



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

**SEDE EL GIRÓN**

**CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**IMPACTO DE LAS CONEXIONES VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE Y LA  
INTEGRACIÓN SOCIAL. ESTUDIO DE CASO: CALL OF DUTY MOBILE.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título de Licenciado en Comunicación

AUTOR: RENÉ ALEJANDRO SILVA NARVÁEZ

TUTOR: DIEGO DAVID CONDOR SAMBACHE

Quito – Ecuador

2025

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

Yo, René Alejandro Silva Narvárez con documento de identificación No. 1751044528 manifiesto que:

Soy el autor 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, 1 de julio del año 2025

Atentamente,



René Alejandro Silva Narvárez

1751044528

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

Yo, Alejandro René Silva Narváez con documento de identificación No. 1751044528, 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: “Impacto De Las Conexiones Virtuales En El Aprendizaje y La Integración Social. Estudio De Caso: Call Of Duty Mobile.”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado 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, 1 de julio del año 2025

Atentamente,



René Alejandro Silva Narváez

1751044528

## CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Diego David Córdor Sambache con documento de identificación No. 1714743752, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi autoría fue desarrollado el trabajo de titulación: IMPACTO DE LAS CONEXIONES VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE Y LA INTEGRACIÓN SOCIAL. ESTUDIO DE CASO: CALL OF DUTY MOBILE., realizado por Alejandro René Silva Narváez con documento de identificación No. 1751044528, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción de Artículo Académico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 1 de julio del año 2025

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Diego David Córdor Sambache', is written over a horizontal line.

Lcdo. Diego David Córdor Sambache, Mgtr

1714743752

## **Dedicatoria**

Dedico con mucho amor y cariño este trabajo a mi madre, la cual siempre ha estado para mí y ha sido el pilar fundamental en mi vida y la razón por la cual hoy puedo cumplir esta meta. Su fuerza, trabajo, dedicación y gran empeño para formarme han hecho de mí un hombre de bien y me ha enseñado a tener valores inquebrantables como la responsabilidad, puntualidad y la perseverancia. Gracias por ser mi inspiración en todo momento y por ser un ejemplo de superación y amor incondicional.

A mi abuelita, que se encuentra en el cielo cuidándome. Le dedico de igual manera este logro, recordándola con cariño y agradeciéndole por estar en todos los momentos más felices de mi infancia. Su dulzura, amor y cariño seguirá siendo para mí una guía e inspiración en todos los momentos de mi vida.

## **Agradecimiento**

Agradezco profundamente a Dios por guiarme hacia el camino correcto y ser una luz en mi vida. Le agradezco por brindarme paz y claridad en los momentos más difíciles y por ayudarme a cumplir cada una de mis metas y sueños. Gracias por guiarme ya que sin Él no lo habría logrado.

Quiero agradecer profundamente a mi familia, en especial a mi mamá y mi hermana, que han estado junto a mí guiándome en cada paso que doy a lo largo de mi carrera. Gracias por su comprensión, cariño, ayuda y sobre todo por creer en mí, incluso cuando ni yo mismo lo creía. Ustedes son y serán mi fuente de inspiración, les agradezco de corazón y me reflejaré en ustedes porque son lo que un día quiero llegar a ser.

Expreso mi agradecimiento más sincero a mi tutor, el Mgtr. Diego Córdor, por su apoyo y paciencia, gracias por orientarme y ayudarme a cumplir este trabajo. Sus enseñanzas y guía fueron muy importantes para mí porque me ayudaron a mejorar mis habilidades para analizar, escribir y comprender.

Para finalizar, quiero dar gracias a mis amigos más cercanos. Gracias por compartir conmigo tantos momentos que me volvieron feliz, hicieron de esta etapa una verdadera experiencia llena de emociones y diversión, les agradezco por ayudarme y estar siempre en cada día importante, siempre los llevaré en mi corazón.

