igual forma el sistema en línea incorporó mecánicas de interacción asincrónica, permitiendo la aparición de rastros de otros jugadores, notas de otros jugadores expuestas como mensajes escritos en el suelo, señales de invocación, elementos que encaminaron a una experiencia compartida, aunque sea de forma indirecta (Therrien, 2019).

Con el paso del tiempo, gracias a diversos estudios sobre videojuegos, se señaló que la influencia de Dark Souls trascendió el éxito de solo ser un título, ya que sus mecánicas y principios de diseño fueron adaptados por diversas compañías y múltiples desarrolladores para la creación de otros títulos fungiendo como inspiración.



Figura 8
Portada oficial de *Demon's Souls* (2009).
Nota. Portada del videojuego *Demon's Souls* (FromSoftware, 2009).

Como resultado, numerosos títulos fueron basados en esta fórmula, los cuales comparten elementos como el combate exigente, la exploración detallada y minuciosa del entorno y la progresión basada en el aprendizaje gracias a la muerte constante del personaje. De esta forma, el lanzamiento tanto de *Demon's Souls* como de *Dark Souls* puede comprenderse como un punto de inflexión dentro del diseño contemporáneo de videojuegos, creando un subgénero que hasta la fecha influye en la creación y producción de videojuegos hasta la actualidad.

Con el tiempo, la crítica y las comunidades comenzaron a ocupar el término “soulslike” para referirse a cualquier juego que utilizara estos principios de diseño. A diferencia de otros conceptos o clasificaciones establecidas por la misma industria, este término surgió de forma más orgánica dentro del propio discurso cultural de los mismos usuarios. De este modo, la evolución de una sola obra específica a una categoría mundialmente reconocida es evidencia del proceso de consolidación simbólica que pasó *Dark Souls* gracias a sus mecánicas, atmósfera y estructuras narrativas para identificarse con un modelo replicable dentro del diseño contemporáneo (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2019).

El surgimiento del género soulslike no puede simplemente entenderse únicamente como la aparición de una propuesta de alta dificultad dentro del mercado, sino como la configuración de un modelo diseñado con ciertos principios ciertamente identificables que dieron un giro de ciento ochenta grados a las expectativas que se tenían sobre lo que podría ser la experiencia de juego. Esta consolidación permite comprender cómo es que, en los posteriores años, decenas de desarrolladores retomaron esta fórmula y contribuyeron a la expansión dentro de la industria de los videojuegos (Wolf, 2008).

La elevada dificultad que se propuso en el proyecto *Demon's Souls* y posteriormente se terminó consolidando con los *Dark Souls* no solo fue una decisión de diseño que planeaba estar encaminada al desafío individual, sino que generó ciertas condiciones que fueron propicias para que existiera una circulación de información y conocimiento. Al no ofrecerle al jugador explicaciones explícitas ni sistemas de guía invasivos, el juego incentivó a que los jugadores recurrieran a espacio para el intercambio de guías, estrategias, rutas óptimas, y para poder reconstruir la narrativa de cada juego, tal como lo explica Jenkins (2006) con la cultura participativa.

En este sentido, la dificultad operó como un mecanismo que reubicó parte de la experiencia del juego fuera del propio software, expandiéndola hacia foros, comunidades digitales y plataformas de discusión, tal como plantea Henry Jenkins (2006), la cultura participativa se caracteriza por la posibilidad de que exista la producción colectiva de significados, fenómeno que se demuestra al poder observar cómo los jugadores se organizan para colaborar en conjunto y así interpretar sistemas complejos.

De esta manera, así como lo explica Mia Consalvo (2007), el dominio que tienen los jugadores en cuestión de las mecánicas e información del juego, terminó fungiendo como una forma de capital simbólico dentro de las comunidades, llenando a estos jugadores con prestigio y reconocimiento por parte de la misma comunidad y sus participantes.

Partiendo de esto último, es necesario que se profundice en el concepto de comunidad con la intención de que se comprenda de qué manera las dinámicas se estructuran dentro de los entornos digitales. A grandes rasgos, la comunidad debe ser entendida como una agrupación de individuos que comparten muchas cosas en común, como intereses, prácticas y formas en que interactúan, de esta forma construyendo vínculos sociales que pueden generar pertenencia.

La comunidad no se limita a una aproximación en un espacio físico, sino que es un conjunto de relaciones sociales sostenidas en el tiempo. De esta forma, las interacciones, reglas comunitarias y la participación de los individuos son partes fundamentales para que se formen grupos sociales, sin importar el espacio donde se lleve a cabo la interacción.

Respecto a los entornos digitales, las dinámicas mencionadas adquieren diferentes y nuevas variantes. De acuerdo con Rheingold (2000), las comunidades virtuales nacen cuando un grupo de individuos sostiene interacciones en línea de forma prolongada, dando como resultado la generación de lazos sociales que resultan ser muy significativos, aunque el contacto físico sea carente o nulo. Gracias a esto se puede comprender como los foros o los propios videojuegos funcionan como entornos donde abunda la interacción social.

Asimismo, la noción de inteligencia colectiva propuesta por Pierre Lévy (2004) permite entender que estas comunidades no solo comparten información, sino que construyen conocimiento de manera colaborativa, lo cual resulta evidente en prácticas como el

intercambio de estrategias, la creación de guías o la interpretación conjunta de narrativas complejas dentro de los videojuegos.

Adicionalmente, la idea de Pierre Lévy (2004) facilita la comprensión de las comunidades, donde menciona que no solo se comparten información, sino que de manera colectiva construyen conocimiento, resultando más que evidente en el intercambio de estrategias, creación de guías o hasta la interpretación de los entornos y narrativas complejas dentro de los videojuegos.

De acuerdo con lo presentado, se logra definir la comunidad digital como un grupo de sujetos los cuales conviven e interactuar en entornos digitales, de esta forma generando vínculos sociales, practicas compartidas y sentido de pertenencia que es manejado por la tecnología. Retomando a José Alberto Sánchez Martínez (2015), estos espacios funcionan como lugares en donde la interacción deja de ser de la forma en que la conocemos y cambia, dando lugar a nuevas formas de relacionarse entre los sujetos, el espacio y sus experiencias en este entorno digital

Aunado a lo anterior, resulta fundamental abordar el concepto de interacción social para comprender cómo se configuran las relaciones entre los individuos dentro de estos entornos. Desde la perspectiva de Erving Goffman (1959), la interacción social se entiende como un proceso en el que los individuos construyen significados a partir de su relación con otros, desempeñando roles y gestionando la impresión que proyectan dentro de un contexto social.

Es de suma importancia conocer el concepto de interacción social para poder comprender como es que se configuran las relaciones entre los sujetos que habitan o transcurren en estos espacios. Erving Goffman (1959) nos explica que la interacción social es un proceso donde se construyen significados gracias a individuos y su relación con otros.

En este tipo de entornos, las dinámicas no simplemente desaparecen, lo que realmente hacen, es transformarse. Gracias a las distintas formas en que se puede interactuar dentro de un videojuego, los participantes llegan a construir relaciones y significados, construyendo comunidades y experiencias colectivas por las dinámicas sociales que se sostienen con el tiempo.

