

ETNOGRAFÍA DIGITAL Y CIBERCULTURA. UN ANÁLISIS ANTROPOLÓGICO DE LA PLATAFORMA DE AJEDREZ CHESSCOM

DIGITAL ETHNOGRAPHY AND CYBERCULTURE: AN ANTHROPOLOGICAL ANALYSIS OF THE CHESS.COM PLATFORM

José Luis Santivañez Sánchez (*)

Reseña bibliográfica:

(*) José Luis Santivañez Sánchez es de nacionalidad peruana, licenciado en Antropología por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos y licenciado en Derecho por la Universidad Autónoma. Trabaja actualmente como asesor legal en materia de Derecho Penal.

ORCID: 0000-0001-5041-0751. Correo electrónico: jsantivanezs@autonoma.edu.pe

Fecha de recepción: 25. 7. 2025 Fecha de Revisión: 23.10.2025 Fecha de Aceptación: 12.11.2025

SANTIVANEZ SANCHEZ José Luis (2025). "Etnografía digital y cibercultura: un análisis antropológico de la plataforma de ajedrez Chesscom". Conciencias Sociales, AÑO 17, N° 33, diciembre 2025. Universidad Católica Boliviana "San Pablo", Sede Cochabamba.

Resumen

El objetivo principal de esta investigación es describir las características de las cibercomunidades que emergen en la plataforma de ajedrez de Chess.com, a través de la aplicación de la etnografía digital. Desde el punto de vista metodológico, se trata de una investigación de tipo básica, con un enfoque cualitativo, nivel descriptivo, utilizando el método de la etnografía digital y aplicando las técnicas de observación participante y análisis documental. Los resultados evidencian que, dentro de la comunidad deportiva de "Team Perú", los ajedrecistas desarrollan un sentido de pertenencia y formas particulares de organización. En este espacio digital, se generan vínculos afectivos entre jugadores aficionados y profesionales, quienes comparten un interés identitario: representar al país en eventos competitivos dentro de la plataforma. Estas interacciones sociales no solo fortalecen la cohesión grupal, sino que configuran un entorno simbólico en el que se construyen valores, normas y representaciones compartidas. El estudio concluye que las cibercomunidades como Team Perú representan colectivos de sujetos que, mediante la mediación tecnológica, construyen vínculos sociales, identidades y sentidos colectivos dentro de una plataforma online de ajedrez. La etnografía digital permitió analizar de forma detallada y contextualizada una cibercomunidad deportiva, evidenciando que plataformas como Chess.com no son únicamente espacios de competencia, sino también escenarios de socialización y construcción de identidades colectivas.

Palabras clave: interacción social, organización, etnografía digital, identidad, antropología.

Resumo

O objetivo principal desta pesquisa é descrever as características das cibercomunidades que emergem na plataforma de xadrez Chess.com, por meio da aplicação da etnografia digital. Do ponto de vista metodológico, trata-se de uma pesquisa básica, com abordagem qualitativa, nível descritivo, utilizando o método da etnografia digital e aplicando as técnicas de observação participante e análise documental. Os resultados evidenciam que, dentro da comunidade esportiva "Team Perú", os enxadristas desenvolvem um senso de pertencimento e formas particulares de organização. Neste espaço digital, geram-se vínculos afetivos entre jogadores amadores e profissionais, que compartilham um interesse identitário: representar o país em eventos competitivos dentro da plataforma. Essas interações sociais não apenas fortalecem a coesão grupal, mas também configuram um ambiente simbólico no qual se constroem valores, normas e representações compartilhadas. O estudo conclui que as cibercomunidades como o Team Perú representam coletivos de sujeitos que, mediante a mediação tecnológica, constroem laços sociais, identidades e sentidos coletivos dentro de uma plataforma online de xadrez. A etnografia digital permitiu analisar de forma detalhada e contextualizada uma cibercomunidade esportiva, evidenciando que plataformas como o Chess.com não são apenas espaços de competição, mas também cenários de socialização e construção de identidades coletivas.

Palavras-chave: interação social, organização, etnografia digital, identidade, antropologia

Abstract

The main objective of this research is to describe the characteristics of the cybercommunities that emerge on the Chess.com chess platform, through the application of

digital ethnography. From a methodological point of view, this is a basic research study with a qualitative approach, at a descriptive level, using the digital ethnography method and applying the techniques of participant observation and document analysis. The results demonstrate that, within the “Team Peru” sports community, chess players develop a sense of belonging and particular forms of organization. In this digital space, affective bonds are generated between amateur and professional players, who share an identity-related interest: representing the country in competitive events within the platform. These social interactions not only strengthen group cohesion but also create a symbolic environment in which shared values, norms, and representations are constructed.

The study concludes that online communities like Team Perú represent groups of individuals who, through technological mediation, construct social bonds, identities, and collective meanings within an online chess platform. Digital ethnography allowed a detailed and contextualized analysis of a sports online community, demonstrating that platforms like Chess.com are not only spaces for competition but also settings for socialization and the construction of collective identities.

Keywords: social interaction, organization, digital ethnography, identity, anthropology.

Introducción

La etnografía digital no es un nuevo campo de investigación en las Ciencias Sociales. Existen pioneras como Hine (2004) quienes abordaron las acciones, pensamientos y emociones que se expresan en la interacción y comunicación diaria de un colectivo que está conectado en el internet.

