

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE QUITO

CARRERA DE COMUNICACIÓN

ANÁLISIS DE LA JERGA DIGITAL DE ADOLESCENTES EN EL VIDEOJUEGO LEAGUE OF LEGENDS.

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título de: LICENCIADA EN COMUNICACIÓN

AUTOR: ESPINOSA CHAPACA EMILY DAYANA

TUTOR: ESCOBAR TORRES JOHANNA FRANCISCA

Quito - Ecuador

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, ESPINOSA CHAPACA EMILY DAYANA con documento de identificación N° 0923661417 manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 14 de septiembre del 2022

Atentamente,

ESPINOSA CHAPACA EMILY DAYANA

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

Yo, ESPINOSA CHAPACA EMILY DAYANA con documento de identificación No. 0923661417 expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del Artículo Académico: ANÁLISIS DE LA JERGA DIGITAL DE ADOLESCENTES EN EL VIDEOJUEGO LEAGUE OF LEGENDS, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Comunicación, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

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

Quito, 14 de septiembre del 2022

Atentamente,

ESPINOSA CHAPACA EMILY DAYANA

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, ESCOBAR TORRES JOHANNA FRANCISCA con documento de identificación Nº

1714010301, docente de la Universidad, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo

de titulación: ANÁLISIS DE LA JERGA DIGITAL DE ADOLESCENTES EN EL

VIDEOJUEGO LEAGUE OF LEGENDS, realizado por ESPINOSA CHAPACA EMILY

DAYANA con documento de identificación Nº 0923661417, obteniendo como resultado final

el trabajo de titulación bajo la opción Artículo Académico que cumple con todos los requisitos

determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 14 de septiembre del 2022

Atentamente,

MSc. ESCOBAR TORRES JOHANNA FRANCISCA

DEDICATORIA

A mi madre y hermana por su comprensión cuando estaba estresada y su apoyo incondicional. A Kimba y Banana por acompañarme con su ronroneo en cada una de mis desveladas. Y, a mi team Aguas Mojadas IV que hicieron de esta investigación un tiempo divertido.

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por cuidar de mí durante todo este proceso académico y poner en mi camino a las personas correctas. A mi tutora Johanna Escobar por su tiempo y dedicación durante todo el proceso de mi investigación.

INDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
El lenguaje en la cibercultura	3
La jerga digital en gamers adolescentes	4
El entretenimiento digital con League of Legends	5
METODOLOGÍA	7
RESULTADOS	12
CONCLUSIONES	28
REFERENCIAS	33
INDICE DE TABLAS	
Tabla 1. Elementos de la interfaz del videojuego.	9
Tabla 2. Elementos sonoros en el videojuego.	10
Tabla 3. Elementos del lenguaje en el videojuego	10
Tabla 4. Abreviaturas del videojuego League of Legends	18
INDICE DE FIGURAS	
Figura 1. Página de inicio de League of Legends	12
Figura 2. Campeones de League of Legends	13
Figura 3. Modos de juego.	14
Figura 4. League Voice	15
Figura 5. Discord.	16
Figura 6. Mapa de la Grieta del Invocador.	17
Figura 7. Abreviaturas utilizadas al finalizar la partida	20
Figura 8. Gestos.	20
Figura 9. Señalética del videojuego.	21
Figura 10. Conversación sobre fútbol.	24
Figura 11. Conversación sobre el amor.	24

Figura 12. Estadísticas de la partida.	25
Figura 13. Gráficos de la partida.	25
Figura 14. Resumen de la partida.	26

RESUMEN

El presente artículo académico analiza el contenido del videojuego League of Legends

como interfaz en la virtualidad que contiene elementos visuales y sonoros que permiten la

configuración de un lenguaje gamer que es comprendido por los adolescentes que consumen

este contenido. A través de una metodología que incluye la recolección de datos, observación

participante y el análisis de contenido, como técnicas que ayudaron a comprender los signos

y significados que se encuentran dentro del videojuego, que permiten la interacción y

comunicación entre los adolescentes jugadores.

Este estudio busca analizar formas de entretenimiento desde aportes de autores como:

Henry Jenkins (2015), Pierre Lévy (2007) y Carlos Scolari (2008), que permitirán responder

a las categorías: la comunicación y la interacción simbólica, el lenguaje en la cibercultura, la

jerga digital en gamers adolescentes y, el entretenimiento digital con League of Legends.

La postura que se maneja en los hallazgos de esta investigación sobre los videojuegos

radica en destacar lo positivo de su uso y la manera como el lenguaje se adapta a un proceso

de comunicación a través de códigos y jerga digital propia de adolescentes que son parte de la

comunidad del videojuego League of Legends. Por lo que, se enfatiza en las formas de

socialización de la cultura gamer que continúa evolucionando en las plataformas digitales.

Palabras clave: jerga, videojuego, socialización, cultura gamer, League of Legends.

ABSTRACT

This academic article analyzes the content of the video game League of Legends as an

interface in virtuality that contains visual and sound elements that allow the configuration of

a gamer language that is understood by adolescents who consume this content. Through a

methodology that includes data collection, participant observation and content analysis, as

techniques that helped to understand the signs and meanings found within the video game,

which allow interaction and communication among adolescent players.

This study seeks to analyze forms of entertainment from contributions of authors such

as: Henry Jenkins (2015), Pierre Lévy (2007) and Carlos Scolari (2008), which will allow

responding to the categories: communication and symbolic interaction, language in

cyberculture, digital slang in adolescent gamers and, digital entertainment with League of

Legends.

The position that is handled in the findings of this research on video games lies in

highlighting the positive aspects of their use and the way in which language adapts to a

communication process through codes and digital jargon of adolescents who are part of the

League of Legends video game community. Therefore, it emphasizes the forms of

socialization of the gamer culture that continues to evolve in digital platforms.

Keywords: slang, video game, socialization, gamer culture, League of Legends.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación trata sobre la jerga digital de los adolescentes para identificar los elementos del lenguaje utilizado por estos jóvenes dentro de la comunidad gamer. Se utiliza al videojuego League of Legends como estudio de caso, por su género de estrategia multijugador, como una referencia para interpretar la interacción en otros videojuegos.

Para entender la problemática se explica cómo los dispositivos electrónicos y la Internet tienen una presencia permanente en la sociedad, de ahí que, surgen nuevas formas de socialización y comunicación dentro de estos espacios virtuales, sobre todo en los adolescentes, quienes tienen mayor acceso a la tecnología. De esta forma, según Primicias (2021), la industria de los videojuegos dispuso un espacio donde este grupo, además de divertirse, puede compartir, socializar y comunicarse con otros jugadores.