2.2 El mundo de Dark Souls: ambientación, atmósfera y mecánicas

Ambientación y atmósfera

La identidad es un punto clave para cualquier videojuego si es que quiere ser reconocido, y la saga Dark Souls no es una excepción, esta ha creado su identidad gracias a su inconfundible atmósfera decadente, sus paisajes en desolados y su arquitectura en ruinas. Desde la primera entrega el jugador es puesto en un mundo donde todo está en ruinas y muy pocas zonas reflejan cierta paz o tranquilidad; los grandes reinos han colapsado y las estructuras que mostraban poder, ahora solo son cascarones vacíos. Múltiples edificaciones en ruinas o donde la vegetación se ha adueñado de ellas, criptas olvidadas y ciudades deshabitadas son lo que configura un paisaje de desgaste histórico.

En el primer juego, el reino que es sede de la aventura es caracterizado por una arquitectura monumental, donde el deterioro es evidente, pero aun así conserva cierta coherencia que nos permite percibirla como un territorio orgánico e interconectado para el jugador. Lo vertical que llega a ser el mundo, la gran variedad de atajos disponibles para aventurarte a tu gusto, y la manera en que distintas zonas se interconectan de forma progresiva refuerzan una sensación de que estamos explorando un espacio con mucha historia.



Figura 9. Santuario de Enlace de Fuego en *Dark Souls*. Nota. Captura de pantalla del videojuego *Dark Souls* (FromSoftware, 2011).

En la segunda entrega, somos partícipes de una nueva aventura, ahora ubicados en el reino de Drangleic, el cual posee una configuración más fragmentada que en el caso anterior. La arquitectura mantiene una esencia de decadencia medieval, su estructura espacial resulta mucho menos compacta, dando espacios cada vez más amplios, logrando escenarios más amplios; un ejemplo de ello es la zona “base” donde el jugador puede mejorar sus objetos y subir de nivel, como lo es Majula. Todo esto explica cómo es que se genera una experiencia distinta respecto a los recorridos y la percepción del entorno.



Figura 10. Zona de Majula en Dark Souls II. **Nota.** Captura de pantalla del videojuego Dark Souls II (FromSoftware, 2014), utilizada para ejemplificar la configuración espacial del entorno.

En Dark Souls III, la ambientación se intensifica en respecto a la idea del fin de todo. El reino de Lothric se nos presenta como un lugar donde los vestigios de un glorioso pasado se mezclan con un escenario donde la crisis se aproxima. La arquitectura que predomina el lugar es mucho más dramática, cuenta con paisajes más sombríos y la sensación de que todo acabará es más evidente. El aspecto visual que logra el juego representa una mayor densidad de detalles y un diseño más dinámico, siendo que esto acentúa la percepción de un mundo al borde de la extinción.

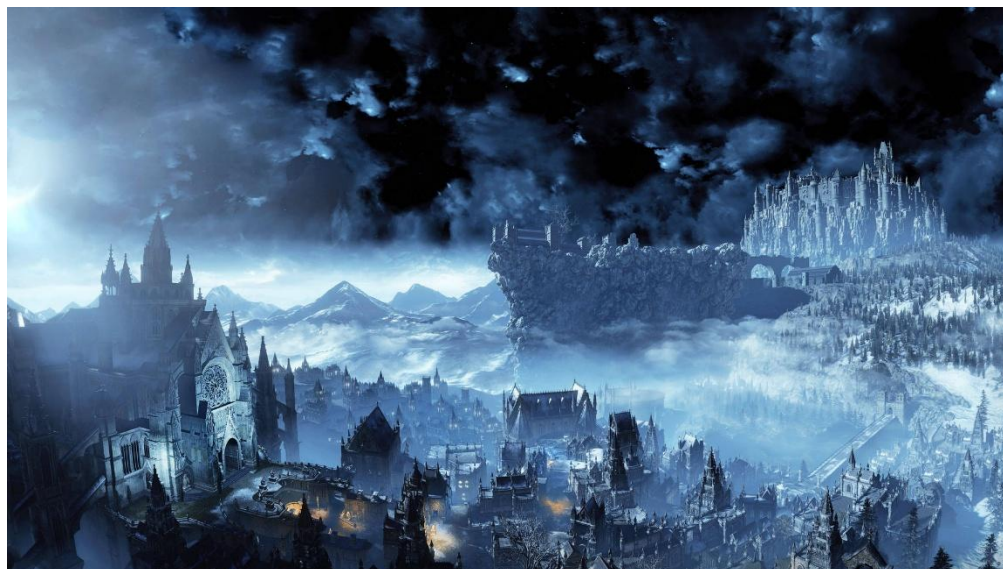


Figura 11. Paisaje del reino de Lothric en *Dark Souls III*. Nota. Captura de pantalla del videojuego *Dark Souls III* (FromSoftware, 2016).

La musicalización es un punto muy importante en esta saga, ya sea por su silencio constante en algunos lugares o el sonido de ambiente casi imperceptible muchas veces. Estos juegos recurren a esta característica cuando necesitan que el jugador esté en constante tensión, esto pasa cuando el jugador está explorando algunas zonas, pero, cuando se comienza un combate con algún jefe, la música cambia por completo, ya no es un silencio sepulcral, ahora son composiciones orquestales muy fuertes, épicas e intensas. Este tipo de contrastes refuerzan la sensación de una soledad perpetua durante la aventura.

Como lo mencionamos anteriormente, no se cuentan con extensas cinemáticas explicativas (aunque sí están extensas de algunas), sino que se cuenta a través de descripciones de objetos, diálogos breves con los pocos personajes no jugables que hay y la disposición misma del entorno, rasgos que han señalado como un distintivo dentro de la propuesta de esta saga (Therrien, 2019).

La saga no solo funciona como un escenario de acción, sino que es un componente estructural indispensable para que se modele la experiencia del jugador. Las ruinas, enemigos que repiten ciclos de violencia y los espacios que reviven la sensación de una grandeza ya extinta, contribuyen a la construcción de un universo donde el deterioro y la constante repetición de un ciclo que nunca acaba se convierten en ejes centrales de la experiencia.

Capítulo 3: Videojuegos y Comunidad: El caso Dark Souls



Figura 12. Ilustración de metodología con análisis de videojuego *Dark Souls* [Imagen generada por inteligencia artificial]. ChatGPT. OpenAI. (2026).

3.1 Aspectos Metodológicos

La investigación se desarrollará desde un enfoque cualitativo, ya que el interés que se tiene está basado en comprender como las dinámicas de formación comunitaria emergen en torno a la saga Dark Souls. No se busca medir variables cuantificables, se buscará analizar 3 categorías de análisis: las interacciones, formas de sociabilidad y las practicas que se forman a partir del diseño sistemático del videojuego.

De igual forma se utilizará un enfoque de etnografía digital, y se retomaran las propuestas de Christine Hine (2000), quien explica que los entornos digitales deben entenderse como espacios sociales donde se desarrollan prácticas, interacciones y significados. Tambien utilizare la netnografía de Robert V. Kozinets (2010), donde tomamos los principios de las etnografías tradicionales y los moldea a los análisis de las comunidades en línea, gracias a esto, se facilita la observación y con ello la sistematización de las interacciones en entornos digitales.

Para llevar a cabo este análisis se utilizará la técnica de observación participante, la cual nos dará la posibilidad de tener una inmersión directa en el entorno digital estudiado. En este caso, el investigador participa de forma activa en sesiones de juego dentro de la saga, registrando las experiencias, interacciones y dinámicas comunitarias en el sistema online del juego.