Como un método de investigación, la etnografía digital aborda al internet como una actividad cultural en sí. Este método se “adapta al propósito, práctico y real, de explorar las relaciones en las interacciones mediadas, aunque no sean “cosas reales” en términos puristas” (Hine, 2004, p.82).

Como un campo de estudio, la etnografía virtual representa “una oportunidad para transformar reflexivamente el propio método y replantear los supuestos teóricos y epistemológicos que sustentan nuestra relación con lo técnico” (Ardevol et al., 2003, p.18). Esta revela aspectos y matices relacionados con las formas y dinámicas habituales de la vida social contemporánea, tanto en el ámbito digital como fuera de este (Díaz, 2024).

La etnografía virtual resulta indispensable ante la transformación de los artefactos tecnológicos que han repercutido en las formas de acción, percepción y relaciones humanas, así como la aparición de un nuevo sujeto cultural que habita en un ciberespacio (Meneses & Cardozo, 2014).

En esta línea, resulta pertinente emplear la etnografía digital para abordar el fenómeno de las cibercomunidades que se forman con el interés de promover una actividad deportiva, como el ajedrez. El ajedrez, como cualquier otra actividad multidimensional, se ha extendido y transformado como resultado de la globalización y del desarrollo de nuevas tecnologías digitales. Como bien menciona Santivañez (2022) el interés del ajedrecista moderno “se encuentra dirigido en el uso de las plataformas web, ya que estas ofrecen una facilidad para realizar duelos online contra ajedrecistas de distintos países” (p.23).

En este marco, el presente estudio plantea como pregunta general: ¿Cuáles son las características de las cibercomunidades que

emergen en una plataforma de ajedrez online?

Se plantea como objetivo general: Describir las características de las cibercomunidades que emergen en una plataforma de ajedrez online, a través de la aplicación de la etnografía digital.

La tesis central de la investigación radica en que las cibercomunidades como Team Perú se configuran en espacios digitales donde la práctica del ajedrez se extiende del plano competitivo hasta transformarse en un proceso de construcción identitaria, socialización y cohesión social, basado en la interactividad, la afectividad y el sentido de pertenencia cultural. El ajedrez en línea aparece como un fenómeno cultural que enlaza dimensiones sociales, técnicas y simbólicas propias de una cibercultura.

El artículo de investigación está organizado de la siguiente manera: Primero, se presenta el marco conceptual para abordar las cibercomunidades. Segundo, se explica la metodología de investigación donde se detalla el enfoque, métodos y técnicas. Tercero, se desarrolla la etnografía digital realizada en una plataforma de ajedrez online. Por último, se presentan las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Para abordar teóricamente las comunidades virtuales resulta necesario emplear un enfoque integral que articule tres dimensiones interrelacionadas: el ciberespacio, la cibercultura y la mediación tecnológica. Una vez aplicado un enfoque integral, será posible comprender teóricamente los hallazgos etnográficos en el estudio de la cibercomunidad Team Perú como una forma de organización social en un entorno digital.

2. Marco conceptual

Para abordar teóricamente las comunidades virtuales resulta necesario emplear un enfoque integral que articule tres dimensiones interrelacionadas: el ciberespacio, la cibercultura y la mediación tecnológica. Estas no actúan de manera aislada, sino en una relación dialéctica que constituye el modo en que los ajedrecistas conviven, dialogan y crean significados en un entorno digital.

El ciberespacio es “un espacio no físico sobre el que se forja una cultura y se configuran redes de sociabilidad que interactúan a través de la red” (Estrada, 2020, p.36). Este espacio artificial constituye el “dónde”, el escenario tanto simbólico como material en el que se manifiestan las interacciones sociales mediadas por las tecnologías digitales (Delgado, 2023). No se implica solamente un espacio virtual, sino de un territorio social dinámico como consecuencia del uso de la información, en el que confluyen prácticas, discursos y vínculos humanos (Martínez et al., 2014).

En las plataformas de ajedrez online, los ajedrecistas generan una presencia que trasciende lo físico, construyendo nuevas formas de “estar allí” y de relacionarse con los miembros de una comunidad.

En este escenario se extiende la cibercultura, abordada como el “qué” se produce dentro del ciberespacio como los sistemas, prácticas, entornos y medios culturales simbólicos (Levy, 2007).

La cibercultura es el “cambio en la cultura generado por la interacción del hombre con la cibernética transformando así las dinámicas de la sociedad” (Quiñones, 2005, p.176). Esta abarca el conjunto de significados, valores, símbolos y prácticas

colectivas que surgen mediante las interacciones digitales (Pérez, 2021). En las plataformas de ajedrez online, considera el tejido simbólico que da sentido a la vida de los ajedrecistas en la plataforma digital, como las normas de comportamiento, la organización social, los modos de participación y las expresiones identitarias que caracterizan a una comunidad de ajedrecistas online.

La relación entre el espacio y la cultura se define en la mediación tecnológica, que constituye el “cómo”. Las tecnologías digitales actúan como mediadoras de las relaciones sociales y cognitivas, estableciendo las posibilidades de acción, comunicación y representación (Vizcarra & Ovalle, 2011). Estas mediaciones abarcan un “un proceso reflexivo y de construcción de identidad en línea del investigador, es parte constituyente y constitutiva del propio objeto de estudio, así como de todas las fases del proceso etnografía” (Ardevol et al., 2003, p.18). Estas mediaciones configuran los modos de percepción, interacción y producción simbólica, otorgando a los “usuarios sentidos, símbolos, modelos mentales y otros recursos interpretativos para que se apropien y usen las tecnologías” (Tabares & Arango, 2021, p.113).