En este sentido, para explicar estas afirmaciones se realizó un proceso de recolección de información sobre artículos relacionados a los videojuegos y la comunicación. Estas investigaciones tienen una proyección limitada en sus resultados, puesto que, no hay temas sobre jerga digital de manera específica. Además, visualizan un enfoque negativo sobre lo que representan los videojuegos en los adolescentes; al contrario, esta investigación pretende resaltar el lado positivo de este entorno de entretenimiento, que da lugar a nuevas formas de socialización y comunicación en adolescentes.

En esta investigación se utiliza una metodología cualitativa cuyo método de investigación es la etnografía virtual y la observación participante como su técnica. La perspectiva teórica tiene aportes de autores como: Henry Jenkins, Pierre Lévy y Carlos Scolari, que explican la configuración de las comunidades virtuales y la comunicación digital,

servirán para desarrollar las categorías de análisis, que son: la interacción, el lenguaje y el entretenimiento.

Cada una de estas categorías permitieron comprender ¿cómo a partir del contenido del videojuego se comienza a establecer un sistema simbólico que reconfigura el lenguaje de los adolescentes? Y además ¿Cuáles son las nuevas formas de socialización de los adolescentes en la comunicación digital? De esta forma, se intenta comprender que la cultura y el lenguaje tienen una importancia en el espacio físico así como en el espacio virtual porque se forman sociedades con características propias y compartidas, que incluso, cambian de acuerdo al contexto, por ejemplo, los adolescentes con los videojuegos.

La comunicación y la interacción simbólica

La comunicación es la forma de expresión de todo ser humano. En sus inicios se pensaba que la comunicación se producía de manera lineal o unidireccional (emisor - receptor), como lo explicaba el modelo Aristotélico del filósofo Aristóteles en 1920, en donde el objetivo del emisor era el de persuadir en el pensamiento del receptor a través del mensaje que reciba desde los medios de comunicación.

Este fue el punto de partida de varios aportes acerca de los procesos de comunicación, como el de Lasswell, con los elementos de un proceso de comunicación en 1948; y el de Shannon y Weaver, con la teoría matemática de la comunicación en el mismo año. Con el tiempo, se evidenció que en realidad la comunicación es un proceso bidireccional, donde tanto el emisor como el receptor pueden recibir y transmitir el mensaje, además de interpretarlo de manera personal.

Es por eso que, la sociedad se comunica gracias a este intercambio de información lingüística (comunicación verbal) y no lingüística. (comunicación no verbal) que se produce

mediante la interacción que se tiene con otras personas de su entorno y, por consiguiente, da lugar al proceso de socialización.

El sociólogo Herbert Blumer (1992) denomina este proceso como interaccionismo simbólico, y explica que la comunicación entre las personas permite el intercambio de signos, señales y símbolos que llegan al receptor, el cual le otorga sentido y significado al mensaje de acuerdo al contexto en el que se encuentre, es decir, está abierto a la interpretación del sujeto.

Actualmente, como lo explica Ayala (2001), "con la aparición del Internet y las nuevas tecnologías de la información parecen abrirse novedosas posibilidades no sólo para acceder a gran cantidad de información, sino para desarrollar una comunicación bidireccional" (p. 822), es por eso que, los videojuegos son un espacio en donde se va desarrollando comunidades *gamers* que se comunican, relacionan, interpretan e interactúan entre sí.

El lenguaje en la cibercultura

El lenguaje está construido con base a un sistema de signos que permite que los seres humanos se comuniquen entre sí, a esto lo denomina Saussure, signo lingüístico¹. De esta forma, se entiende que el lenguaje es el producto de la construcción social, cultural y simbólica a la cual el sujeto le otorga sentido y, por consiguiente, da lugar a un proceso comunicativo.

Lo mismo sucede en el entorno digital con los videojuegos, donde se puede evidenciar la existencia de un nuevo lenguaje *gamer* que según lo explica el abogado Wasden (2006): "es una combinación de siglas y abreviaturas" (p. 1), las cuales pueden ser entendidas e interpretadas por los adolescentes que participan en el videojuego.

¹ Está estructurada por tres componentes: Significado, el concepto o definición; Significante, la imagen acústica; y el Signo, es una representación de la realidad.

Esto quiere decir que, de acuerdo con la narrativa del videojuego se comienza a establecer un sistema simbólico que reconfigura el lenguaje de los adolescentes de acuerdo con el contenido de este. Además, da lugar a la creación de grupos o comunidades *gamers* en donde se desarrolla este nuevo proceso de comunicación digital entre adolescentes.

La formación de estas comunidades *gamers*, según lo explica Pierre Lévy, dan lugar a una cibercultura, la cual presenta una sociedad con un lenguaje, cultura y prácticas propias dentro del ciberespacio. En este caso, los videojuegos son el entorno en el cual se está desarrollando una cultura *gamer* con comportamientos, prácticas, y un lenguaje propio del mismo.

De esta forma, el lenguaje en la cibercultura es un elemento esencial para el proceso de comunicación digital de los adolescentes dentro del entorno virtual que ofrecen los videojuegos ya que, le otorga sentido a esta comunidad *gamer* lo que permite que deje de ser algo ficticio y se consolide en algo real.

La jerga digital en gamers adolescentes

La jerga, según lo explica Lázaro (como se citó en Gómez, 2014) se trata de una, "lengua especial de un grupo social diferenciado, usada por sus hablantes sólo en cuanto miembros de ese grupo social" (p. 16), es decir, es un tipo de lenguaje exclusivo de una comunidad o grupo para comunicarse entre sí.

De esta forma, en la sociedad se puede encontrar una variedad de jergas que son creadas por grupos o comunidades para entender de manera más fácil ciertos términos que son utilizados con frecuencia al momento de comunicarse, además, dependen de su contexto para ser entendido.

Como se explicó anteriormente en *El lenguaje en la cibercultura*, los adolescentes crearon una comunidad *gamer* a partir del contenido del videojuego, dentro de la cual utilizan

una jerga que les permite comprender ciertos personajes, categorías, términos y posicionamientos para comunicarse entre jugadores y avanzar en el videojuego.

De esta forma, la jerga es un elemento que le da exclusividad y sentido de pertenencia a esta comunidad *gamer*, la cual está en constante cambio porque los adolescentes continúan construyendo esta forma de comunicarse entre jugadores de acuerdo con las necesidades que tienen entre ellos y con base al contexto de cada videojuego ya que, no se utiliza la misma jerga para todas las comunidades *gamers*.

El entretenimiento digital con League of Legends

El entretenimiento digital tiene que ver con el tiempo de ocio y diversión de las personas, a través de dispositivos electrónicos como: computadoras, *smarthphones* y *tablets*.