Para poder explicar el análisis de las observaciones es importante recordar que ya se hizo una explicación de la saga a grandes rasgos en capítulos anteriores, específicamente hablando, en el capítulo 2.2 se explicó el contenido del videojuego, pero se comentará brevemente como fue mi observación participante:

El análisis se centra específicamente en:

- Dark Souls
- Dark Souls III

La elección de estos títulos está basada en la importancia de su salida siendo el primero de ellos quien tiene el titulo de fundador del subgénero SoulsLike, sumando los mecanismos sociotécnicos que poseen y la contextualización respecto a sus historias y ambientaciones. Cabe recalcar que no se hará un análisis exhaustivo de los elementos narrativos, puesto que

el enfoque central son las dinámicas de interacción y la forma en que estas contribuyen en la consolidación de las comunidades activas entorno a la saga.

Serán seis sesiones en total de la saga, más específico dos por título, con duración de dos horas cada una.

Como se mencionó anteriormente, los juegos poseen un sistema de “clases” del cual en los tres títulos se escogerá la clase de caballero ya que es la que posee las estadísticas más niveladas.

Me dedicare a explorar el mundo y avanzar en su historia, tomando nota de cualquier situación e interacción que pudiera relacionarse con comunidades o puedan provocar el surgimiento de las mismas, para esto se utilizó la grabadora de voz del celular con la cual se realizaran notas de voz donde quedaran los registros de las inmersiones. Después de conseguir las seis inmersiones, me daré a la tarea de seleccionar la información y transcribirla para así poder realizar matrices de datos donde se pudiera organizar la información en categorías con las cuales se pudiera realizar una análisis más eficiente.

3.2 Producción y registro de datos

A continuación, mostrare un ejemplo de la ficha técnica de cada sesión solo para que quede registro de cómo fue hecha.

Sesión 1

Juego: Dark Souls 1

Duración: 2 horas

Modalidad: (online/offline)

Clase seleccionada: Caballero

Objeto inicial: Llave Maestra

1. Configuración inicial y contexto narrativo

La sesión dio inicio en la selección de personaje, en la cual se selecciono la clase de caballero, puesto que es caracterizada por su gran vitalidad, resistencia y defensa inicial respecto a otras clases disponibles, añadiendo que sus ataques son cuerpo a cuerpo. El objeto seleccionado

fue la llave maestra, utilizada para acceder de forma temprana a diversas localizaciones dentro del juego, ayudando así a una progresión más rápida.

La historia contada nos sitúa en un contexto mítico centrado en “la primera llama”, donde existió una guerra contra dragones y surgió la maldición de los no muertos, maldición que es portada por el jugador. El personaje despierta de un largo letargo en el Asilo de los no muertos, sitio que funciona como área introductoria a las mecánicas e historia del juego, a su vez que como un tutorial implícito dado por notas en el suelo.

Desde un inicio podemos observar que las “almas” cumplen la función de recurso monetario y como la experiencia necesaria para poder mejorar y subir de nivel tanto al personaje como sus objetos, estableciendo de esta forma, un sistema de progresión basado en la acumulación y el riesgo.

2. Mecánicas centrales observadas

2.1 Sistema de combate

El combate gira sobre la administración de ciertas barras que nos indican características del jugador, tal cual es la estamina, la salud y el maná (con el cual funciona la magia y ciertas habilidades).

En la sesión se pudo registrar lo siguiente:

- Existe una penalización por agotar completamente la estamina.
- Hay una diferencia respecto a la velocidad y daño según el arma que tengas equipada.
- Existe una posibilidad de realizar ataques críticos por la espalda al colocarte de forma adecuada.
- Los ataques en caída desde posiciones elevadas hacen un daño considerable respecto a los golpes normales
- Cuando el arma impacta contra muros u obstáculos esta puede dejarte vulnerable a distintos ataques como forma de penalización.
- Se debe de observar y memorizar patrones de ataque enemigos para así poder derrotarlos

2.2 Sistema de muerte y recuperación de almas

Cuando un jugador muere, pierde por completo las almas que acumulo durante la partida, dejando una mancha en el suelo justo donde murió. Si el jugador logra regresar sin morir hasta donde esta su mancha, puede recuperar las almas perdidas, en caso de que muera antes de recuperarlas, estas se pierden por completo dejando una nueva mancha con las almas que había acumulado en el camino que hizo buscando recuperar sus cosas.

Este sistema genera una dinámica donde el riesgo constante esta vinculado a la acumulación de recursos, se puede notar más cuando se exploran zonas nuevas y desconocidas o cuando se enfrentan a múltiples enemigos a la vez.

2.3 Sistema de hogueras

Las hogueras tienen la finalidad de ser puntos de descanso y reorganización, a su vez que funcionan como lugares seguros donde es complicado que el jugador pueda ser atacado. Estas permiten al jugador:

- Recuperar la salud.
- Restaurar frascos de estus.
- Subir de nivel utilizando almas.
- Revertir el estado hueco a forma humana.
- En dado caso de estar avanzado en el juego, algunas funcionan como puntos de teletransporte (en otros juegos de la saga ya es predeterminada esta función).

Algo a tener en cuenta es que cuando el jugador descansa en la hoguera, todos los enemigos que han sido derrotados reaparecen.

3. Diseño espacial y exploración

El entorno se presenta como un mundo interconectado con múltiples rutas, atajos y zonas ocultas. Durante la sesión se registraron:

El entorno se muestra como un mundo en decadencia, pero interconectado, teniendo múltiples rutas, atajos, zonas ocultas y hasta trampas.

Durante la sesión fui testigo de:

- Caídas accidentales en zonas elevadas que parecían llevar a algún lado.
- Presencia de pasadizos ocultos que se abren mas adelante en el recorrido en caso de no poseer la llave maestra.
- Escenarios en ruinas con arquitectura deteriorada.
- Enemigos ubicados estratégicamente para generar emboscadas.
- Objetos colocados en zonas que exponen al jugador al peligro ampliando la sensación de riesgo-recompensa.

La ambientación transmite desolación y abandono, reforzada por la ausencia prolongada de música ambiental y la predominancia de sonidos del entorno.

La ambientación nos transmite un sentimiento de desolación, abandono y peligro, la cual se refuerza gracias a la ausencia de música ambiental en muchas secciones, siendo dominado el sentido acústico por los sonidos del entorno.

4. Interacciones en línea observadas

Durante la sesión se identificaron elementos de interacción indirecta con otros jugadores:

Durante la sesión se pudo identificar algunos elementos de interacción indirecta con otros jugadores, como lo fueron:

- Mensajes escritos en el suelo, siendo muy común leer frases como “Alabado sea el sol”.
- Sistema de evaluación positiva o negativa para los mensajes puestos por jugadores.
- Manchas de sangre que permiten visualizar la forma de muerte de otros jugadores.
- Aparición de siluetas translúcidas (fantasmas) realizando acciones en el mismo espacio como tomando ciertas rutas o simplemente sentándose en la hoguera.

- Señales de invocación mediante saponita blanca para traer aliados ya sea NPC o jugadores online.
- Referencias al pacto asociado al personaje Solaire of Astora (de aquí viene la frase “Alabado sea el sol”)

Todas estas interacciones no implicaron una comunicación directa, pero me mostraron la presencia constante de otros jugadores en el entorno, ya sea en ese momento como las invocaciones, como en el pasado con los mensajes, manchas de sangre y siluetas.

5. Experiencia subjetiva durante la sesión

Registre las siguientes percepciones en el transcurso de la sesión:

- Sensación constante de vulnerabilidad al explorar zonas desconocidas o plagadas de enemigos
- Estado de alerta permanente ante posibles emboscadas apoyado por los mensajes en el suelo.
- Incremento de tensión al acumular una cantidad considerable de almas teniendo al final una necesidad de gastarlas o ser sumamente precavido para no perder nada.
- Estrategias de evasión tras múltiples muertes consecutivas
- Necesidad de memorizar trayectorias y patrones enemigos para evitarlos o separarlos si venían en grandes cantidades.
- Frustración ante errores mínimos que derivan en muerte inmediata como caerte de un lugar donde no había peligro realmente.
- Sensación de soledad, a pesar de la presencia indirecta de otros jugadores.