De esta interacción dialéctica entre el dónde, el qué y el cómo, surge el quién: la cibercomunidad que es un conjunto de “cibersujetos que comparten a su vez una serie de comportamientos, interacciones y expectativas que tienen sentido entre ellos” (Santana & Báez, 2002, p.50).

En el presente estudio, constituyen a los ajedrecistas peruanos como aquellos sujetos que, mediante la mediación tecnológica, fabrican vínculos sociales, identidades y un sentido colectivo en una plataforma de

ajedrez online (ciberespacio). Una cibercomunidad no es solo una agrupación de participantes, sino una forma contemporánea de organización donde confluye la cooperación, la interacción y la afectividad de los integrantes.

En definitiva, la interrelación del ciberespacio—territorio— la cibercultura— los contenidos y significados— y la mediación tecnológica—formas de interacción social— define y permite el surgimiento de las cibercomunidades. Este fenómeno no puede ser abordado meramente desde lo digital, sino como una manifestación compleja de la vida social (Rojas & Salazar, 2012).

La etnografía digital surge como aquella metodología que permite analizar las interacciones, diálogos, la intimidad, entre otros aspectos sociales en un entorno digital (Pink et al., 2016). Esta metodología exige repensar el rol del investigador y de las mediaciones tecnológicas en un espacio virtual (Magallanes & Zanotti, 2017).

3. Material y métodos

La investigación, es de tipo básica con enfoque cualitativo, nivel descriptivo, método de la etnografía digital, se aplicó la técnica de la observación participante y revisión documental.

La investigación es básica porque está interesada en descubrir nuevos conocimientos que permitan comprender el tema de estudio (Esteban, 2018).

La investigación tiene enfoque cualitativo porque “se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados, no se efectúa una medición numérica, por el cual el análisis no es estadístico” (Hernández et al., 2006, p.8).

El nivel de estudio es descriptivo, “recopila datos e informaciones sobre las características, propiedades, aspectos o dimensiones, clasificación de los objetos, personas, agentes e instituciones o de los procesos naturales o sociales” (Ñaupas et al., 2014, p.92).

Se aplicó la técnica la observación participante, “el investigador (observador) participa o comparte la vida de un grupo social o comunidad como invitado o amigo, pero al mismo tiempo observa y registra datos e impresiones sobre los aspectos, variables de sus hipótesis de investigación” (Ñaupas et al., 2014, p.204-205).

La revisión documental, recopila ordenadamente la “información para contextualizar el problema de investigación, mediante la búsqueda, selección, lectura, análisis, registro y crítica de los documentos” (Carbajal, 2020, p.6). En el estudio se emplearon artículos científicos, libros, tesis, informes de entidades —FIDE— y otros documentos, que abordaron los temas de etnografía digital, cibercultura, comunidades en línea, ciberespacio, deporte, ajedrez, entre otros conceptos.

El método de investigación es la etnografía digital, estudia la “conformación y reconfiguración del espacio a través de interacciones mediadas, como fluida, dinámica y móvil” (Hine, 2004, p.81).

Álvarez (2009) considera que el trabajo del etnógrafo “implica un compromiso y una familiaridad con la interacción mediada, pues es con ella con la cual mantendrá el contacto con sus fuentes y de donde provendrá la mayoría de sus observaciones y análisis” (p.5)

La etnografía digital no debe ser vista como algo novedoso, sino como una realidad

masiva en los trabajos de investigación por sus grandes ventajas (Palazuelos et al., 2024).

Según Copado & Barrón (2022), la etnografía digital ofrece una serie de ventajas metodológicas que la distinguen dentro de las ciencias sociales. En primer lugar, el espacio de investigación se sitúa en plataformas digitales o aplicaciones web, lo que permite explorar entornos en línea como campos legítimos de observación. El componente temporal se manifiesta en dos niveles: sincrónico, cuando las interacciones ocurren en tiempo real, y asincrónico, cuando los datos se recogen de eventos pasados o mensajes almacenados.

En la etnografía digital, el etnógrafo puede mantener una presencia tanto online como offline, con la opción de revelar o no su identidad, lo que flexibiliza su rol en el proceso investigativo. Las interacciones se dan de forma directa o a través de mensajes escritos en chats, foros o redes sociales. Asimismo, el grupo de estudio puede tener un alcance geográfico amplio, aprovechando la naturaleza global de internet (Faudoa, 2021).

El diseño de la investigación en una etnografía digital no es rígido, sino que se construye y ajusta progresivamente conforme se desarrolla el trabajo de campo. La observación se realiza en diversas dimensiones y contextos socioculturales, lo que permite una comprensión más integral del fenómeno estudiado. Además, el registro de datos puede incluir notas de campo, capturas de pantalla, grabaciones de audio y video, entre otros recursos, gracias a las herramientas digitales disponibles. De este modo, la recolección de información se apoya en múltiples tecnologías que contribuyen a la obtención de datos sólidos y confiables (Copado & Barrón, 2022).