El entretenimiento digital sigue creciendo, en primer lugar, porque se apoya en la tecnología, lo que le permite seguir evolucionando para sorprender al público. Por otro lado, la pandemia impulsó un mayor crecimiento, que estuvo acompañado del aumento en el uso de los dispositivos e Internet. (Gestión digital, 2022, párr. 10)

En este sentido, se puede decir que la diversión se encuentra al alcance de todos y todas quienes tengan acceso a Internet. Dentro de este campo del entretenimiento digital existe una variedad de contenido audiovisual, sin embargo, en vista de que la investigación se enmarca en los videojuegos se explicará a detalle este contenido.

Los videojuegos son plataformas de entretenimiento que permiten la interactividad, es decir, el usuario se involucra activamente en el contenido. Cuando aparecieron los videojuegos en 1970, solo se podían adquirir por consolas es por eso que, los juegos estaban estructurados para jugar de manera individual, como por ejemplo el reconocido Pac – Man.

Desde entonces, los videojuegos representan el tiempo de entretenimiento de la sociedad dado que, por su naturaleza, el ser humano tiene cualidades lúdicas. Como lo

explica el filósofo Huizinga en su texto Homo Ludens (2002), los videojuegos están diseñados con base a contextos históricos y culturales que permiten al ser humano no solo divertirse, sino que también desarrolle su habilidad de interpretación de él con el mundo.

Gracias a la Internet los videojuegos pueden estar disponibles en diferentes plataformas y los usuarios pueden jugar en línea con amigos o personas de diferentes localidades. Este tipo de videojuegos multijugador se lo denomina, "MMOG (Massively Multiplayer Online Game). Se trata de videojuegos jugados a través de Internet que congregan a un gran número de jugadores simultáneos que interactúan entre sí para avanzar en la mecánica del juego" (Carrillo, 2015, p. 42).

League of Legends de la empresa estadounidense Riot Games, es un videojuego que pertenece al género MOBA ²(Multiplayer Online Battle Arena) que permite a los usuarios escoger un campeón con habilidades específicas para combatir dentro del juego. Como explican Biernay y Mendoza (2016),

Presentan una modalidad de juego en la que se da lugar a la interacción entre las personas. Esta interacción social nos permitiría aproximarnos al constructo de identidad, entendida como la imagen que los individuos tienen de sí mismos formada en relación con el mundo físico y social en el cual se encuentran. (Biernay y Mendoza, 2016, p. 7)

A partir de la interacción y participación que se necesita dentro del videojuego los adolescentes comienzan a socializar entre jugadores en donde, además de entretenerse logran desarrollar una nueva forma de comunicación y socialización entre ellos.

-

² Es un videojuego multijugador en línea, con formato de arena de batalla.

METODOLOGÍA

La presente investigación corresponde al claustro de *Teorías de la comunicación* y a la temática *Narrativa transmedia/crossmedia*, que permite analizar las construcciones culturales en el ciberespacio, esto de acuerdo con lo que propone la Universidad Politécnica Salesiana para los trabajos de titulación de la Carrera de Comunicación.

De esta forma, se plantea como tema de investigación analizar la jerga digital de adolescentes en el videojuego League of Legends, a partir de categorías como: la interacción, el lenguaje y el entretenimiento, las cuales permitirán explicar cómo se va reconfigurando el lenguaje, creando nuevas formas de comunicación y socialización en los adolescentes, además, cómo a partir de esto se construyen las comunidades *gamers* en el entorno virtual.

En este sentido, el enfoque que se utiliza es cualitativo porque, de acuerdo a Sampieri (2018) permite, "examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados" (p. 358). Para esto es importante adentrarse en el entorno virtual de los videojuegos en el que los adolescentes se desenvuelven y familiarizarse con ellos.

Es por eso que, el paradigma de la investigación es interpretativo porque, "aspira simplemente a explicitar los significados subjetivos asignados por los actores sociales a sus acciones así como a descubrir el conjunto de reglas sociales que dan sentido a las actividades sociales sometidas a escrutinio" (González, 2001, p. 243), lo que permite comprender las prácticas, comportamientos, códigos y lenguaje que los adolescentes utilizan en el videojuego e interpretarlo desde la perspectiva de ellos mismos.

Entendiendo que el objeto de estudio son los videojuegos los cuales se encuentran en cualquier dispositivo electrónico con acceso a Internet, el método de investigación será la etnografía virtual, la cual "funciona como un módulo que problematiza el uso de Internet

(...). El estatus de la Red como forma de comunicación, como objeto dentro de la vida de las personas y como lugar de establecimiento de comunidades" (Hine, 2011, p. 80).

A través de técnicas como la recolección de datos, la observación participante y análisis de contenido, se pretende resolver la pregunta de investigación y explicar la problemática en cuestión. En primer lugar, la recolección de datos, como lo explica Sampieri (2018):

Lo que se busca en un estudio cualitativo es obtener datos (que se convertirán en información) de personas, seres vivos, comunidades, situaciones o procesos en profundidad; en las propias "formas de expresión" de cada uno. (...). Se recolectan con la finalidad de analizarlos y comprenderlos, y así responder a las preguntas de investigación y generar conocimiento. (p. 396)

En este sentido, la recolección de datos permite tener un bagaje de información sobre investigaciones relacionadas al problema de estudio y reconocer en que aspecto la investigación puede aportar con nuevos conocimientos sobre el tema, de esta forma, lograr tener mayor relevancia al momento de exponer los resultados.

Además, se destaca la participación e interpretación del investigador quien se encarga de profundizar en la información que logró percibir a través de la convivencia en el entorno de investigación. En este caso, se creó un perfil en el videojuego *League of Legends*, así como en *Discord* ³, para convivir con los adolescentes y comprender su sistema de comunicación.

Por otro lado, la observación participante dentro de estas plataformas digitales permite al investigador, "convertirse en parte de la comunidad, mientras se observan sus

³ Según Bello (2022) es una plataforma que permite que los jugadores se comuniquen entre sí, por voz, texto o vídeo. Además, permite compartir pantalla, hacer videollamadas, etc.

comportamientos y actividades" (Kawulich, 2005, p. 3). En este sentido, se logró obtener información a partir de la experiencia y la convivencia con adolescentes jugadores del videojuego.

Además, el análisis de contenido permite comprender al videojuego League of Legends, como explica López (2002), "el análisis de contenido se sitúa en el ámbito de la investigación descriptiva, pretende, sobre todo, descubrir los componentes básicos de un fenómeno determinado extrayéndolos de un contenido" (p. 174).

Es por eso que, la investigación es de carácter descriptivo ya que, "busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis" (Sampieri, 2018, p. 92), lo que permitió resaltar las significaciones de los jugadores dentro del videojuego.