## **Resumen**

El presente estudio analiza como las conexiones virtuales entre jugadores de Call of Duty Mobile impactan en la integración social y el aprendizaje. Usando un enfoque cualitativo, se llevó a cabo una etnografía virtual bajo el paradigma interpretativo. Se usaron como técnicas para la recolección de datos las entrevistas semiestructuradas y la observación participante, las cuales evidenciaron que estas conexiones se forman dentro y fuera del entorno digital del juego, por medio de las herramientas de comunicación del juego y las plataformas externas. Se logró identificar la existencia de una cultura participativa, lazos afectivos y el apoyo mutuo, fortaleciendo de esta manera el sentido de pertenencia creando una hermandad digital. La cual constantemente aprende gracias a los procesos de colaboración entre jugadores, los cuales exploran en este entorno su identidad y la coordinación para completar objetivos y metas comunes. En este sentido, Call of Duty Mobile funciona como un entorno digital que ayuda y facilita a la integración social, lo que a su vez potencia el aprendizaje.

*Palabras clave:* videojuegos multijugador, conexiones virtuales, integración social, aprendizaje colaborativo

## **Abstract**

The present study analyzes how virtual connections between Call of Duty Mobile players impact social integration and learning. Using a qualitative approach, a virtual ethnography was conducted under the interpretive paradigm. Semi-structured interviews and participant observation were used as techniques for data collection, which evidenced that these connections are formed inside and outside the digital environment of the game, through the communication tools of the game and external platforms. It was possible to identify the existence of a participatory culture, emotional ties and mutual support, thus strengthening the sense of belonging, creating a digital brotherhood. Which constantly learns thanks to the collaboration processes between players, who explore in this environment their identity and coordination to complete common objectives and goals. In this sense, Call of Duty Mobile functions as a digital environment that helps and facilitates social integration, which in turn enhances learning.

*Keywords:* multiplayer video games, virtual connections, social integration, collaborative learning

## ÍNDICE DE CONTENIDO

Introducción .....	1
Marco Teórico Referencial .....	4
Metodología .....	10
Resultados .....	13
Conexiones virtuales .....	13
Integración social .....	14
Aprendizaje .....	19
Referencias .....	24

## **Introducción**

Hoy en día, los videojuegos pueden entenderse como lo que Bartle (2003) describe como “mundos virtuales”, a los entornos digitales donde los usuarios de diferentes partes del mundo se conectan y pueden interactuar mediante múltiples dispositivos conectados a internet. En tal sentido, Call Of Duty Mobile (en adelante CODM) es un videojuego comercial multijugador que permite la conexión entre participantes en tiempo real a través de distintos modos como “Battle Royale”, “Multijugador” y “Zombies”, los cuales están diseñados para fomentar la interactividad entre sus jugadores.

En estos modos de juego es posible que se establezcan vínculos y surjan **conexiones virtuales** entre los jugadores, mediante las herramientas de comunicación integradas en el juego. Tal es el caso del chat de texto y chat de voz en tiempo real; así también plataformas externas como redes sociales o Discord, que son utilizadas frecuentemente por los jugadores para coordinarse fuera del entorno del juego.

De acuerdo con datos de Udonis (2025) CODM es uno de los videojuegos más populares en la actualidad, con más de 500 millones de descargas en dispositivos móviles. Además, cuenta con 2 millones de usuarios activos diarios y 15 millones mensuales, quienes realizan un promedio de tres sesiones diarias con una duración media de 31 minutos por sesión. Estas cifras reflejan que es un entorno interactivo con un alto nivel de participación y compromiso por parte de su comunidad de jugadores.

Estas potenciales conexiones que se presentan en los entornos digitales pueden ser analizadas desde distintas perspectivas, entre ellas la comunicacional, la sociológica y la psicológica. De esta manera, se plantea la necesidad de estudiar cómo se manifiestan procesos como la **integración social** y el **aprendizaje** dentro del videojuego comercial de CODM.

Bajo estas perspectivas, se parte del supuesto que este videojuego no solo facilita la interacción lúdica, sino que también puede favorecer a dinámicas comunicativas y sociales entre sus jugadores dentro y fuera del entorno digital. En este sentido, el presente estudio se enmarca bajo la línea de investigación “Flujos de información y comunicación en transmedia”, que forma parte del grupo de investigación CCDINA (Comunicación, Cultura digital y Narrativas) de la carrera de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana, sede Quito.