Como se ha descrito anteriormente, la etnografía digital ofrece múltiples ventajas que lo convierten en el método adecuado para el estudio de ciberespacios, ciberculturas y cibercomunidades. La adaptabilidad y flexibilidad metodológica, los bajos costos y tiempo para su elaboración, el estudio de fenómenos emergentes, la captura de interacciones espontáneas y la gran cantidad de datos disponibles son las ventajas más llamativas de este método.

Es necesario considerar el aporte de Guber (2001) quien sostiene que la etnografía debe ser abordada como enfoque, método y texto, en la cual los datos permitirán construir conocimientos mediante su reflexividad.

4. Etnografía digital realizada en la plataforma de ajedrez Chesscom

La primera actividad fundamental para el desarrollo de la etnografía digital consistió en el registro en la plataforma de ajedrez online seleccionada en la investigación. Luego se procedió a la adaptación de los múltiples beneficios que la plataforma ofrece tanto a jugadores aficionados como a ajedrecistas competitivos. Con el transcurso del tiempo, la plataforma ha experimentado una evolución constante, incorporando diversas modalidades de juego, cursos de formación en ajedrez y una creciente variedad de bots diseñados para adaptarse a los intereses y niveles de habilidad de cada usuario. Esta dinámica ha convertido a la plataforma seleccionada en un entorno digital altamente atractivo para el presente estudio antropológico de las comunidades ajedrecísticas.

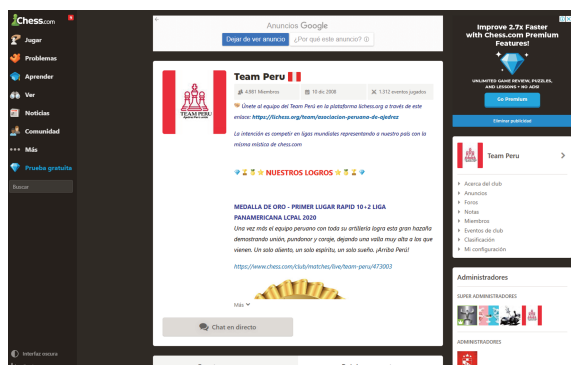
El 6 diciembre de 2017, se llevó a cabo el registro en la plataforma con un Nick específico, con el propósito inicial de participar en partidas de ajedrez con fines recreativos. De manera paralela, se comenzó

a observar transmisiones en directo de partidas disputadas entre ajedrecistas titulados, lo que permitió identificar la activa participación de destacados representantes peruanos. Entre ellos se encontraban el Gran Maestro Jorge Cori Tello (Machupichu10), el Maestro Internacional Mario Belli (Kralj56), el Maestro Internacional Renato Terry (MITerryble), el Gran Maestro Jose Martínez, entre otros, quienes competían regularmente contra jugadores de alto nivel y ranking internacional.

Durante los años 2018 y 2019, la participación en la plataforma adquirió un carácter más activo como parte del desarrollo de la Tesis de Licenciatura realizada en Antropología, centrada en el estudio del ajedrez en el contexto peruano. Como parte de la estrategia metodológica, se priorizó el acercamiento e integración a comunidades ajedrecísticas, tanto presenciales como virtuales, con el objetivo de establecer vínculos más directos con jugadores aficionados y competitivos. Esta inmersión permitió una comprensión más profunda de sus dinámicas sociales, formas de organización e interacciones cotidianas, elementos fundamentales para el análisis etnográfico propuesto.

Una de las comunidades virtuales de ajedrez a la que logré incorporarme fue Team Perú, colectivo que actualmente reúne a 4,981 miembros en la plataforma online de ajedrez. Esta comunidad congrega tanto a jugadores aficionados como a destacados ajedrecistas titulados, entre los cuales se encuentran el Gran Maestro Julio Granda Zúñiga, Maestro Fide Juan Aguilar Novoa (fmAguilar1), Maestro Fide Jonathan Sánchez Millones, entre otros. La diversidad y el nivel competitivo de sus integrantes hacen de esta comunidad un espacio representativo del ajedrez peruano en entornos digitales.

Figura N° 1. Comunidad Team Perú en la plataforma Chess.com



Team Perú es una cibercomunidad conformada por ajedrecistas tanto aficionados como profesionales, cuya principal actividad consiste en participar en torneos organizados dentro de la plataforma de ajedrez online, compitiendo contra equipos representativos de otros países. La coordinación para estos encuentros se realiza a través de anuncios publicados en la propia plataforma, los cuales son difundidos simultáneamente en grupos de WhatsApp integrados por ajedrecistas peruanos. Este sistema de comunicación permite una organización eficiente y colaborativa, facilitando la convocatoria y participación activa de los miembros en eventos deportivos virtuales de alcance internacional.

Desde la experiencia como integrante del Team Perú, se puede identificar la activa participación de destacados ajedrecistas limeños como Carlos Duncan León, Mariano Freyre, entre otros. Asimismo, es posible resaltar la presencia del Gran Maestro Henry Urday y el GM Julio Granda, quienes, si bien se encuentran retirados de las competencias presenciales, han participado ocasionalmente en torneos por equipos representando a Team Perú. Los ajedrecistas titulados experimentados actúan más como referentes que como autoridades formales en las comunidades digitales. La participación de

los ajedrecistas titulados en los torneos por equipos incentiva moralmente a los demás integrantes.