Con respecto a las significaciones se trabajará con los conceptos de la denotación y connotación, los cuales son aportes del semiólogo, Roland Barthes (1993), quien se apoya en la teoría del signo lingüístico de Saussure, y menciona que, "en efecto, las variantes que son in - significantes en el plano de la denotación pueden volverse significantes en el plano de la connotación" (p. 74).

Tabla 1. Elementos de la interfaz del videojuego.

Elementos	Denotación	Connotación
Personajes	Campeones disponibles en el	-Atracción.
	videojuego.	-Fácil de usar.
Salas de juego	Diferentes modos de juego.	-Comodidad al jugar
		-Preferencia.
Chat de mensaje y	Vía de texto y audio para	-Preferencia.
VOZ	comunicarse entre jugadores.	

Social	Jugadores conectados.	-Amistad.	
		-Felicidad.	

Nota. La tabla indica los elementos más destacados del lenguaje visual en el videojuego League of Legends. Elaboración propia (2022).

En primer lugar, el ser parte de esta comunidad *gamer* en esta investigación permitió comprender el lenguaje visual del videojuego (*tabla 1*), es decir, la interfaz, en la cual se encuentran los personajes, las salas de juego, el chat de mensajes y de voz, etc. Luego, el lenguaje sonoro (*tabla 2*), que incluye la música, los efectos de sonido y el diálogo de cada personaje.

Tabla 2. Elementos sonoros en el videojuego.

Elementos	Denotación	Connotación
Música	Atmósfera de acuerdo con la	-Felicidad.
	trama y género del juego.	
Efectos de sonido	Sensaciones producidas a	-Molestia.
	través del audio.	-Burla.
Diálogo de los personajes	Representa la personalidad y	-Emoción.
	la historia de cada campeón	
	del videojuego.	

Nota. La tabla indica algunos elementos que son parte del lenguaje sonoro en el videojuego League of Legends. Elaboración propia (2022).

Tabla 3. Elementos del lenguaje en el videojuego.

Elementos	Denotación	Connotación
Abreviaturas	Permite acortar una palabra	-Inmediatez.
	larga.	

Emoticones	Representación gráfica de los	-Felicidad.

gestos humanos. -Enojo.

-Diversión.

Códigos Representan los roles de cada -Identificarse.

jugador y lenguaje del -Felicidad.

videojuego -Enojo.

Nota. La tabla muestra algunos elementos que configuran el lenguaje gamer de los adolescentes. Elaboración propia (2022).

Además, el lenguaje *gamer* (tabla 3) en el cual se puede evidenciar las abreviaturas, emoticones y códigos que se utilizan dentro del videojuego. Y, a partir de este lenguaje se va desarrollando la jerga digital que es utilizada por los adolescentes para comunicarse entre ellos en el videojuego.

Por otra parte, también permite reconocer los procesos de socialización que surgen gracias a la interacción entre adolescentes que participan del videojuego y, además, da lugar a la formación de la comunidad *gamer*, la cual desarrolla su propia cultura con prácticas, comportamientos y un lenguaje propio de la misma.

De esta forma, es importante en la investigación mencionar la metodología con la que se va a trabajar para que el lector logre comprender el proceso que se va a seguir, a fin de, alcanzar los resultados y responder a las preguntas de investigación planteadas. Además, permitirá ser una guía para futuras investigaciones relacionadas con el análisis de las comunidades en el espacio virtual.

RESULTADOS

En este apartado se presenta de manera descriptiva los hallazgos de la investigadora alcanzados mediante la observación participante de 6 meses en el videojuego *League of Legends*. En un primer momento se explican las 3 tablas presentadas en la metodología para posteriormente concluir con los resultados.

La interfaz del videojuego *League of Legends* contiene elementos visuales y sonoros que son parte de la experiencia de entretenimiento de los adolescentes, además, cada uno de estos elementos son importantes al momento de comunicarse entre jugadores porque dan sentido al lenguaje *gamer* que se utiliza en cada partida.

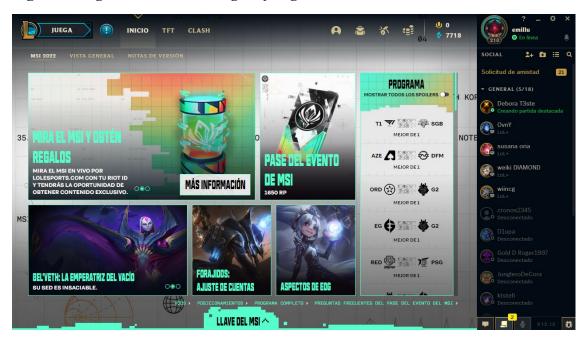


Figura 1. Página de inicio de League of Legends.

Nota. La figura muestra los elementos de la interfaz del videojuego.

En la tabla 1 Elementos de la interfaz del videojuego, se presenta: los personajes, las salas de juego, el chat de mensajes y voz, y el apartado de social, los cuales son elementos visuales que permiten la configuración del lenguaje gamer utilizado por los adolescentes jugadores.

Uno de los elementos que se aprecia son los personajes que están compuestos por 140 campeones que están disponibles en el videojuego, los cuales tienen diferentes habilidades y roles como: asesinos, tiradores, luchadores, magos, apoyos y tanques, que permiten la formación de un equipo con una estrategia dentro del videojuego.

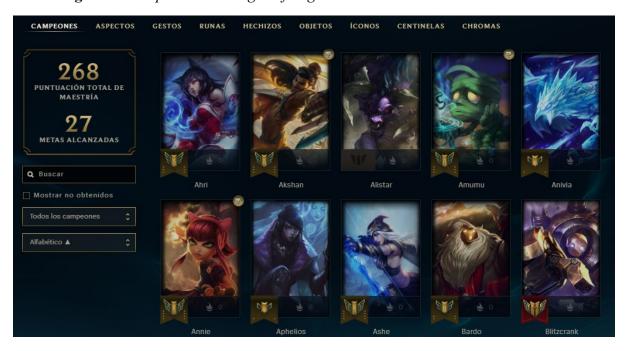


Figura 2. Campeones de League of Legends.

Nota. Captura de pantalla de League of Legends.

En este sentido, los adolescentes eligen a los campeones por dos factores importantes: el primero es que les atrae visualmente, por sus colores y el diseño del campeón, y el segundo es porque les gusta las habilidades y el rol que tiene el campeón dentro de la partida. Esto permite que los adolescentes se sientan cómodos al momento de participar con los otros jugadores en el videojuego.

Por otra parte, están las salas de juego que son los diferentes modos de partida que tiene *League of Legends*, por ejemplo: Grieta del invocador (Selección oculta, Reclutamiento, Clasificatoria Solo / Dúo, Clasificatoria Flexible), *ARAM, Teamfight Tactics*, y los modos de

partidas temporales (*Clash*, Uno para todos y *URFAR*). También se encuentran las partidas personalizadas y de entrenamiento.