Las interacciones virtuales que surgen en los videojuegos multijugador online ya han sido abordadas en varios estudios. Como señalan Díaz et al. (2024), “los videojuegos online multijugador no se buscan solo para el entretenimiento y el esparcimiento, sino también como entornos digitales donde las personas pueden aprender, comunicarse e interactuar” (p. 169). Esto indica que en los videojuegos se establecen interacciones significativas, gracias a que son plataformas que fomentan la creación de comunidades virtuales donde los jugadores se relacionan para realizar distintas dinámicas.

Para Berry (2024), “los videojuegos forman parte de una doble dinámica: los niños son cada vez más jóvenes, mientras que las generaciones que han crecido con los videojuegos siguen practicando a medida que se hacen mayores” (p. 181). Esto sugiere que la conexión entre los videojuegos y la interacción incluye tanto a los jóvenes como a los adultos, lo que podría afectar la manera en que los jugadores se relacionan entre sí. El autor también señala que las interacciones en los videojuegos actúan como un puente para la comunicación entre distintas generaciones, lo que promueve el intercambio de conocimientos y experiencias.

Además, el uso de videojuegos educativos que no suelen ser comerciales, conocidos como “serious games”, un término usado por Abt (1970) para referirse a los juegos que no son únicamente para entretener, ha demostrado tener beneficios en el desarrollo cognitivo. Según Nuñez- Naranjo et al. (2025) indican que “los videojuegos educativos, al ser diseñados con fines pedagógicos, facilitan un aprendizaje activo mediante la interacción lúdica” (p. 51). Los autores destacan que esto permite a los jugadores desarrollar habilidades de manera crítica, como resolver problemas y trabajar en equipo, lo que ayuda a afrontar temas complejos de una forma más accesible.

El impacto de los videojuegos en la socialización ha sido objeto de estudio en investigaciones como la de Brito Pérez (2022) donde señala que “los videojuegos pueden actuar como un medio para que los individuos se conecten y se comuniquen, especialmente aquellos que enfrentan dificultades en la interacción social cara a cara” (p. 5). Esto refleja como los videojuegos sirven como un lugar donde los jugadores pueden interactuar, tanto dentro como fuera del juego gracias a las herramientas que dispone este entorno digital, a través de plataformas de comunicación, redes sociales y encuentros en persona.

El autor encontró que los que participan comunidades dentro de los videojuegos desarrollan habilidades interpersonales como la colaboración, la empatía y lograr tener una comunicación

efectiva entre jugadores, lo que les proporcionaba el trabajo en equipo y resolver problemas, al igual que adaptarse a diferentes formas o estilos de juego. De igual forma, estas comunidades brindaban un sentido de pertenencia, que favorecía al bienestar emocional de los jugadores.

La literatura revisada previamente demuestra que los videojuegos multijugador funcionan como entornos complejos donde se desarrollan conexiones virtuales importantes, permitiendo así la formación de comunidades digitales. Estas interacciones no se limitan solo al entorno de los videojuegos, sino que se extienden a otros espacios externos de comunicación. en el aprendizaje, los videojuegos, sobre todo los que se diseñan con fines de educar, ayudan a la resolución crítica de problemas y al trabajo en equipo, volviendo más simples y accesibles a temas complejos que pueden ser complicados.

En términos de la integración social, se logra apreciar que los videojuegos son una herramienta que realmente permite a las personas conectarse y comunicarse entre ellos. Esto beneficia a aquellos que no se sienten cómodos con la interacción cara a cara. Además, los videojuegos proporcionan un sentido de pertenencia que refuerza la conexión con su grupo, lo que de igual manera ayuda al bienestar emocional. Este fenómeno está presente y abarca a distintas generaciones, funcionando como un puente para la comunicación entre ellas.

Por ello, esta investigación justifica la importancia de analizar los videojuegos desde la perspectiva comunicacional. Aunque ya hay varios estudios que abordan los videojuegos desde disciplinas como la pedagogía, la psicología o la sociología, es evidente que hay una exploración muy limitada desde el enfoque comunicacional. Esta falta de atención es significativa, si se toma en consideración que los videojuegos comerciales actuales, especialmente los que son en línea y multijugador como lo es CODM, funcionan como entornos digitales donde convergen diversas formas narrativas y comunicativas.