Esta variedad de perfiles dentro de la comunidad refleja la amplitud del espectro ajedrecístico nacional, que incluye desde jugadores en formación hasta figuras consagradas del ajedrez peruano.

Estrada (2020) menciona que las “comunidades conectadas en el escenario deportivo, permiten construir o reiterar sentidos de pertenencia, modos de organización y forjar relaciones afectivas con otros jugadores con quienes comparten sus gustos identitarios” (p.37-38).

La comunicación continua en las redes sociales y la participación en torneos internacionales reflejan un modelo organizativo horizontal, colaborativo y afectivo entre los integrantes. Los miembros de la comunidad emplean un lenguaje digital propio que integran expresiones coloquiales, tecnicismos y referencias culturales que contribuyen en la socialización y la identidad compartida. Estas expresiones coloquiales surgen ex ante y ex post partida.

En el ex ante, las expresiones se orientaban mayormente en burlas, si es que el equipo rival era de menor nivel competitivo. Por otro lado, si el equipo rival era de mayor nivel competitivo, como los rusos o ucranianos, los ajedrecistas peruanos solicitaban la participación de ajedrecistas titulados para poder vencer el duelo. En el ex post, las expresiones se orientaban a analizar los resultados de las partidas realizadas por los integrantes.

En caso de victoria, los ajedrecistas celebraban y plantean nuevos retos contra otras organizaciones. En caso de derrota, los ajedrecistas analizaban los errores más

comunes de los integrantes para mejorar colectivamente como equipo.

Ante conductas antideportivas de los integrantes, los administradores y coordinadores expulsaban al ajedrecista infractor. Ante conflictos entre los integrantes, los administradores y coordinadores planteaban una solución mediante el diálogo para garantizar la cohesión social.

La comunidad deportiva Team Perú ha desarrollado un marcado sentido de pertenencia y una forma particular de organización, en la que se configuran vínculos afectivos entre ajedrecistas aficionados y profesionales. Todos ellos comparten un elemento identitario común: el deseo de representar al Perú en competencias internacionales realizadas en la plataforma de ajedrez online.

Esta dinámica de interacción y cohesión guarda relación con lo planteado por Pérez & Muñoz (2018) quienes consideran que “el deporte permite a los individuos dar respuesta a sus necesidades de socialización favoreciendo relaciones microgrupales” (p.15).

Lamentablemente, no me fue posible participar activamente en los torneos por equipos organizados a partir del año 2020; sin embargo, es importante destacar que, hasta la fecha, la comunidad Team Perú ha registrado una participación en 1,312 eventos de ajedrez, logrando la victoria en 583 de ellos. Estos resultados reflejan no solo la constancia del equipo en el ámbito competitivo virtual, sino también el compromiso sostenido de sus integrantes en representar al ajedrez peruano a nivel internacional.

Uno de los eventos más destacados y atractivos de la plataforma es el Titled

Tuesday, un torneo de formato suizo, con ritmo Blitz y compuesto por once rondas. Este certamen se organiza de manera semanal y está dirigido exclusivamente a ajedrecistas titulados a nivel internacional. Su creciente prestigio se debe no solo al alto nivel competitivo que reúne, sino también al incentivo económico que ofrece, otorgando un premio de \$1,000 dólares al primer lugar. Este torneo se ha convertido en una referencia clave dentro del ajedrez en línea profesional.

El Titled Tuesday es un torneo de alto nivel competitivo en el que participan exclusivamente ajedrecistas titulados de todo el mundo. Este evento se ha consolidado como uno de los espacios más prestigiosos dentro del ajedrez en línea.

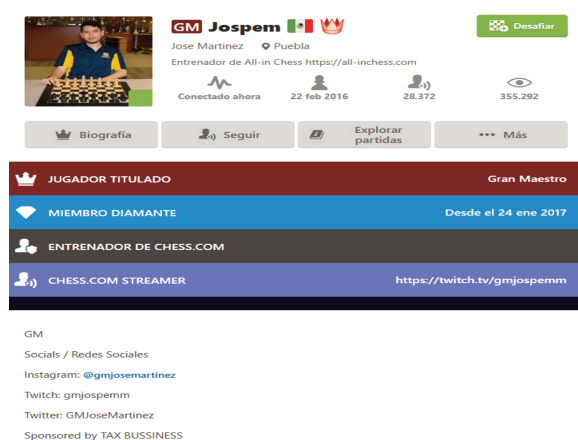
Entre los jugadores más destacados figura el Gran Maestro José Martínez Alcántara, de origen peruano y actualmente representante de México, quien ha demostrado un nivel excepcional de juego. Gracias a su talento y consistencia, ha logrado consagrarse campeón en más de diez ediciones del Titled Tuesday, superando a numerosos ajedrecistas de la élite mundial y consolidándose como una figura relevante en el circuito internacional.

José Martínez Alcantara (como se denomina en la plataforma Jospem) es un Gran Maestro que posee 2703 de ELO en el ritmo Blitz, actualmente ocupa el puesto 22° del mundo en dicho ritmo de juego (FIDE, 2025). En octubre de 2023, se situó en el 9° del mundo Blitz en la plataforma de ajedrez online (Chess.com-Español, 2023).