Figura 3. Modos de juego.



Nota. Captura de pantalla de League of Legends.

Los adolescentes eligen entre estos diferentes modos, de acuerdo con su preferencia al momento de jugar porque cada una tiene sus propias características en la partida, como se puede evidenciar en la figura 3. También, los adolescentes escogen entre estas modalidades de acuerdo con el tiempo que tienen, ya que una partida de la Grieta del Invocador puede durar entre 40 a 60 minutos, mientras que una partida de *ARAM*, *Teamfight Tactics* o *URFAR* puede durar alrededor de 20 a 30 minutos.

Dentro de las partidas es importante la comunicación entre los jugadores, es por eso que, el videojuego ofrece un chat de mensajes y voz. El uso de este medio es utilizado de acuerdo con las preferencias de los jugadores, ya que para algunos el *League Voice* es muy básico en sus funciones, además, que hay interferencia con el sonido del videojuego. Es por

eso que, los adolescentes utilizan otras plataformas como *Discord* para comunicarse durante las partidas.

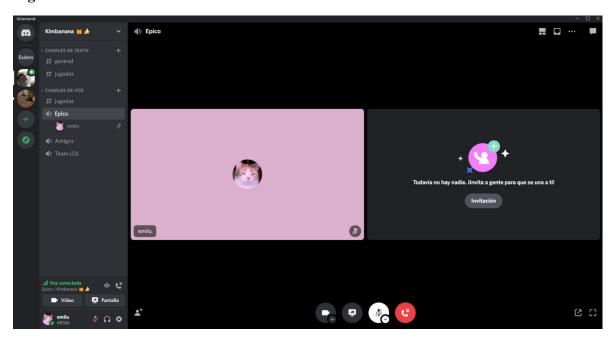
Figura 4. League Voice.



Nota. Captura de pantalla de League of Legends.

Por ejemplo, *Discord* tiene una mejor calidad en las llamadas de voz, los mandos que dan facilidad para activar o desactivar el micrófono con una tecla y otras funciones como personalizar los canales de voz y texto, activar robots que reproducen música automáticamente de *Spotify* o *YouTube*, compartir pantalla y activar cámara.

Figura 5. Discord.



Nota. Captura de pantalla de Discord.

Dentro del videojuego se encuentra el apartado de Social el cual permite agregar amigos, aceptar o rechazar solicitudes de amistad, además, refleja a los jugadores conectados, desconectados y ausentes, e invitaciones a partidas. Esto permite que los adolescentes tengan conocimiento sobre la actividad de sus amistades dentro del videojuego, de esta forma, crear una partida y formar un equipo para comenzar a jugar.

En la tabla 2 Elementos sonoros en el videojuego, se evidencia: la música, los efectos de sonido y los diálogos de cada personaje, que están presentes en las partidas. Cada uno de ellos tienen un significado en texto, sin embargo, el sonido permite que sea fácil de identificar a la palabra solo por el tono que tiene, lo que permite a los jugadores comprender lo que sucede en la partida y comunicarse con los demás del equipo sin necesidad de visualizar el chat.

En este sentido, la música es importante dentro del videojuego porque da una ambientación de acuerdo con el género e historia de *League of Legends*, lo que permite que

los adolescentes se sientan parte del videojuego y experimenten varias emociones dentro de cada partida como: alegría, tristeza, enojo, miedo, etc.

Por otro lado, los efectos de sonido son las sensaciones producidas en el videojuego, las cuales sirven para identificar las funciones de la interfaz como: crear una partida, partida encontrada, aceptar / rechazar partida, selección de campeones, invitaciones a partidas, mensajes de texto, regalos, etc.

Y, dentro de la partida sirven para diferenciar las señaléticas y los objetivos del juego: cuando se han generado súbditos, si hubo un asesinato enemigo o de un aliado, si mataron al dragón o el heraldo de la grieta, cuando destruyen las torretas, nexos o inhibidores.



Figura 6. Mapa de la Grieta del Invocador.

Nota. Captura de pantalla de Reportero Escolar (2018).

También, los diálogos de los personajes contienen frases y gestos que identifican al campeón de acuerdo con la historia del videojuego. Esto permite que los jugadores puedan bromear entre compañeros de equipo cuando van ganando o por el contrario lo utilizan para demostrar su emoción al enemigo porque va perdiendo la partida. También están los diálogos

del narrador que indica el tiempo de cada objetivo, así como, la narración de cada momento de la partida.

Por otra parte, de acuerdo con la tabla 3 Elementos del lenguaje en el videojuego, existen elementos dentro del videojuego que permiten el desarrollo de un lenguaje gamer que contiene: abreviaturas, emoticones, códigos, posiciones y líneas de juego. Esto es importante para que cada jugador tenga conocimiento de su significado.

Las abreviaturas permiten acortar una palabra o frases largas que utilizan los jugadores al momento de comunicarse dentro de cada partida, esto lo utilizan para tener inmediatez al escribir durante el juego. Estás palabras están escritas originalmente en el idioma inglés.

Tabla 4. Abreviaturas del videojuego League of Legends.

Abreviatura	Significado en inglés	Significado en español
TOP	Toplaner	Línea de arriba.
MID	Midlaner	Línea del medio.
ВОТ	Botlaner	Línea de abajo.
JG	Jungle	Jungla.
AD	Attack damage.	Daño de ataque físico.
AP	Ability Power.	Poder de habilidad.
ADC	Attack damage carry	Es el campeón que hace daño de ataque.
AoE	Area of effect	Daños en área que se realiza por habilidades del campeón.
CD	Cooldown	Tiempo de espera para que se recarguen las habilidades.

BD	Backdoor	Se realiza cuando la base está
		desprotegida, el equipo enemigo
		puede ingresar y acabar la partida.
BRB	Be Right Back	Vuelvo enseguida.
TY	Thank You	Gracias.
BG	Bad Game	Mal juego.
OOM	Out of Mana	Sin maná o sin energía del
		campeón.
OP	Overpowered	El campeón está muy fuerte.
GJ	Good Job	Buen trabajo.
GL	Good Luck	Buena suerte.
AFK	Away from Keyboard	Cuando un jugador está ausente o
		inactivo en la partida.
FW	Free Week	Semana libre.
TP	Teleport	Teletransportación, es un ítem de
		habilidad de un campeón.
KS	Kill Steal	Cuando un jugador da el último
		básico para llevarse un asesinato.

Nota. Elaboración propia. Fuente: League of Legends (2022).

Se puede destacar que las abreviaturas que se utilizan con frecuencia que es, GG^4 , WP^5 , $GGWP^6$ y EZ^7 , las cuales se pueden visibilizar cuando finaliza la partida ya sea una victoria o derrota.