Este estudio aborda el potencial de las conexiones virtuales generados en el videojuego CODM, como facilitadoras de integración social y aprendizaje entre sus jugadores. Dado que, los entornos digitales de los videojuegos en línea permiten múltiples modalidades de comunicación e interacción, resulta de suma importancia investigar si estas interacciones influyen en lo que se aprende o en las relaciones que surgen entre los jugadores.

La elección de CODM como estudio de caso es muy relevante, la riqueza de su jugabilidad multijugador, la comunicación en tiempo real por medio de sus herramientas integradas y su

gran cantidad de jugadores, lo vuelve un espacio idóneo para observar e investigar las interacciones que se forman entre sus usuarios. Por eso la pregunta central de este estudio es: ¿De qué manera las conexiones virtuales generadas entre jugadores de CODM influyen en los procesos de integración social y aprendizaje?

El objetivo de este estudio es analizar cómo las conexiones virtuales que se generan entre jugadores de CODM influyen en los procesos de integración social y aprendizaje. Para lograr esto, la investigación se divide en tres objetivos específicos: identificar las maneras de interacción virtual que se producen gracias a las herramientas integradas y plataformas de comunicación disponibles; describir las dinámicas de integración social que se desarrollan entre los jugadores de CODM; y comprender los procesos de aprendizaje social que surgen a través de la participación activa en el videojuego.

### *Marco Teórico Referencial*

El presente estudio tiene como objeto empírico las conexiones virtuales que se generan entre los jugadores de CODM y cómo estas influyen en los procesos de integración social y aprendizaje. Estas conexiones virtuales se comprenden como interacciones comunicativas que ocurren tanto, dentro del entorno digital del juego como fuera de él.

Por ello, siguiendo una secuencia lógica disciplinar, este marco teórico se desarrolla primero desde una perspectiva comunicacional, para explicar las dinámicas participativas y el intercambio de conocimiento en los entornos digitales; luego desde una visión sociológica, que aborda la integración social y los lazos entre jugadores; y finalmente desde un enfoque psicológico, que aporta a la comprensión de los procesos de aprendizaje y la construcción de identidad en CODM.

En primer lugar, desde la perspectiva comunicacional, estas conexiones virtuales se explican a partir del concepto de “cultura participativa” propuesto por Henry Jenkins en *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture* (2006), donde describe las dinámicas que surgen en comunidades virtuales. Según Jenkins:

La cultura participativa se está formando en la intersección de tres tendencias: 1) nuevas herramientas y tecnologías que permiten a los consumidores archivar, comentar, apropiarse y hacer recircular el contenido mediático. 2) una gama de subculturas que promueven la producción mediática del tipo ‘hazlo tú mismo’, un discurso que da forma

a cómo los consumidores han desplegado esas tecnologías. 3) tendencias económicas que favorecen los conglomerados mediáticos integrados horizontalmente que fomentan el flujo de imágenes, ideas y narraciones a través de múltiples canales mediáticos y demandan tipos más activos de espectadores. (Jenkins, 2006, p. 164)

Esta cultura participativa se refleja en CODM de manera tangible ya que los jugadores no solo participan en el juego, sino que también van más allá y se involucran en la creación de comunidades en plataformas externas. Las nuevas herramientas y tecnologías permiten a los jugadores archivar y compartir sus conocimientos o experiencias a través de videos o transmisiones en vivo, enriqueciendo la comunidad con contenido creativo y entretenido.

Además, la dinámica del “hazlo tú mismo” se refleja en la creación de tutoriales, estrategias y análisis de las partidas de juego. Aquí los jugadores no solo consumen contenido, sino que también contribuyen y enriquecen el conocimiento en conjunto. Así, dejan de ser únicamente consumidores y se convierten en creadores de contenido, colaborando y aprendiendo unos de otros.