La repetición de trayectos después de cada error y muerte, ayudaron con mi familiarización progresiva con el entorno, facilitándome reconocer patrones de riesgo.

Inmersiones	Interacción	Socialización	Dinámicas comunitarias
<p>Dark Souls 1 Primera inmersión Duración: 2 horas 20-febrero-26</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mensajes asincrónicos encontrados • “Alabado sea el sol” como símbolo recurrente • Lectura de advertencias (“enemigo adelante”, “trampa”) • Sistema de calificación de mensajes • Manchas de sangre (muertes de otros jugadores) • Sombras de jugadores en tiempo real • Obtención de saponita blanca (posible cooperación futura) • Presencia comunitaria indirecta 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación colectiva de mensaje • Validación comunitaria mediante votos • Aprendizaje indirecto a través de muertes ajenas • Identificación de códigos internos (“Praise the Sun”) • Percepción de comunidad activa • Construcción de confianza/desconfianza en mensajes • Reconocimiento de ayuda anónima 	<ul style="list-style-type: none"> • Tutorial emergente entre jugadores • Sistema de advertencia colectiva • Producción colaborativa de conocimiento • Cooperación potencial estructurada por el sistema • Interacción indirecta permanente • Comunidad dentro de experiencia solitaria
<p>Explicar inmersión:</p>	<p>Esta primera inmersión consistió en una sesión de 2 horas de observación participante dentro de Dark Souls 1, se registro el avance en el juego más las formas en que el sistema introduce la presencia de otros jugadores mediante mensajes en el suelo, manchas de sangre donde sus personajes han muerto y siluetas que aparecen y desaparecen de jugadores que están o han pasado por ahí. Esto ha permitido identificar que, aunque el juego de apariencia de que esta es una experiencia individual al final la experiencia posee una estructura sociotécnica que logra producir interacción, aprendizaje colectivo y dinámicas entre los jugadores.</p>		

Inmersiones	Interacción	Socialización	Dinámicas comunitarias
Dark Souls 1 Segunda inmersión Duración: 2 horas 26-febrero-26	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa interconectado / estructura laberíntica • Mensajes: advertencia / guía / estrategia • Indicaciones: enemigos / emboscadas / objetos • Estrategias de combate: 1 vs 1 / grupos • Jefes + apoyo NPC • Invasión de jugador (enemigo) • Jugador aliado (aparición / ayuda / desaparición) • Gestos (reverencia, interacción no verbal) • Nuevos gestos desbloqueados • Continuidad de personaje (caballero) 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación asincrónica (mensajes) • Apoyo emocional (“inténtalo de nuevo”) • Cooperación sin contacto directo • Normas implícitas (gestos, combate) • Interacción mediada por el sistema • Pactos (organización social) • Roles por pacto (invasor, aliado, etc.) • Exploración parcial de pactos 	<ul style="list-style-type: none"> • Advertencia colectiva (riesgos / rutas) • Estrategias compartidas • Mayor dependencia comunitaria (espacios cerrados) • Cooperación vs conflicto • Roles diferenciados (pactos) • Organización implícita de la comunidad • Persistencia (mensajes de aliento) • Producción continua de mensajes • Códigos de conducta (gestos, invasiones)
Explicar inmersión	<p>Esta segunda inmersión consistió en una sesión de 2 horas de observación participante en <i>Dark Souls 1</i>, continuando con el mismo personaje. Durante el avance se identificó que el mapa funciona de forma interconectada, lo que refuerza la sensación de un mundo continuo. Se observó una mayor presencia de mensajes en el suelo, los cuales no solo advierten sobre enemigos o emboscadas, sino que también sugieren estrategias, señalan objetos y brindan apoyo al jugador. Además, se presentaron interacciones con otros jugadores tanto de conflicto, mediante invasiones, como de cooperación, con la aparición de un jugador que ayudó a derrotar a un enemigo y desapareció. También se identificó la existencia de pactos, que asignan roles a los jugadores, como invadir o ayudar, lo que muestra una organización interna de la comunidad. Finalmente, el uso de gestos evidenció la presencia de normas implícitas dentro de la interacción entre jugadores.</p>		

Inmersiones	Interacción	Socialización	Dinámicas comunitarias
Dark Souls 3 Primera inmersión Duración: 2 horas 07-marzo-26	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de personaje (clase, regalo) • Mensajes asincrónicos (tutorial) • Indicaciones de control y movimiento • Ignorar mensaje → trampa • Combate inicial • Sistema de postura (críticos) • Manchas de sangre • Primer jefe • Modo ascua (tras jefe) • Objetos (brasas) • Encuentro con enemigo fuerte (katana) • Uso del entorno (tirarlo) • NPCs (guardiana, herrero, mercader) • Mensajes en santuario (humor) • Sistema de votación • Hogueras (teletransporte) 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación del inicio (no-muerto enterrado) • Aprendizaje a través de mensajes • Confianza/desconfianza en mensajes • Aprendizaje por error • Reconocimiento de mecánicas (experiencia previa) • Interpretación de nuevas mecánicas • Identificación de riesgo • Seguridad por experiencia previa • Interpretación del estado (modo ascua) • Comparación con “humanidad” • Evaluación de riesgo • Resolución estratégica • Reconocimiento de espacio seguro • Identificación de roles • Interpretación simbólica (humor) • Validación de mensajes • Comprensión del sistema • Percepción de decadencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Continuidad de sistemas • Tutorial emergente entre jugadores • Sistema de orientación colectiva • Producción indirecta de conocimiento • Transferencia de habilidades entre juegos • Adaptación colectiva a mecánicas • Advertencia comunitaria • Reproducción de estrategias • Sistema de recompensa compartido • Evolución de sistemas dentro de la saga • Uso colectivo del entorno • Adaptación colectiva al entorno • Centralización de interacción • Estructura funcional del mundo • Cultura compartida • Regulación comunitaria • Acceso estructurado al mundo • Percepción colectiva del entorno
Explicar inmersión	<p>Esta primera inmersión consistió en una sesión de aproximadamente 2 horas de observación participante en Dark Souls 3. Se registro el inicio del juego, donde se incluyó la creación del personaje, se exploró el entorno inicial y se dieron las primeras interacciones con el sistema.</p> <p>Como en entregas anteriores, se identificó la presencia de mensajes asincrónicos anotados en el suelo que tienen la función de ser un tutorial no invasivo, así como manchas de sangre que evidenciaban experiencias de otros jugadores en estas mismas zonas. Además, se observaron mecánicas similares a las de anteriores entregas como lo es el caso del “modo ascua” que funciona como el modo de “humanidad” en juegos pasados, así como cambios en objetos respecto a entregas anteriores.</p> <p>También se registró la llegada al Santuario de Enlace de Fuego, ubicación que funciona como zona central del juego donde se concentran NPC y mensajes de otros jugadores para interactuar con los mismos. Se observa que, aunque el juego pretende representar una experiencia individual, mantiene una estructura sociotécnica que permite la interacción, aprendizaje y dinámicas comunitarias.</p>		