⁴ Good Game. En español, Buen juego.

⁵ Well played. En español, Buena jugada.

⁶ Good Game Well Played. En español, Buen juego, bien hecho.

⁷ Easy. En español, Fácil.

Figura 7. Abreviaturas utilizadas al finalizar la partida.



Nota. Captura de pantalla de League of Legends.

Por otro lado, los emoticones son representaciones gráficas de los gestos humanos, los cuales permiten que los adolescentes representen sus emociones mediante el chat de texto a través de signos como: xD, muerto de risa; :v, sarcasmo; : (, tristeza; :), alegría; :/, enojo; :3, ternura; y <3, amor.

Figura 8. Gestos.



Nota. Captura de pantalla de League of Legends.

También el videojuego ofrece 142 gestos que están creados con base a los campeones.

Durante la partida se puede utilizar máximo 5 de estos gestos a elección, además, existen los gestos que aparecen automáticamente en momentos especiales de la partida como son:

Comenzar (cuando inicia la partida), Primera sangre (el primer asesinato de la partida),

Exterminio (cuando todos los enemigos están muertos) y Victoria (cuando se gana la partida).

Por otra parte, los códigos representan el lenguaje propio del videojuego en donde se identifica los objetivos, las posiciones y roles de cada jugador dentro de la partida donde se encuentra: el *toplaner* (se encuentra en la línea superior), el *midlaner* (se encuentra en la línea del medio), la *botlaner* (se encuentra en la línea inferior) y la jungla (no está en ninguna línea). (Figura 6)



Figura 9. Señalética del videojuego.

Nota. Captura de pantalla de League of Legends.

Dentro de los códigos se encuentran las señaléticas que representan: Signo de exclamación en rojo - Peligro, Fecha hacia abajo color celeste - Voy en camino, Bandera azul - Ayúdame, y Signo de interrogación amarillo - Desapareció un enemigo. Algunos jugadores

utilizan estas señaléticas de manera constante lo que se denomina *pinguear*, lo que les da otro significado a estas señales, por ejemplo, demuestra molestia o desconocimiento del desempeño de algún jugador dentro de la partida.

Como se mencionó anteriormente, tanto los elementos visuales como: la interfaz, los personajes, salas de juego, chat de mensajes y voz, y el apartado de social, así como los elementos sonoros: la música, los efectos de sonido y los diálogos de los personajes, permiten la agrupación de varios signos, significados, códigos y sonidos que dan lugar a la configuración del lenguaje *gamer* y de la jerga digital entre adolescentes, que nace en el videojuego.

El videojuego *League of Legends* se presenta como una plataforma de entretenimiento para los adolescentes. Debido a su modalidad de juego de batalla en arena es necesario la formación de una estrategia para ganar las partidas, es por eso que, es indispensable la creación de un equipo de 5 jugadores para empezar el juego.

A partir de este concepto, los adolescentes comienzan a jugar ya sea con amigos conocidos de sus escuelas y colegios, o si se encuentran solos, el videojuego da la posibilidad de emparejarles con otros jugadores aleatorios para que el equipo logre completar los 5 jugadores y comenzar la partida.

Es a partir del lenguaje, que los adolescentes desarrollan una nueva forma de comunicación en el entorno virtual que no solo se rige a lo que está establecido en el videojuego, sino que lo adaptan a sus necesidades de comunicación dentro de cada partida, como es el caso de las señaléticas, las cuales ya no solo representan lo que estaba establecido por los creadores del videojuego, sino que, los adolescentes le otorgaron otro significado que permite la comunicación y convivencia entre jugadores, es decir una jerga entre esta comunidad *gamer*.

De esta forma, el espacio que otorga el videojuego se convierte en un lugar en donde se desenvuelven comunidades, como explica Lévy (2007), "el ciberespacio, dispositivo de comunicación interactiva y comunitario, se presenta justamente como uno de los instrumentos privilegiados de la inteligencia colectiva" (p. 13), lo que permite que los adolescentes pueden concebir conocimiento a partir de esta plataforma.

Esta comunidad *gamer* tiene su propio lenguaje, prácticas, comportamientos y una jerga creada por los adolescentes que da identidad propia a esta sociedad virtual con una cultura, "la cibercultura muestra precisamente que se puede instaurar la presencia virtual propia de la humanidad (lo universal) de otra manera que a través de la identidad del sentido (la totalidad)" (Lévy, 2007, p. 94).

Al igual que en la presencialidad, una sociedad con cultura es el resultado de un conjunto de discursos, normas y códigos que dan sentido a la comunidad. De esta forma, la comunidad *gamer* permite que los adolescentes puedan comunicarse y socializar entre sí de acuerdo a los procesos de comunicación que parten del contenido del videojuego.

Por otra parte, es importante resaltar que dentro del videojuego la convivencia entre los jugadores es amena, divertida y emocionante ya que, todos son tratados como si fueran el campeón o campeona que utilizan, es decir, todos son tratados por igual lo que provoca que los adolescentes tengan más confianza al momento de expresarse con los otros jugadores.

Algunas veces el chat de texto se convierte en un espacio para conversar no solo temas relacionados con la partida, sino otros temas de interés entre los adolescentes, por ejemplo: el fútbol, la música, las películas de estreno, el amor, y algunas veces escriben sobre su día en la escuela o colegio.

Figura 10. Conversación sobre fútbol.

```
asesinato doble!
[Todos] Winkli (Xerath): YO MESSI VIEJO
[Todos] CodexlBreak (Garen): yo cr7
[Todos] Winkli (Xerath): I A I
[Todos] MB Querubin (Xerath): messi bro
[Todos] Winkli (Xerath): JUEEE 2 A I
[Todos] CodexlBreak (Garen): ajmajajajjaa
[Todos] Winkli (Xerath): XDDD
```

Nota. Captura de pantalla de League of Legends

Figura 11. Conversación sobre el amor.

```
Killerykz (Pyke) nace una senai para tener cuidado
¡Azumi Valentina (Pyke) consiguió la primera sangre!
Irish Pub (Pyke): dejenme top con kille rpls
Irish Pub (Pyke): o me da ansiedad :(
Killer9Rz (Pyke): jajajaja
Killer9Rz (Pyke): iris es mi novia, venimos en pareja
Killer9Rz (Pyke): XD
Irish Pub (Pyke): <3
```

Nota. Captura de pantalla de League of Legends.

Además, en el videojuego League of Legends es evidente la presencia de algunas materias de las escuelas o colegios como por ejemplo: ciencias sociales, por la historia del videojuego y de cada campeón; literatura, para leer de manera comprensiva cada instrucción del videojuego; matemáticas por las estadísticas y gráficos para comprender: daño infligido a campeones, daño realizado y curado, ganancias de oro, visión, monstruos neutrales y

súbditos; y todo este bagaje de información debe ser receptado y comprendido en un tiempo limitado de 15 segundos en cada partida.