Finalmente, esta dinámica se ve potenciada por el contexto económico y mediático que rodea a CODM. Las empresas desarrolladoras y plataformas externas fomentan esta participación activa al monetizar el contenido que crean los mismos jugadores. Esta expansión multiplataformas permite que las experiencias se compartan en diferentes espacios. Esto motiva a quienes juegan a involucrarse más, compartir sus vivencias y mantenerse conectados con la comunidad, lo que hace que el contenido del juego llegue a más personas y se mueva constantemente.

Estas interacciones no solo permiten el intercambio de información, sino que también fomentan la inteligencia colectiva un concepto que Jenkins toma de Pierre Lévy, “Ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades. La inteligencia colectiva puede verse como una fuente alternativa de poder mediático” (Jenkins, 2006, p. 15).

Este concepto es relevante para comprender como funciona la colaboración de los jugadores en CODM. En el juego, la experiencia no depende únicamente del conocimiento individual, sino de la capacidad de los jugadores para compartir información, tácticas y experiencias para mejorar su desempeño. Esto puede ser mediado a través de plataformas externas las cuales

permiten el intercambio constante de estrategias, consejos, grabaciones de partidas y análisis que enriquecen el conocimiento en conjunto y facilitan la adaptación de los desafíos de juego. Así los jugadores aprenden unos de otros y mejoran poco a poco gracias a estas herramientas digitales.

Para dar contexto a las conexiones que se establecen entre jugadores, es necesario dimensionarlos desde la teoría de la fuerza de los vínculos sociales. Granovetter (1973) establece una distinción entre lazos fuertes y débiles. Para los primeros, el autor señala: “La fuerza del vínculo como una combinación (probablemente lineal) de la cantidad de tiempo, de la intensidad emocional, de la intimidad (confianza mutua) y de los servicios recíprocos que caracterizan al lazo” (Granovetter, 1973, p. 1361).

En los videojuegos online, los lazos fuertes se reflejan en relaciones duraderas entre los jugadores que suelen interactuar de manera frecuente, estos comparten experiencias emocionales intensas durante el juego y pueden expandir su relación más allá del entorno del juego. Por otra parte, los lazos débiles corresponden a las conexiones más casuales, como jugadores que coinciden de manera ocasional en partidas o que solo interactúan brevemente.

Esta dinámica de interactuar se alinea con la integración social en comunidades de videojuegos, la cual puede comprenderse a través del concepto de neotribalismo desarrollado por Mafessolli (1988) quien sostiene que en la posmodernidad estamos presenciando un retorno a formas tribales de sociabilidad.

El autor plantea una distinción entre la “sociabilidad”, que es propia de la modernidad, caracterizada por las relaciones y acuerdos, y la “socialidad”, que es típica de la posmodernidad. “La sociabilidad representa el conjunto de relaciones cotidianas que constituyen el tejido social basado en la interacción formal y racional entre los individuos, marcada por las convenciones y reglas sociales establecidas” (Mafessolli, 1988, p. 54).

Las dinámicas en CODM, reflejan la definición del autor, ya que los jugadores actúan de manera organizada, siguiendo reglas y las convenciones del juego, como en el caso de jugar en torneos o participar dentro de clanes. Así, las relaciones se centran en competir y obtener victorias en las partidas, lo que caracteriza la naturaleza racional y contractual de la sociabilidad moderna.

Por otra parte, profundiza en el concepto de socialidad al señalar que “la socialidad posmoderna se caracteriza por una comunión emocional, un estar juntos sin finalidad ni utilidad, donde

prevalece lo táctil, la proximidad, el culto al cuerpo y el sentimiento compartido de pertenencia tribal por sobre el individualismo moderno” (Maffesoli, 1988, p. 57).

Así, la socialidad en CODM se ve reflejada cuando los jugadores experimentan una conexión emocional significativa. La proximidad y el aspecto táctil del juego, como la interactividad a través de los controles y la comunicación en tiempo real que se da por las herramientas integradas en este, crean un ambiente adecuado para desarrollar lazos fuertes. La afinidad hacia el grupo se vuelve central, ya que los jugadores construyen lazos que van más allá del simple hecho de competir, lo que fomenta la comunidad y la conexión emocional.