Inmersiones	Interacción	Socialización	Dinámicas comunitarias
<p>Dark Souls 3 Segunda inmersión Duración: 2 horas 12-marzo-26</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de objeto para invadir • Invasión a otros jugadores • Combate PvP (1 vs 1) • Uso de gestos (reverencia) • Victoria en invasión • Obtención de recompensas (lengua pálida, brasa) • Cambio de rol (invasor / aliado) • Aparición como espíritu azul • Cooperación con otros jugadores • Participación en pactos • Defensa de jugadores novatos • Combate contra jefes en cooperación • Recepción de invasiones • Evasión de combate por otros jugadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de códigos de combate (reverencia) • Normas implícitas (no curación, 1 vs 1) • Interpretación de roles (invasor / aliado) • Aprendizaje de mecánicas PvP • Reconocimiento de recompensas • Comparación de objetos (brasa vs humanidad) • Percepción de actividad del juego • Interpretación del comportamiento evasivo • Comprensión de funciones de pactos • Diferenciación de tipos de cooperación 	<ul style="list-style-type: none"> • Regulación informal del combate (duelos) • Códigos de conducta en PvP • Sistema de recompensas por invasión • Organización por roles (invasor / aliado) • Estructura de pactos • Apoyo a jugadores novatos • Cooperación vs conflicto • Diversificación de roles • Persistencia de mecánicas comunitarias • Variación en niveles de actividad comunitaria
<p>Explicar inmersión</p>	<p>Esta segunda inmersión consistió en una sesión de aproximadamente 2 horas de observación participante en Dark Souls 3, continuando con el mismo personaje. Se registraron interacciones centradas en el sistema de invasiones, tanto como invasor como aliado.</p> <p>Esta segunda sesión tuvo una duración de 2 horas de observación en Dark Souls 3, se continuo con el mismo personaje. Se logro registrar interacciones centradas en el sistema de invasiones, tanto como invasor como de aliado.</p> <p>Se identifico el uso de objetos para invadir a otros jugadores, así como la existencia de códigos implícitos en los combates dentro del juego, como el uso de gestos antes de una pelea y que los combates son uno contra uno sin usar curaciones. También se observó que se consiguen recompensas tras derrotar jugadores, así como la participación en distintos roles dependiendo los pactos a los que pertenezcas.</p> <p>Hubo registros de dinámicas de cooperación, especialmente hacia jugadores novatos, y comportamientos diversos como la evasión del combate ocultándose en el entorno y hasta usando emboscadas. El sistema de invasiones y pactos estructura formas de interacción, socialización y dinámicas comunitarias dentro del juego.</p>		

3.3 Análisis e interpretación

Para la organización del análisis se tomará de base y recuperará el trabajo de José Alberto Sánchez Martínez, en su libro *Cuerpo, espacio e interacción en entornos digitales*. Donde propone el estudio de los entornos virtuales a partir de la relación entre el espacio, el sujeto y las formas de interacción. Se utilizará como guía para los ejes de análisis las categorías mencionadas y vistas en las matrices del capítulo anterior, los cuales son: interacción, socialización y dinámicas comunitarias. De esta forma, el trabajo de Sánchez (2015) fungirá como guía para la interpretación de los datos obtenidos.

a) Espacio Digital

El análisis de los mundos virtuales puede iniciarse a partir de la descripción del espacio digital, no es solo un escenario donde se llevan a cabo las acciones, es más una estructura activa que orienta, limita y condiciona la experiencia que termina viviendo el jugador. En este sentido, el espacio no es simplemente un elemento neutro, sino que es un componente fundamental para la construcción de un sentido dentro de los entornos virtuales.

En el caso de la saga Dark Souls, esta premisa adquiere una importancia fundamental, el diseño del entorno no responde a una lógica de representación fiel a lo que conocemos en el mundo físico ni a la creación de espacios funcionales en términos cotidianos y tradicionales. Lo que diferencia esta construcción de mundos con la de otros entornos virtuales donde se busca reproducir estructuras reconocibles como lo pueden ser casas habitables, ciudades organizadas y llenas de vida o espacios de convivencia fuertemente delimitados, en Dark Souls se nos presenta un mundo fragmentado, que se encuentra en ruinas y está marcado por la decadencia. Se nos configura un entorno dominado por castillos destruidos, fortalezas abandonadas, cementerios, catacumbas, paisajes desolados, inviernos duros y pueblos olvidados, lugares donde la arquitectura no cumple una función práctica inmediata, sino que termina operando como un dispositivo simbólico y experiencial.

Esta condición de ruina no es simple y llanamente estética, sino que tiene implicaciones más directas en la forma en que el jugador vive, percibe y se relaciona con el escenario material físico de los entornos que describe Sánchez (2015), donde la reproducción de cultura material física genera espacios no funcionales debido a la ausencia de necesidades biológicas del

avatar, en Dark Souls los espacios adquieren un significado en relación con el riesgo que se vive, la hostilidad interminable y el intento de supervivencia de los jugadores. El entorno no está diseñado para que se sienta cómodo y seguro, sino que fue creado para ser enfrentado, recorrido y en el mejor de los casos, sobrevivido.

Un elemento central dentro de la organización espacial de estos videojuegos es la presencia de las hogueras, las cuales funcionan como puntos de anclaje dentro del mundo. Estos puntos existen con varias finalidades mecánicas dentro del juego, como lo son la mejora del personaje, la posibilidad de usar teletransportación entre otras hogueras, aprender hechizos y milagros y organizar el inventario, entre otras; pero no solo están para ello, sino que funcionan como símbolos, zonas que toman un significado especial para los jugadores, ya no son simples ubicaciones, se vuelven lugares donde el jugador puede sentirse seguro y tranquilo dentro de un entorno donde está en constante estrés y peligro. En este sentido, podemos comprender que las hogueras son núcleos en los que se estructura la experiencia espacial, con ellos se establecen ritmos de avance en la aventura del jugador y condiciona las pausas donde el jugador renacerá cuando el usuario falle. A diferencia de otros espacios en otros mundos virtuales, los cuales tienen la función de solo ser simbólicos, las hogueras dentro de la saga adquieren un papel estructural dentro de la lógica de este universo, logrando una unión entre el jugador y el entorno que lo rodea, tanto es así que la hoguera se ha vuelto un símbolo popular en los videojuegos en los últimos años.

El diseño que configura este espacio no se caracteriza por la existencia de tutoriales explícitos, sino por todo lo contrario, el jugador debe aprender muchas cosas por su cuenta. En este mundo no existen mapas detallados con puntos de referencia específicos, no hay indicaciones claras que le expliquen al jugador a dónde dirigirse o qué camino debe tomar. Esta falta de acompañamiento es lo que obliga al sujeto a desarrollar una relación de interpretación con el entorno, donde se vuelve clave la orientación y exploración, donde su memoria se transforma en una herramienta fundamental para el progreso. El espacio se presenta como una estructura interconectada que está creada para ser descubierta de forma paulatina, esto refuerza la idea de que la experiencia no está programada o predeterminada desde un inicio, sino que realmente es construida por el jugador y sus decisiones mientras avanza en su recorrido por los escenarios.

Otra característica que se conecta fuertemente con los escenarios y la exploración es la dificultad, la distribución de enemigos, trampas y obstáculos no están colocados de esa manera por pura aleatoriedad, todo está armado con la lógica de hacer sentir acosado y en peligro al jugador. Por ende, el espacio no solo es un cascarón que alberga las acciones del mundo y el usuario, realmente participa de forma activa en la producción de desafíos, volviéndose un agente que condiciona el comportamiento del sujeto y sus decisiones.