Figura 12. Estadísticas de la partida.



Nota. Captura de pantalla de League of Legends.

Figura 13. Gráficos de la partida.



Nota. Captura de pantalla de League of Legends.

VICTORIA
Grieta del Invocador · Fuego Ultrarrápido AR · 12:22 · 10/06/2022 · 1D de Partida: 1261329121

PUNTUACIONES RESUMEN ESTADÍSTICAS GRÁFICOS RUNAS

Oro de campeón

12k
10k
6k
6k
4k
2k
0
0
10:00

Objetivos / Asesinatos

Objetivos / Asesinatos

Figura 14. Resumen de la partida.

Nota. Captura de pantalla de League of Legends.

En este sentido, es importante mencionar que los procesos de comunicación que se dan dentro de los videojuegos es el resultado de un conjunto de definiciones, códigos y sonidos, que se encuentran dentro de la interfaz del videojuego, los cuales permiten que los adolescentes lo relacionen con lo que sucede a su alrededor, lo que da lugar a que puedan intercambiar ideas y transmitir de manera correcta lo que quieren comunicar a otros jugadores dentro del videojuego.

Como menciona Blumer (1992), "la vida de un grupo humano constituye un vasto proceso consistente en definir al prójimo lo que ha de hacer y, al mismo tiempo en interpretar las definiciones formuladas por los demás" (p. 6), es decir este proceso de comunicación también es posible gracias a la interpretación de los adolescentes al lenguaje que se encuentra en el videojuego.

Esta interpretación es lo que da lugar a la formación de nuevos significados y de una jerga digital que solo puede ser interpretada por este grupo de adolescentes que comparten ideas en común en función del videojuego. Como se mencionó anteriormente, esto permite la formación de comunidades *gamers* dentro del espacio virtual.

CONCLUSIONES

Este trabajo concluye de manera general que los jóvenes que usan el videojuego interactúan a través de la representación de un espacio en el que pueden comunicarse, socializar y divertirse de una manera segura y cómoda porque pertenecen a una comunidad, ya que dentro del videojuego todos tienen una identidad por medio de un personaje o campeón, lo que significa que todos son iguales dentro de la Grieta del Invocador.

De esta forma, se evidenció que los videojuegos encarnan un espacio en donde los adolescentes pueden expresarse sin temor a ser juzgados por su apariencia física, situación económica o por su localidad. Lo que supondría una interseccionalidad social y cultural en la interacción de los usuarios.

El tiempo invertido en el videojuego no solo representa un tiempo de ocio, sino que también es un espacio en donde los adolescentes expresan sus emociones y exaltaciones como el gritar, el reírse o extasiarse por compartir con sus compañeros de partida, quienes tendrán las mismas sensaciones. Por lo que, los usuarios se sienten parte de un espacio interactivo.

El hecho de expresar sus emociones con libertad, de cierta forma permite que se olviden de sus problemas en la cotidianidad de sus casas, escuelas o colegios. Este tipo de conflictos que en muchas ocasiones son ignorados o minimizados por sus padres, docentes o amigos. De esta forma los adolescentes logran desahogarse de una manera positiva en el videojuego y son comprendidos por compañeros de su misma edad que están pasando por lo mismo. Desde esa premisa en el chat de texto del videojuego existen conversaciones no solo superficiales sino también personales. Todos están dispuestos a leer, incluso entre el equipo enemigo que escribe sobre temas que no son solamente se relacionan con la partida. Este tipo de interacción crea un tiempo agradable y emocionante entre los adolescentes jugadores.

De esta forma, se evidencia un alto nivel de confianza entre los adolescentes, lo que da lugar a que se envíen solicitudes de amistad y se permitan conocer nuevos amigos para crear una partida y jugar entre ellos dentro del videojuego como también en otras plataformas para seguir conversando. En este sentido, es evidente que dentro del videojuego es posible conocer amistades nuevas y socializar en este espacio virtual. Incluso, se vuelve un lugar más seguro para socializar con amigos dentro de casa, ya que en la actualidad el peligro que rodea a los adolescentes al salir de casa es alto.

De ahí que, es importante conocer estas nuevas formas de socialización que surgen en el espacio virtual, para lograr eliminar el concepto de que los videojuegos son una pérdida de tiempo y que distraen a los adolescentes, idea que está interiorizado en la sociedad y que ha sido difundida por autores como Ruiz (2018) que tienen una perspectiva negativa sobre lo que representan los videojuegos para la sociedad.

Sin embargo, es importante mencionar que estas actitudes negativas de los adolescentes no solo tienen que ver con el tiempo invertido en los videojuegos, sino que es el resultado de otros factores que pueden venir desde el hogar, los valores y el tiempo que dedican sus padres al comportamiento y estabilidad emocional de los adolescentes.

De esta forma, siempre va a ser fundamental la presencia de los padres de familia en el consumo de estas plataformas, en vista de que los adolescentes todavía están en una etapa en la que necesitan el cuidado y atención de los adultos. A pesar de que el videojuego represente un lugar seguro para los adolescentes, el compartir y conocer lo que les gusta a sus hijos e hijas, va a permitir que se cree un ambiente de confianza dentro del hogar.

Por otra parte, desde el lado académico se refuta la idea de Gómez et al. (2020) de que los adolescentes que utilizan los videojuegos son los que pierden las materias en el colegio o escuela. Como se pudo evidenciar en la investigación el videojuego tiene una variedad de

conceptos nuevos y además requiere de la formación de una estrategia para ganar la partida en un tiempo limitado, lo que resalta la gran capacidad de aprendizaje e iniciativa que tienen los adolescentes jugadores.

En esta investigación se destaca a los videojuegos como un espacio en donde estos jóvenes pueden desarrollar nuevas habilidades, imaginación y creatividad, al mismo tiempo que ponen en práctica los conocimientos de materias como: lenguaje, matemáticas, desarrollo del pensamiento, ciencias sociales, etc., recibidos en las escuelas y colegios.

Con los resultados obtenidos se puede decir que no es necesario prohibir el uso de los videojuegos como algo negativo que solo es utilizado por adolescentes problemáticos o vagos, puesto que como se logró evidenciar los videojuegos también es un lugar de conocimiento en donde se pueden comunicar y socializar al igual que en la presencialidad, e incluso se convierte en un lugar seguro en donde los adolescentes pueden expresarse y desahogar sus emociones, situación que muchas veces en lo presencial se vuelve complicado.