El ajedrecista José Martínez Alcántara ha sido objeto de controversia tras ser involucrado en acusaciones relacionadas con el presunto uso de módulos durante sus partidas, lo que generó cuestionamientos

sobre la legitimidad de algunos de sus logros en el ámbito del ajedrez en línea. Uno de sus principales críticos ha sido el excampeón mundial Vladimir Kramnik, quien expresó públicamente sus sospechas respecto al desempeño del Gran Maestro Martínez. Esta tensión alcanzó mayor visibilidad cuando ambos se enfrentaron en un duelo transmitido a nivel mundial, captando la atención de la comunidad ajedrecística internacional y exhibiendo un debate sobre la integridad en las competencias virtuales (Colodro, 2024).

Figura N° 2. Usuario del GM Jose Martínez Alcantara en la plataforma de ajedrez online



Las plataformas de ajedrez online han implementado algoritmos avanzados para monitorear la consistencia del juego, identificando jugadas sospechosas y sancionando a los jugadores mediante restricciones temporales o permanentes, por conductas antideportivas.

El ajedrez virtual se ha convertido en una tendencia gracias a plataformas de ajedrez online. Como cualquier otro deporte, es “generadora de relaciones sociales y está inseparablemente unido a la gestación de identidades colectivas y personales, al mismo tiempo que incorpora notables ventajas al beneficio del capital social creado con su práctica” (Pérez & Muñoz, 2018, p.14).

Para finalizar, la etnografía digital aplicada a analizar manifestaciones deportivas no es un nuevo campo de investigación para la antropología. Existen estudios como el de Estrada (2020) quien analizó cómo en la comunidad de surfistas se mantiene una relación dinámica con los medios digitales y fortalecen su identidad deportiva en las redes sociales. Existen semejanzas entre lo expuesto por Estrada (2020) y los hallazgos de la presente investigación; por ejemplo, en la comunidad Team Perú también se evidencia como los ajedrecistas peruanos emplean las tecnologías para producir, compartir y consumir contenido deportivo. De igual manera, los ajedrecistas emplean las redes sociales con el objetivo de fortalecer su identidad deportiva, manteniendo vínculos de pertenencia.

La etnografía digital permitió analizar la cotidianidad de las prácticas y formas de relación social de los usuarios (Aller, 2021). Estas manifestaciones trascienden las concepciones clásicas de la antropología, exigiendo al antropólogo replantear “la forma en que usualmente miramos el mundo, con sus lugares, concepciones, relaciones y prácticas culturales cotidianas o excepcionales” (Ulfe, 2022, p.36).

Conclusiones

Las cibercomunidades como Team Perú representan colectivos de sujetos que, mediante la mediación tecnológica, construyen vínculos sociales, identidades y sentidos colectivos dentro de una plataforma online de ajedrez. En la comunidad, constituida por ajedrecistas aficionados y titulados del Perú, se evidencia cómo, en una plataforma de ajedrez online, se establecen relaciones sociales que fortalecen el sentido de pertenencia social a través del deporte.

La comunicación continua en las redes sociales y la participación en torneos internacionales reflejan un modelo organizativo horizontal, colaborativo y afectivo entre los integrantes de la comunidad peruana. Los miembros de la comunidad emplean un lenguaje digital propio que integra expresiones coloquiales, tecnicismos y referencias culturales que contribuyen a la socialización y a la identidad compartida.

La participación de ajedrecistas profesionales como Julio Granda, Henry Urday, Jorge Cori, José Martínez, entre otros, demuestra la diversidad y presencia significativa de los deportistas de distintas generaciones en los espacios digitales. La coexistencia de jugadores retirados, profesionales activos y aficionados refleja un panorama amplio del ajedrez nacional, en constante interacción.

Los ajedrecistas titulados experimentados actúan más como referentes que como autoridades formales en las comunidades digitales. La participación de los ajedrecistas titulados en los torneos por equipos, incentiva moralmente a los demás integrantes. En los torneos individuales como el Titled Tuesday, los miembros de la comunidad de Team Perú se convierten en espectadores de los ajedrecistas titulados peruanos quienes participan en este evento de alto nivel competitivo. La destacada participación del Gran Maestro José Martínez Alcántara posiciona al Perú como una referencia relevante en el ajedrez en línea.

En relación con las tensiones entre los miembros de la comunidad, estas se solucionan mediante el diálogo y normas internas de convivencia digital que establecen los administradores y coordinadores. La deportividad es el elemento esencial de la armonía grupal de la comunidad Team Perú. En casos de conductas antideportivas, los

administradores o coordinadores separan a aquel integrante que emplee módulos de ajedrez en los torneos.

El estudio ofrece implicancias tanto teóricas, metodológicas y sociales para la comprensión de las dinámicas de usuarios en una plataforma online de ajedrez. Desde una perspectiva teórica, evidencia que para abordar teóricamente una comunidad virtual resulta necesario emplear un enfoque integral que articule el ciberespacio, la cibercultura y la mediación tecnológica. Estas no actúan de manera aislada, sino en una relación dialéctica.