Además, el sociólogo destaca un elemento importante que es el concepto de “Tótem” el cual funciona como un símbolo unificador e integrador. En el contexto de los videojuegos; CODM se convierte y funciona como un nuevo tótem, un punto de referencia compartido que une a la comunidad y genera un sentido de pertenencia. Así mismo, destaca la importancia del (estar-juntos) “La comunidad se caracteriza menos por un proyecto (pro-jectum) orientado hacia el futuro que por la realización in actu de la pulsión del estar juntos.” (Maffesoli, 1988, p. 64).

Complementariamente en lo que respecta a la comunidad Ferdinand Tönnies (1887) identifica tres tipos de estas dentro de su concepto de Gemeinschaft. En primer lugar, menciona la Gemeinschaft durch Blut o comunidad de sangre, ligada a la familia; en segundo lugar, la Gemeinschaft des Ortes o comunidad de lugar, relacionada con la vecindad y la cercanía geográfica y finalmente, la Gemeinschaft des Geistes o comunidad de espíritu, la cual define como una forma elevada de vínculo social en la que los individuos comparten no solo objetivos comunes, sino también un profundo entendimiento afectivo y voluntad colectiva.

Según el autor, la comunidad de espíritu surge cuando los miembros desarrollan una conciencia común que funciona como una “voluntad unificada” que los conecta más allá de sus intereses individuales o relaciones convenientes.

Este entendimiento mutuo —Verständnis— debe entenderse como la voluntad colectiva propia de una comunidad, una disposición compartida y unificadora que actúa como una fuerza social particular. Es la simpatía que mantiene unidos a todos los miembros de un todo, como si se tratara de una única alma común. (Tönnies, 1887, p. 96)

Las comunidades que se forman en CODM, pueden ser interpretadas como formas actuales de las comunidades de espíritu, ya que los lazos fuertes que se forman entre los jugadores superan

lo funcional y competitivo del juego. Por medio de las interacciones constantes, el uso de códigos entre jugadores o equipos y la comunicación mediante plataformas externas se genera una identidad grupal que se asemeja a una hermandad digital, basada en ayuda mutua, la empatía y el sentido de pertenencia.

Desde la perspectiva psicológica, James Paul Gee (2004) es relevante para comprender los procesos de aprendizaje que ocurren en los videojuegos. En su obra “Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling” (2004), Gee introduce el concepto de “espacios de afinidad” (affinity spaces), como “lugar o conjunto de lugares donde las personas se afilian principalmente por actividades, intereses y objetivos compartidos, no por categorías compartidas como raza clase, cultura, etnia o género.” (Gee, 2004, p. 67).

Siguiendo este enunciado, CODM funciona como un espacio de afinidad donde los jugadores de distintos países se conectan por sus intereses y objetivos comunes, más que por alguna categoría social, lo que propicia la creación de un entorno ideal para el aprendizaje en conjunto y el intercambio constante de conocimiento, sin que importen las diferencias culturales, lingüísticas o territoriales.

Complementando desde una perspectiva psicosocial, Sherry Turkle (2011) ofrece una visión optimista de la tecnología para la construcción de la identidad, el aprendizaje, las relaciones sociales, especialmente en estos lugares. Para ella, estos entornos digitales no solo transforman la forma en que nos comunicamos, sino que también ofrecen oportunidades para el aprendizaje emocional y la exploración del yo.

Mas allá de todo esto, la conectividad ofrece nuevas posibilidades para experimentar con la identidad y, particularmente en la adolescencia, un sentido de espacio libre, lo que Erick Erikson llamó moratorium. Este es un tiempo, relativamente libre de consecuencias, para hacer lo que los adolescentes necesitan hacer; enamorarse y desenamorarse de personas e ideas. La vida real no siempre proporciona este tipo de espacio, pero internet sí. (Turkle, 2011, p. 152)

Este concepto de moratorium se refleja en las dinámicas sociales que se generan dentro de CODM. El entorno digital del juego funciona como un espacio libre de consecuencias inmediatas, donde los jugadores exploran forma de ser y de relacionarse sin miedo a las consecuencias. Al formar parte de clanes, cooperar dentro del equipo, crear avatares o

interactuar con otros jugadores, pueden explorar su identidad, poner a prueba ideas y experimentar relaciones. Pueden equivocarse, cambiar de opinión o dejar un grupo sin que esto afecte su vida. Así CODM no es solo un juego, sino también un lugar donde se aprende a convivir con los demás, a comunicarse y a construir vínculos, todo por medio de la tecnología.