En términos generales, el mundo de Dark Souls no reproduce el espacio físico, sino que lo transforma bajo su propia lógica, donde la experimentación termina supliendo las ideas tradicionales de juego y convivencia. La arquitectura de sus mundos, lejos de estar diseñadas para hacer sentir cómodo al jugador, operan como indicadores de peligro, memoria y como una voz que narra la historia de este universo. Con todo esto el entorno se vuelve un medio en el cual se le brinda información al jugador, aunque no sea de una forma explícita.

Desde la perspectiva propuesta por Sánchez (2015), esto permite entender que el espacio digital en Dark Souls no es solo un contenedor pasivo de acciones, sino una estructura activa, lo cual coincide con la concepción del ciberespacio como un entorno dinámico planteada por Pierre Lévy (2004). La ausencia de funcionalidad tradicional, la condición de ruina, la centralidad de las hogueras y la falta de guías explícitas configuran un entorno en el cual no solo se condiciona la interacción, sino que produce formas específicas de comportamiento, percepción y hasta eventualmente, de relación con otros jugadores.

En este sentido, el análisis del espacio nos permite establecer una base para comprender los niveles posteriores de interacción, ya que es dentro de esta estructura donde se llevan a cabo tanto las relaciones del jugador con el entorno, como las formas de sociabilidad que emergen dentro del juego. Así el espacio en Dark Souls, no solo define “dónde” sucede la experiencia, sino también el “cómo” y “con quién”, convirtiéndose de esta forma en un elemento crucial para entender la configuración de las dinámicas comunitarias dentro de este entorno digital.

Gracias a las configuraciones que se dan en este espacio, se puede comprender que las formas de interacción existentes en Dark Souls, no aparecen de manera aislada, ya que realmente están profundamente condicionadas por el entorno y su estructura. Al analizar el espacio, se nos permite establecer una base para así entender cómo es que el jugador se relaciona con su

entorno, lo cual nos permite entrar al siguiente nivel en este análisis, la relación jugador-entorno.

b) Relación jugador-entorno

El segundo nivel de análisis está en centrar la relación que existe entre el sujeto y el entorno digital, es decir, en el cómo el jugador habita, actúa e interpreta todo dentro del espacio virtual. En Dark Souls, esta relación está marcada por el proceso de progresión y aprendizaje basado en los errores, la experiencia y la constante repetición, no es un dominio inmediato del entorno como en otras producciones.

Como se acaba de mencionar, a diferencia de otros videojuegos donde el entorno se muestra como un espacio explicado o guiado con claridad, en Dark Souls la relación que nace entre el jugador y el mundo florece a partir de la incertidumbre. Desde las primeras interacciones del jugador con el mundo, este se enfrenta a un entorno que no le ofrece instrucciones explícitas ni objetivos marcados claramente, lo que provoca una experiencia inicial de completa desorientación para el jugador. La situación en la que es puesto el usuario lo obliga llevar a cabo una exploración meticulosa y constante, donde cada acción representa un riesgo inminente, siendo así una nueva forma de interacción con el entorno.

Analizándolo podemos percatarnos de que este tipo de aprendizaje no se da gracias a los mecanismos tradicionales de enseñanza per se, no es gracias a tutoriales o indicaciones directas, cuando realmente es por el proceso de experimentación que se vive dentro del juego. El error toma un papel indispensable en la experiencia, fallar y morir deja de ser un simple castigo y se vuelve una oportunidad de aprendizaje en el entorno que rodea al jugador, se aprende de los enemigos y de las mecánicas del propio juego. De esta forma, la relación jugador-entorno se transforma en un proceso de ensayo y error, donde lo que nos permite crear una construcción progresiva del mundo es la constante repetición.

El jugador desarrolla una relación interpretativa con el entorno, los elementos como la distribución de enemigos, la arquitectura de los niveles o la presencia de ciertos objetos tienden a funcionar como señales que deben ser comprendidas y tomadas en cuenta. Sin embargo, estas señales no son realmente evidentes, o no en su mayoría, lo que termina por

reforzar la idea de que debe existir una atención constante y una lectura meticulosa del espacio en el que se encuentra el jugador.

En esta dinámica, los elementos que fungen como mediadores entre la interacción del jugador y el entorno, terminan adquiriendo una gran relevancia, un ejemplo a tomar en cuenta son los mensajes dejados por otros jugadores, Estos mensajes, aunque forman parte de una dimensión social, se integran mediante la experiencia individual directa del jugador, teniendo una especie de rol de guías, advertencias o incluso fuentes de confusión. En este sentido, la relación que se tiene con el entorno no es aislada, esta atravesada por la presencia indirecta de otros sujetos, lo que complejiza aún más la forma en que se termina de construir el conocimiento dentro del juego.

Por otro lado, si lo miramos desde otro ángulo, la experiencia del jugador implica una adaptación a las propias mecánicas y limitantes del sistema. El control que tiene sobre el personaje, la forma del manejo de la cámara y la ejecución de acciones requieren de un proceso de aprendizaje técnico que influye de forma directa en la forma en que el jugador llega a interactuar con su entorno. De esta forma, la relación entre el jugador y su entorno no depende únicamente de la interpretación que este le dé al espacio, sino que también tiene que ver el dominio de los dispositivos y las mecánicas que permiten habitar en él.

Puede afirmarse que el jugador no ocupa de forma pasiva el espacio, sino que lo construye mediante su experiencia. Cada recorrido que hace, cada error, y cada descubrimiento contribuye a crear una comprensión particular de su entorno, que no está determinada de forma rígida por el diseño del juego, sino que está configurada por la interacción entre el sistema y el jugador. Esta relación puede entenderse como una forma de interacción mediada, en la que el jugador no solo actúa dentro del espacio virtual, sino que se termina construyendo una experiencia a partir de él, en un sentido particularmente cercano a lo planteado por Sánchez (2015).

Desde esta perspectiva, la relación entre el jugador y su entorno en Dark Souls debe entenderse como un proceso dinámico donde la experiencia nace desde la constante tensión entre lo desconocido y el futuro aprendizaje. El entorno no nos puede ofrecer certeza, sino que obliga al jugador a que sea parte de una participación para la construcción de sentido, lo que da lugar a una forma de interacción que se caracteriza por la exploración, la interpretación

y la adaptación constante. Esta dinámica se puede vincular a lo visto en capítulos anteriores, más específico con la concepción del entorno digital como un espacio interactivo, donde el usuario no solo recibe información, sino que la crea o participa en la creación de esta, tal como lo plantea Pierre Lévy (2004).

Sin embargo, la relación entre el entorno y el jugador no se construye de forma individual, por lo menos no completamente, ya que sufre constantes intervenciones por parte de otros jugadores de forma indirecta, sin la necesidad de verse frente a frente. De este modo, la experiencia que en un principio se plantea como individual, se ve influida por dinámicas colectivas que surgen dentro del sistema, así dándonos la oportunidad de analizar la relación entre jugadores.

c) Relación jugador–jugador

Llegado a este punto, se tendrá como finalidad entender cómo es la relación existente entre los jugadores dentro del entorno virtual, buscando conocer de qué manera es que los jugadores llegan a interactuar entre sí y cómo se configuran las dinámicas sociales que nacen en dicha interacción. En el caso de Dark Souls, la dimensión presenta ciertas características particulares, ya que la interacción que existe entre los jugadores no se da de forma directa o constante, sino que es a través de formas indirectas y mediadas que existen dentro del mismo entorno que genera el título.