Desde una perspectiva metodológica, evidencia que para abordar una comunidad virtual resulta necesario el registro e inmersión en una plataforma digital de ajedrez. Una vez integrado en la plataforma digital, el antropólogo puede realizar una etnografía digital abordando las interacciones, los significados, el sentido de pertenencia, las formas de organización, entre otros elementos de la cibercultura. Desde una perspectiva social, la expansión de las tecnologías digitales, impulsada por los procesos de globalización y el acelerado desarrollo tecnológico, ha dado lugar a nuevas configuraciones sociales que se articulan en lo que hoy se denomina cibercultura. Esta categoría permite abordar los entornos digitales como espacios legítimos de producción simbólica, interacción social e identidad colectiva, lo que posiciona a la etnografía digital como una herramienta imprescindible para el estudio antropológico del mundo contemporáneo.

Finalmente, en las reflexiones metodológicas, la experiencia desarrollada demuestra que la etnografía digital es una

herramienta metodológica potente para el estudio de comunidades deportivas en entornos virtuales. Este método permite acceder a una comprensión profunda de los significados, prácticas y relaciones que configuran estos espacios, reafirmando su pertinencia dentro de la investigación antropológica contemporánea.

La etnografía digital ofrece múltiples ventajas que la convierten en el método adecuado para el análisis de ciberespacios, ciberculturas y cibercomunidades. La adaptabilidad y flexibilidad metodológica, los bajos costos y tiempo para su elaboración, el estudio de fenómenos emergentes, la captura de interacciones espontáneas y la gran cantidad de datos disponibles son las ventajas más llamativas de este método.

Recomendaciones

En primer lugar, se recomienda a las empresas y entidades vinculadas al ámbito deportivo y tecnológico promover y mantener activamente las plataformas virtuales de ajedrez, ya que estas no solo funcionan como espacios para la práctica lúdica, sino que también constituyen entornos donde los ajedrecistas interactúan, construyen identidades colectivas y desarrollan un sentido de pertenencia en el marco de comunidades deportivas virtuales.

La reciente desaparición de plataformas como Chess24 evidenció el impacto negativo que puede generar el cierre de estos espacios, al provocar el descontento de una amplia comunidad de usuarios que ya había establecido vínculos, dinámicas de participación y formas organizativas en torno a dicha plataforma.

En ese sentido, la sostenibilidad de estas plataformas es crucial para garantizar la continuidad de procesos sociales y culturales

que trascienden el mero juego competitivo.

En segundo lugar, se recomienda a los investigadores considerar el uso de la etnografía digital en futuras investigaciones vinculadas al ámbito deportivo, particularmente en aquellos contextos en los cuales las comunidades de aficionados se articulan y organizan a través de redes sociales y plataformas virtuales. Esta metodología resulta especialmente pertinente para el estudio de procesos de construcción identitaria, dinámicas de interacción y manifestaciones culturales emergentes en entornos digitales.

En tercer lugar, se recomienda la formulación de una línea de investigación orientada al estudio del Deporte y el Desarrollo Tecnológico, con el propósito de abordar de manera sistemática temas emergentes como la cibercultura, las cibercomunidades, el espacio digital, entre otros conceptos clave que configuran las nuevas dinámicas del deporte en entornos virtuales.

Bibliografía

- Aller, R. (2021). Etnografías digitales: el quehacer antropológico en y a través de internet. *Inclusiones*, 8(10), 1-22. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/166449>
- Álvarez, G. (2009). Etnografía virtual: exploración de una opción metodológica para la investigación en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Q*, 3(6), 1-31. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/6554>
- Ardevol, E., Bertran, M. & Callen, B. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital*, (3), 1-21. <https://ddd.uab.cat/pub/athdig/15788946n3/15788946n3a5.pdf>
- Carbajal, R. (2020). Metodología de la investigación: investigación bibliográfica/documental. Universidad Francisco