## **Metodología**

La presente investigación se situó en el paradigma interpretativo, que considera que la realidad social está medida por significados construidos por los propios sujetos. Desde esta visión, la realidad es entendida como una construcción que surge de la interacción humana:

La realidad construida es un concepto definido por quienes enfatizan el papel de los individuos y de los grupos en la consideración de la realidad como una construcción mental y cognitiva de los seres humanos, los cuales interpretan de diferentes maneras los mismos fenómenos. (González-Monteagudo, 2001, p. 7)

Dado que se analizaron las conexiones virtuales que surgen entre jugadores de CODM y su influencia en la integración social y el aprendizaje, se optó por un enfoque cualitativo, porque permitió interpretar los fenómenos sociales desde la perspectiva de los jugadores. Como menciona Creswell (2003) “el investigador construye un panorama complejo y holístico, analiza discursos, refiere visiones detalladas de los informantes y lleva a cabo el estudio en un entorno natural” (p. 13).

Se utilizó como método la etnografía virtual ya que permitió participar, observar y recolectar datos que se manifestaron en el entorno digital de CODM. Como plantea Gómez Cruz (2002) “La etnografía virtual parte de la búsqueda crítica de una comprensión sobre estos espacios cibernéticos a partir de los sujetos virtuales y su desenvolvimiento en el proceso de construcción de dicha comunidad” (p. 23). Desde esta mirada, el diseño etnográfico resultó adecuado para apreciar la complejidad presente en el entorno de CODM y permitió comprender el fenómeno desde la perspectiva de sus propios jugadores.

De acuerdo con el marco teórico y los objetivos planteados, la metodología adoptada se diseñó en relación con las técnicas cualitativas y las categorías de análisis que favorecieron a la comprensión del fenómeno en CODM. Para este estudio, se emplearon dos técnicas principales: las entrevistas semiestructuradas virtuales y la observación participante, que se llevaron a cabo para explorar las distintas dimensiones del objeto de estudio.

Para el estudio se eligieron a 17 jugadores de CODM con distintos niveles de experiencia, desde novatos, hasta jugadores más avanzados o expertos, incluyendo líderes de clanes. Estos participaron frecuentemente en el modo multijugador y utilizaron herramientas del juego para comunicarse y plataformas externas.

La muestra se definió mediante los siguientes criterios: ser mayores de 18 años; usar plataformas externas complementarias; tener disponibilidad para jugar de 2 a 3 veces por semana; participar frecuentemente en encuentros de modo multijugador, integrarse a un clan o comunidad, ya sea dentro o fuera del juego; y estar dispuestos a participar en entrevistas, ser observados durante las interacciones a lo largo de dos meses y permitir el uso de sus nombres o seudónimos de CODM.

En base a estos criterios, se seleccionó una muestra intencionada de 6 jugadores que incluían a aquellos que, por excelencia se mantenían activos e interactuaban regularmente con la comunidad. Ellos fueron quienes cumplieron con los requisitos y participaron en los encuentros establecidos, así como en las dinámicas del juego.

Para examinar las conexiones virtuales se utilizaron entrevistas semiestructuradas virtuales que permitieron indagar en las interacciones que los jugadores mantienen dentro y fuera del entorno digital del juego, considerando la forma en que participan en comunidades, crean y comparten contenido y colaboran a través de diversas plataformas externas compartiendo información y sus experiencias. Según López y Sandoval (2016) “la entrevista es la comunicación interpersonal establecida entre investigador y el sujeto de estudio a fin de obtener respuestas verbales a los interrogantes planteados por el tema propuesto” (p. 10).