A diferencia de otros mundos virtuales donde la interacción social está centrada en una comunicación directa dada gracias a chats, encuentros constantes y visibles, o espacios creados para la convivencia continua, en Dark Souls no es así, la presencia de otros jugadores se representa gracias a “rastros” dejados en el mundo. Elementos como los mensajes en el suelo, “fantasmas” o siluetas de otros jugadores, o manchas de sangre que dan pie a ver muertes de estos mismos, constituyen formas de interacción indirecta que le dan la posibilidad al jugador de percibir actividad de otros usuarios sin que estos entren directamente a su partida, mostrando que no hay necesidad de tener un contacto inmediato o directo, de esta forma, lo que termina de articular la relación de los sujetos dentro de la propia experiencia individual es el entorno digital.

Así podemos darnos cuenta de que algunas mecánicas toman un papel importante dentro de la construcción de formas de interacción, como lo son los mensajes que dejan los jugadores en sus aventuras. Estas notas pueden tener distintos fines, pueden expresar advertencias, alguna sugerencia o indicación sobre algo en la zona en la que te encuentras, o simplemente, por su ambigüedad, pueden terminar siendo hasta engañosos, lo que termina añadiendo incertidumbre a la comunicación en el juego. A pesar de la ambigüedad, los mensajes terminan fungiendo como un medio de intercambio de información entre los jugadores, ayudando de esta forma a la construcción de una inteligencia colectiva sobre el juego y sus mecánicas. El jugador, al tener contacto con estos elementos, se vuelve un participante más en este proceso colectivo y deja de tener solo un rol pasivo.

El cual plantea que las interacciones son procesos en los cuales las personas forman significados gracias a la interpretación de las acciones de otras personas que se encuentran en un mismo contexto. Desde esta perspectiva, las dinámicas existentes pueden ser interacciones mediadas, donde los jugadores sin necesidad de tener comunicación directa pueden darles sentido a señales, comprender acciones y hasta rastros dejados por otros, dando el nacimiento a una experiencia social compartida dentro de entornos virtuales.

De igual forma, existen algunas características que ayudan a reforzar la interacción con otros jugadores, no solo leyendo mensajes o notas, sino siendo testigos de eventos que le han ocurrido a otros personajes, como lo son las manchas de sangre mostrando el cómo murió algún jugador, o las siluetas que nos muestran por dónde han pasado algunos usuarios en su recorrido. Gracias a estas representaciones, el jugador puede permitirse anticipar diversos eventos o prever situaciones las cuales aún no ha experimentado. Y no solo funcionan para ver si algo pasará más adelante, sino que también ayuda a reforzar ese sentimiento de que existe una presencia compartida dentro del entorno de soledad que nos presenta la saga, siendo el caso de las antes mencionadas siluetas o “fantasmas”.

Gracias a esta interacción se crea un tipo particular de sociabilidad, donde la comunidad nace gracias a la coexistencia en un mismo entorno, no al mismo tiempo ni de forma directa, sino de maneras mediadas por el sistema, dejando atrás la idea de una comunicación presencial y constante. La actividad de otros jugadores termina atravesando la actividad del propio

jugador, creando así una sensación de compañía en un espacio que está hecho para aparentar y tratar de ser solitario, como lo menciona Rheingold (2000)

La interacción en Dark Souls puede vincularse a lo mencionado por Rheingold (2000), con las comunidades virtuales, esto dado a que los jugadores participan en una red de relaciones que está mediada por la tecnología, en este lugar se da un intercambio de información y propicia la construcción de un sentido en forma colectiva. Sin embargo, si lo comparamos con modelos tradicionales de comunidades virtuales, podemos notar que en estos casos la interacción no depende de comunicación directa, sino realmente lo hace de mecanismos integrados en el diseño del mundo y su entorno.

Podemos comprender estas dinámicas gracias a Pierre Lévy (2004) y su concepto de inteligencia colectiva, ya que es posible notar que el conocimiento del juego no está solamente en una persona o jugador, ya que realmente está construido en base a la información aportada gracias a diversas personas que dejan sus conocimientos y experiencias en forma de rastros en el entorno. Así el jugador no debe simplemente interpretar el entorno en el que se encuentra usando la experiencia vivida por él, sino que debe hacerlo tomando de apoyo la información compartida por otras personas, de esta forma construyendo y transformando información.

La relación jugador-jugador en Dark Souls no solo está basada en la interacción directa constante, sino que, en este caso, el entorno digital actúa como intermediario para una forma de sociabilidad mediada por él. La información dejada por otras personas crea la posibilidad de que nazca una experiencia colectiva, dando pie a la creación de diversas dinámicas comunitarias que surgen gracias al diseño del videojuego.

Con esto se puede afirmar que las comunidades en Dark Souls no están fundadas mediante la idea de una comunicación directa, cuando realmente es gracias a la integración de experiencias vividas por jugadores en sus entornos “individuales”, que se terminan fusionando, llegando a ser realmente colectivas ya que se comparte la información obtenida en el entorno virtual que exploran. Gracias a esto, se logró redefinir la noción tradicional de comunidad en videojuegos, denotando que la sociabilidad puede llegar a existir en entornos que están planteados para tener prácticamente “nulo” contacto, pero donde la presencia de otros jugadores, a su manera, se hace visible y cobra peso por sus acciones.

En conjunto, todos los elementos mencionados nos muestran que realmente las dinámicas comunitarias nacidas en la saga no son resultado de una forma de interacción directa exclusivamente, sino que surgen gracias a que el entorno termina mediando las interacciones. Y así, la experiencia del jugador que está planteada para ser individual, se encuentra en constante cruce con lo colectivo, configurando un modelo de sociabilidad particular dentro de los mundos virtuales ya conocidos.

3.4 Conclusiones

Esta investigación tuvo como objetivo el analizar las dinámicas de interacción, socialización y construcción de comunidad dentro de entornos digitales, para esto, se utilizará como caso de estudio dos videojuegos pertenecientes a la saga Dark Souls, los cuales serán “Dark Souls y Dark Souls 3”. Para ello se utilizará el enfoque metodológico de la etnografía digital y la observación participante, afortunadamente fue posible examinar como es que se configuran las relaciones entre los jugadores en un entorno que está diseñado para hacer sentir que el usuario está en un lugar interpretado como solitario o individual.

Los resultados obtenidos mediante esta investigación permitieron afirmar que la experiencia en Dark Souls no se limitan a prácticas individuales, sino que realmente están profundamente conectadas con la presencia de otros jugadores, aunque esta esté manifestada de forma diferente a lo tradicional, específicamente de manera indirecta y mediada por el sistema. En este sentido, las interacciones no desaparecen, sino que estas se transforman adaptándose a formas menos visibles, pero igualmente importantes dentro de la experiencia del usuario, todo esto relacionado con la pregunta de investigación. Esto se ejemplifica con lo que dice Howard Rheingold (2000) quien explica que las comunidades virtuales nacen gracias a las interacciones constantes en entornos mediados con la tecnología, esto sin la necesidad de que exista una interacción directa entre los usuarios o en este caso, jugadores.

El análisis realizado al entorno digital dejó como evidencia que no tiene una función de elemento pasivo, sino es una estructura realmente activa, la cual condiciona de diversas maneras las experiencias que vive el jugador. La configuración con la que cuenta en la que nos pone en un mundo en ruinas, con la ausencia de guías explícitas para el apoyo del jugador

y la organización del espacio en torno a ciertos puntos estratégicos como lo son las hogueras, generan una dinámica donde se premia la exploración y el sentimiento de incertidumbre es uno de los que predominan en el ambiente influye directamente en la forma en que el jugador se relaciona tanto con el entorno como con otros jugadores. Con esto nos percatamos que el espacio no simplemente define el contexto de la acción, sino que también participa en la construcción de las dinámicas donde se genera interacción.