La conformación de comunidades da lugar a una sociedad con una cultura propia que da un sentido de identidad y pertenencia a los adolescentes, que se evidencian con el uso de códigos, símbolos y conceptos presentados por los creadores del videojuego son parte del lenguaje *gamer* que todo jugador debe conocer para un buen desempeño dentro de cada partida. Sin embargo, este lenguaje puede ser transformado y adaptado por los adolescentes de acuerdo con sus necesidades de comunicación dentro del juego, formando una jerga digital que solo es comprendida por los jugadores.

La jerga digital se convierte en un símbolo de pertenencia y exclusividad de los adolescentes dentro de esta comunidad *gamer*, en donde solo los jugadores de League of Legends pueden comprender el contexto de las palabras que tiene esta jerga, por eso es importante mencionar, que cada videojuego tiene una jerga que los identifica de los demás.

Al igual que en la presencialidad, el uso de la jerga es implementado por comunidades para identificar de manera más fácil algunos conceptos utilizados con frecuencia por este grupo. Es por eso que, los videojuegos dan lugar a la formación de comunidades *gamers* con un lenguaje y cultura propios del mismo.

Las comunidades *gamers* tienen comportamientos y prácticas dentro de este espacio virtual que nace en los videojuegos y que se traslada a otras plataformas digitales como por ejemplo, *Discord* y *Facebook*, que permiten que los adolescentes continúen difundiendo contenido del videojuego con la comunidad, sean memes, emojis, videos, audios y música.

De esta forma, el presente trabajo de investigación logró analizar el contenido del videojuego League of Legends, sus elementos visuales y sonoros que están presentes en la interfaz y que configuran la jerga utilizada por los adolescentes. A través de tres objetivos específicos se identificó los elementos del lenguaje utilizado por los adolescentes para el conocimiento de la interacción que existe por parte de los jugadores.

Además, gracias a la metodología implementada se logró interpretar el sistema simbólico que se establece en la comunidad *gamer*, los comportamientos, prácticas, lenguaje y cultura que representan e identifican a los adolescentes que utilizan el videojuego League of Legends. Y, se logró evidenciar la existencia de nuevas formas de socialización que se dan gracias a un proceso de la comunicación digital.

De esta forma, esta investigación es relevante para la sociedad especialmente para padres, madres de familia y docentes, quienes están totalmente presentes en la vida de los jóvenes. Así, podrán comprender comportamientos y diálogos (jergas) propios de la cultura *gamer*, que los adolescentes utilizan en la cotidianidad de sus casas, escuelas o colegios.

Finalmente, cabe destacar que la investigación se presenta como un aporte para futuros artículos académicos desde la Sociología sobre el comportamiento de los adolescentes

dentro de la cibercultura (cultura *gamer*) y, desde la Comunicación, sobre los procesos de comunicación (jerga digital), ya que no hay investigaciones específicas sobre este tema y es importante tomar en cuenta en una era en donde las tecnologías están teniendo una presencia activa en la sociedad.

REFERENCIAS

- Barthes, R. (1993). *La aventura semiológica*.

 https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2012/10/barthes-roland-la-aventura-semiologica-353pag1.pdf
- Bello, E. (2022, 22 de marzo). Qué es Discord y cómo utilizar la plataforma favorita de los gamers. https://www.iebschool.com/blog/que-es-discord-storytelling/
- Biernay, L. y Mendoza, J. (2016). *Construcción de identidad en videojugadores*. [Tesis].

 Universidad del Bío Bío, Chillán, Chile.

 http://repobib.ubiobio.cl/jspui/handle/123456789/2461
- Blumer, H. (1982). *La posición metodológica del interaccionismo simbólico*.

 https://campus.fundec.org.ar/admin/archivos/BLUMER%20++%20INTERACCIONI
 SMO.pdf
- Carrillo, J. (2015). La dimensión social de los videojuegos' online': de las comunidades de jugadores a los'e-sports'. *Index. comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, 5*(1), 39-51. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5277303
- Galeano, E. (2016). *Modelos de comunicación*. https://cupdf.com/document/modelos-decomunicacion-por-ernesto-cesar-galeano.html?page=27
- Gestión digital. (2022, 20 de enero). ¿Por qué el sector del entretenimiento digital sigue creciendo? https://www.revistagestion.ec/cifras/por-que-el-sector-del-entretenimiento-digital-sigue-creciendo
- Gómez, F., Devís, J., & Molina, J. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar: revista científica*

- iberoamericana de comunicación y educación, XXVIII. https://doi.org/10.3916/C65-2020-08
- González, J. (2001). El paradigma interpretativo en la investigación social y educativa: nuevas respuestas para viejos interrogantes. *Cuestiones pedagógicas*, *15*, 227-246. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/12862/file 1.pdf
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación*. https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf
- Huizinga, J. (2002). *Homo ludens*. Routledge. https://api.taylorfrancis.com/content/books/mono/download?identifierName=doi&ide
 https://api.taylorfrancis.com/content/books/mono/download?identifierName=doi&ide
 https://api.taylorfrancis.com/content/books/mono/download?identifierName=doi&ide
- Jenkins, H. (2015). *Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Gedisa. https://lenguajes3unr.files.wordpress.com/2014/03/culturatransmedia jenkins.pdf
- Kawulich, B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos.

 Forum Qualitative Social Research, 6(2).

 http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2715

League of Legends (2022).

- Lévy, P. (2007). *Cibercultura*. Anthropos.

 https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf
- López, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de educación*, 4. http://uhu.es/publicaciones/ojs/index.php/xxi/article/view/610

- Primicias. (2021, 09 de enero). El consumo mundial de videojuegos aumentó un 65% por la pandemia. https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/consumo-videojuegos-pandemia/
- Reportero Escolar. (2018, 28 de febrero). *League Of Legends Critica*.

 http://reporteroescolar.unir.net/2018/los-azules/noticias/league-of-legends-critica/669800223248/
- Rodríguez, L. (2017). El adolescente y su entorno: familia, amigos, escuela y medios. *Pediatria Integral*, 21(4), 261-269. https://cdn.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2017/xxi04/04/n4-261-269 LuisRguez.pdf
- Rosell, M. C., Sánchez-Carbonell, X., Jordana, C. G., & Fargues, M. B. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. Papeles del psicólogo, 28(3), 196-204. https://www.redalyc.org/pdf/778/77828306.pdf
- Wasden, L. (2006). Diccionario de la jerga de internet. Guía para padres de los códigos usados en las salas de plática, mensajes instantáneos, mensajes de texto y blogs.

 https://www.emmettschools.org/cms/lib/ID01904047/Centricity/Domain/53/SP_InternetLingoDictionary.pdf
- Weisson, C. (2018). Etnografía digital: características y sentidos de la identidad Gamer de la comunidad de League of Legends. [Maestría]. Universidad Casa Grande, Guayaquil, Ecuador. http://200.31.31.137:8080/handle/ucasagrande/1519