- Gavidia. <https://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/9845/1/Tecnicas-de-investigacion-documental%20%281%29.pdf>
- Chess.com-Español (2023). José Martínez es 9º del MUNDO BLITZ. Recuperado el 11 de noviembre de 2025. <https://www.facebook.com/chesscom.es/posts/655673273378659/>
- Colodro, C. (2024). Martínez derrota a Kramnik en un duelo con controversias. Chessbase. Recuperado el 11 de noviembre de 2025. <https://es.chessbase.com/post/clash-of-claims-2024-controversias-martinez-kramnik>
- Copado, A. & Barrón, M. (2022). Etnografía Digital una Propuesta para Evaluar el Aprendizaje a Distancia. Congreso Internacional de Educación Evaluación 2022. <https://centrodeinvestigacioneducativauatx.org/publicacion/pdf2022/A090.pdf>
- Delgado, A (2023). Cultura Digital y Netnografía. En E. Atencio y F. Fumero (Coords.), Etnografía Digital: Un modelo de investigación en contextos virtuales (pp. 15-33). Universidad Euroamericana. <https://sarrauteducacion.com/wp-content/uploads/2023/11/Libro-Etnografia-Digital.pdf>
- Díaz, A. (2024). Etnografía e internet. Una matriz teórico-metodológica general. ARIES, Anuario de Antropología Iberoamericana. https://www.academia.edu/124182667/D%C3%ADaz_A_2024_Etnograf%C3%ADa_e_internet_Una_matriz_te%C3%B3rica_metodol%C3%B3gica_general_ARIES_Anuario_de_Antropolog%C3%ADa
- Esteban, N. (2018). Tipos de Investigación. Repositorio Institucional de la Universidad Santo Domingo de Guzmán, 1-4. <https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>
- Estrada, J. (2020). Cibercultura, comunidades en línea y nuevas tecnologías en la práctica del deporte: el caso del surfing. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, 26(51), 35-56. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31662848002>
- Faudoa, D. (2021). Etnografía digital: Registros oscilantes entre las vidas online y offline. En B. Márquez y E. Rodríguez (Coords.), Etnografías desde el reflejo: prácticas – aprendizaje (pp. 309-329). Universidad Nacional Autónoma de México. https://www.researchgate.net/publication/357752797_Etnografia_digital_Registros_oscilantes_entre_las_vidas_online_y_offline
- FIDE (2025). Clasificación de la FIDE del TOP 100 Open Blitz. Recuperado el 11 de noviembre de 2025. https://ratings.fide.com/top_lists.phtml
- Guber, R. (2001). Etnografía. Método, campo y reflexividad. Editorial Norma. <https://inaltera.org/doc/etnografia-metodo-campo-rosana-guber.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación (4ª ed.). McGraw-Hill. <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPLERI.pdf>
- Hine, C. (2004). Etnografía virtual. Editorial UOC. https://www.academia.edu/16047916/Hine_Christine_Etnografia_Virtual
- Levy, P. (2007). Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Anthropos. https://www.academia.edu/1738997/Ciberculturas_la_cultura_en_la_sociedad_digital_Pierre_L Levy
- Magallanes, M. & Zanotti, A. (2017). Análisis etnográfico multi-plataforma. Inmersiones en internet y desafíos de campo. Forum, 18(3), 1-14. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/63205>
- Martínez, L., Leyva, M. & Félix, L. (2014). Qué es el ciberespacio. En L. M. Martínez, P. E. Ceceñas y V. C. Ontiveros (Coords.), Virtualidad, ciberespacio y comunidades virtuales (pp. 44-92). Red

- Durango de Investigadores Educativos. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Ciberespacio.pdf>
- Meneses, T. & Cardozo, J. (2014). La Etnografía: una posibilidad metodológica para la investigación en cibercultura. *Encuentros*, 12(2), 93-103. http://scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-58582014000200007
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. & Villagomez, A. (2014). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis (4ª ed.). Ediciones de la U. https://www.lopezgalvezasesores.com/descargas/metodologia_investigaci%C3%B3n.pdf
- Palazuelos, I., Méndez, H. & Fernández, C. (2024). ¿Por qué hablar de etnografía digital? En I. J. Palazuelos, H. Méndez y C. Fernández (Coords.), *Etnografías digitales: Aproximaciones etnográficas en la era de la hipermediatización digital* (pp. 11-20). Astra. https://www.academia.edu/126943820/Etnograf%C3%ADas_digitales_Aproximaciones_etnogr%C3%A1ficas_en_la_era_de_la_hipermediatizaci%C3%B3n_digital
- Pérez, A. & Muñoz, V. (2018). Deporte, cultura y sociedad: un estado actual de la cuestión. *Revista de Humanidades*, (34), 11-38. <https://revistas.uned.es/index.php/rdh/article/view/21881>
- Pérez, M. (2021). La tecnología de la información en la cibercultura. Un análisis con la teoría de los códigos. *Pedagogía y Saberes*, (54), 125-139. <http://www.scielo.org.co/pdf/pys/n54/0121-2494-pys-54-125.pdf>
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T. & Tacchi, J. (2016). *Etnografía digital. Principios y práctica*. Morata. https://ia801406.us.archive.org/6/items/etnografia-digital.-principios-y-practica/Etnograf%C3%ADa%20digital.%20Principios%20y%20pr%C3%A1ctica_text.pdf
- Quiñones, F. (2005). De la cultura a la cibercultura. *Hallazgos*, (4), 174-190. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413835163015>
- Rojas, J. & Salazar, J. (2012). Cibercultura: una forma contemporánea de comunicación multimedia. *Análisis. Revista Colombiana de Humanidades*, (81), 167-190. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=515551761008>
- Santana, E. & Báez, K. (2002). Ciberespacio y Cibermundo: delimitaciones conceptuales desde el materialismo sistémico. *Ciencia y Sociedad*, 47(1), 45-57. <https://www.redalyc.org/journal/870/87070563004/html/>
- Santivañez, J. (2022). Los espacios lúdicos en la ciudad. Estrategias de interacción social y diferenciación. Un estudio de caso de ajedrecistas del Club Fortaleza y Plaza Esteban Canal, Lima (2018-2019) [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. <https://hdl.handle.net/20.500.12672/18284>
- Tabares, J. & Arango, L. (2021). Mediación del uso de la tecnología: Una propuesta conceptual para la gestión tecnológica en organizaciones. *Pensamiento & Gestión*, (51), 113-132. <https://www.redalyc.org/journal/646/64673386006/html/>
- Ulfe, M., Rodríguez, A., Vergara, R. & Reyes, A. (2022). La etnografía digital, sus desafíos y sus posibilidades. Departamento Académico de Ciencias Sociales de la PUCP. <https://repositorio.pucp.edu.pe/items/3842c9c9-aba2-49d2-ac30-576ad4a1a9ad>
- Vizcarra, F. & Ovalle, L. (2011). Ciberculturas: el estado actual de la investigación y el análisis. *Cuadernos de Información*, (28), 33-44. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97118906004>