Respecto a la relación entre el jugador y su entorno, se pudo notar que esta caracterizado por un proceso de aprendizaje progresivo, el cual esta basado en la experimentación, el error y la repetición. El hecho de que no existan instrucciones claras para los jugadores, los fuerza a ser mas observadores con el mundo que los rodea, obligándolos a desarrollar una mayor comprensión del mismo gracias a su propia experiencia, lo que refuerza su papel como un elemento activo dentro del sistema. Sin embargo, esto no se da de forma aislada, puesto que siempre hay una constante interacción con los rastros que llegan a dejar otros jugadores durante sus partidas, introduciendo una nueva información en la creación del conocimiento colectivo.

Si analizamos la relación que existe entre los jugadores, encontramos información que remarca la idea sobre que en Dark Souls, las relaciones no nacen por contacto directo o conversaciones diarias, lo hacen por mecanismos indirectos, los cuales son vistos dentro del juego de diversas maneras, ya sea como mensajes en el suelo que indican la dirección de algún objeto o trampa, manchas de sangre de las muertes de otros jugadores o diversas apariciones de otros jugadores que se pueden ver como “fantasmas” en el entorno. Esto nos demuestra que la información es clave en estos juegos, pues ayuda a jugadores previniéndolos de diversas situaciones durante su aventura, ya sea de peligros inminentes o solo recordándoles que no deben rendirse, volviendo así el recorrido solitario de un jugador, en una construcción colectiva de conocimiento, las escasas formas de interacción facilitan esto, creando la posibilidad de comunidades que no requieren una interacción directa, sino que funciona gracias a la acumulación de experiencias individuales y de experiencias colectivas, lo que conforma comunidades. Esto se relaciona con lo mencionado por Pierre Lévy (2004), quien menciona que, en los entornos digitales el conocimiento se crea de forma

colectiva, gracias a la acumulación de experiencia e información obtenida por los usuarios, que al final la comparten entre sí para concluir este proceso.

Tomando como base lo anterior, se puede afirmar que mi hipótesis, planteada al inicio de esta investigación es correcta, ya que se demuestra que en Dark Souls la comunidad no solamente existe, sino que es construida gracias a diversas dinámicas que son mediadas por el propio juego y su diseño, lo que pone en duda las concepciones tradicionales de lo que significan la sociabilidad en entornos digitales.

Gracias a los autores que fueron recopilados en los capítulos teóricos de esta investigación, podemos analizar los hallazgos encontrados, Autores como Howard Rheingold (2000) y Pierre Lévy (2004), nos ayudan a comprender que las comunidades virtuales y la inteligencia colectiva pueden manifestarse de formas no tan convencionales respecto a la interacción. Del mismo modo, gracias a Sánchez (2015), y su modelo analítico, fue posible estructurar de forma adecuada el análisis y la información recabada, facilitando la comprensión de distintas dimensiones que ayudan a configurar las experiencias de las cuales cada jugador es participe dentro de su entorno virtual.

Lo que se busca mostrar con este trabajo es entender que los videojuegos no son solo medios y espacios de entretenimiento, sino que se forman como entornos sociotécnicos sumamente complejos donde surgen formas particulares de interacción, socialización y que logran formar comunidades. En este sentido, Dark Souls es un caso relevante que sirve para analizar como es que el diseño de un sistema tiene la capacidad de influir de forma directa en la manera en que sujetos que tienen contacto con él se terminan relacionando entre sí, creando a su vez dinámicas comunitarias que no dependen por completo de comunicación directa, sino de las formas en que el entorno media estas interacciones en el entorno.

Para finalizar este estudio, se contribuye al campo de estudio de los mundos virtuales, de los videojuegos, al mostrar que las dinámicas sociales que se generan en este tipo de entornos no solamente reproducen formas existentes, sino que también generan novedosas maneras de relacionarse, las cuales se terminan adaptando a características propias de cada sistema. Para comprender de mejor manera esto, podemos utilizar lo explicado por Sánchez (2015), el cual plantea que los entornos digitales no reproducen de forma fiel las relaciones tradicionales

que existen, ya que se configuran de nuevas maneras gracias a las interacciones que se adaptan en el sistema digital y a la lógica del sistema virtual.

El desarrollo de este capítulo nos dio la posibilidad de demostrar que las dinámicas de interacción, socialización y comunidad en entornos digitales no deben ser entendidas desde modelos tradicionales de comunicación, no es necesario realmente una comunicación directa. Gracias al estudio de esta saga se pudo evidenciar que el diseño del mundo, aunque parezca no tener relevancia, muchas veces juega un rol invaluable en la creación de relaciones entre jugadores, posibilitando formas de sociabilidad que, aunque no son directas, son funcionales e importantes. Más allá de reproducir lo ya conocido, los datos obtenidos nos confirman que los mundos virtuales son capaces de crear nuevas formas de interacción, los mundos virtuales evolucionan para cubrir nuevas necesidades que las formas tradicionales de interacción no pueden cubrir. Esto coincide con lo que menciona Pierre Lévy (2004), pues menciona que el ciberespacio no funciona como una simple reproducción de nuestra realidad física, ya que realmente es un entorno capaz de crear nuevas y diversas formas en las que las personas pueden comunicarse, intercambiar información o ideas y de esta forma que surjan nuevas formas de relacionarse entre los usuarios.

Bibliografía:

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design* (3rd ed.). New Riders.
- Augé, M. (1995). *Los no lugares: Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.
- Bandai Namco Entertainment. (2011). *Dark Souls* [Videojuego]. FromSoftware.
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Videojuego].
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. MIT Press.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2011). *The Sage handbook of qualitative research*. SAGE.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. Yellow Ant.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2019). *Understanding video games: The essential introduction* (3rd ed.). Routledge.
- FromSoftware. (2009). *Demon's Souls* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.
- FromSoftware. (2011). *Dark Souls* [Videojuego]. Bandai Namco Entertainment.
- FromSoftware. (2014). *Dark Souls II* [Videojuego]. Bandai Namco Entertainment.
- FromSoftware. (2016). *Dark Souls III* [Videojuego]. Bandai Namco
- Garfías Frías, J. Á. (2010). La industria del videojuego a través de las consolas. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 52(209), 161–179.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Anchor Books.
- Higinbotham, W. (1958). *Tennis for Two* [Videojuego experimental].
- Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. London: SAGE.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games*. Three Rivers Press.
- Kozinets, R. V. (2000). *E-tribalized marketing? The strategic implications of virtual communities of consumption*. *European Management Journal*.
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Doing ethnographic research online*. London: SAGE.

- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: Por una antropología del ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud.
- Nintendo. (1985). *Super Mario Bros.* [Videojuego].
- OpenAI. (2026). Imagen generada con ChatGPT [Imagen generada por inteligencia artificial].
- Rheingold, H. (2000). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier* (Rev. ed.). MIT Press.
- Sánchez Martínez, J. A. (2015). *Cuerpo, espacio e interacción en entornos digitales*.
- Therrien, C. (2019). Video games caught up in history. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The Routledge companion to video game studies*. Routledge.
- WallpaperCave. (s. f.). *Dark Souls Remastered wallpapers*.
- Wolf, M. J. P. (2008). *The video game explosion: A history from Pong to PlayStation and beyond*. Greenwood Press.