En relación con la integración social, se empleó la observación participante en línea utilizando una matriz con las categorías del marco teórico para identificar aspectos observables, tales como: la formación de lazos fuertes o débiles, las normas y acuerdos dentro del grupo, conexiones emocionales, sentido de pertenencia e identidad grupal. Como señalan López y Sandoval (2016) “la observación nos permite la posibilidad de registrar acontecimientos simultáneos con su ocurrencia espontánea” (p. 9). Esta técnica facilitó reconocer cómo los jugadores construyen y consolidan su integración dentro del grupo gracias a la comunicación dentro y fuera del juego.

En cuanto al aprendizaje, se utilizaron nuevamente entrevistas semiestructuradas virtuales para explorar los intereses y objetivos comunes en los espacios compartidos donde los jugadores construyen conocimientos, desarrollan habilidades y aprenden en conjunto. También se analizó cómo exploran su identidad y experimentan el “moratorium” dentro del entorno digital. Con ello, se buscó comprender el potencial de CODM como un entorno de aprendizaje social y

emocional en el que se comparten saberes y se desarrollan experiencias de forma conjunta facilitadas por la comunicación.

## Resultados

Los hallazgos de la investigación se organizaron mediante las tres categorías principales planteadas desde el marco teórico: conexiones virtuales, integración social y aprendizaje. A partir del análisis de las entrevistas y fichas de observación participante, se identificaron e interpretaron patrones comunes y comportamientos recurrentes por parte de los miembros del grupo.

### Conexiones virtuales

Los jugadores indicaron un uso frecuente de las plataformas externas para mantener la interacción fuera del entorno del juego. Esta conexión extendida evidencia que la comunidad no se limita únicamente al entorno de las partidas, sino que se amplía a múltiples plataformas donde se refuerzan sus conexiones y se mantiene una comunicación continua. “Yo comparto con mi grupo de amigos en TikTok, en WhatsApp y en canales de Discord” (Hades, comunicación personal, 2025)

Asimismo, los jugadores participan activamente en comunidades digitales que se vinculan directamente al juego. Esto incluye pertenecer a grupos de WhatsApp o canales de Discord donde se comparten interacciones con otros participantes del juego, se comparten experiencias y se refuerzan vínculos sociales. “He conocido gente de otros países tanto de Colombia, España, EEUU, Guatemala, Venezuela quienes nos ayudan y así vamos creando una comunidad mucho más grande” (Hades, comunicación personal, 2025)

La creación y consumo de contenido también fueron comunes entre los jugadores, aunque con diferentes maneras de involucrarse. Algunos jugadores se identificaron como consumidores activos de contenido relacionado con estrategias y configuraciones de armas: “Consumo estrategias de TikTok, sobre todo, de estrategias del juego para snipers, modos de respawn, granadas y uso táctico de armamentos” (Snusnu, comunicación personal, 2025). Otros se presentaron como creadores ocasionales que difundían sus jugadas más destacadas. “Yo comparto videos de las mejores jugadas que he tenido en TikTok y en mis grupos de WhatsApp” (Kurayub, comunicación personal, 2025).

Estas prácticas evidencian una cultura participativa donde el contenido no solo se genera y se consume, sino que circula entre los miembros para fortalecer la participación grupal. Esta actividad se ha consolidado como rutina dentro del grupo, ya que varios de los jugadores

afirmaron que compartir videos, tácticas de juego o momentos significativos forma parte habitual de su interacción y experiencia dentro y fuera del juego.

Por último, se constató que muchos jugadores colaboran entre sí mediante estas plataformas, compartiendo consejos, trucos y tácticas, lo que demuestra una colaboración en conjunto con otros miembros del juego y fortaleciendo las conexiones entre ellos.

Hay varios creadores de contenido que ayudan también demostrando su forma de juego y de esta manera podemos conectar en páginas como YouTube, TikTok, ahí nos enseñan su manera de juego para nosotros también entenderla, al mismo tiempo nosotros transmitirla a otros jugadores que recién están empezando el juego (Hades, comunicación personal, 2025)

Aunque no todos los participantes compartieron contenido en la misma medida, se detectó que la mayoría participaba de una u otra forma en estas plataformas, lo que terminó posicionando a TikTok como la más utilizada entre los jugadores como medio para consumir y compartir contenido.

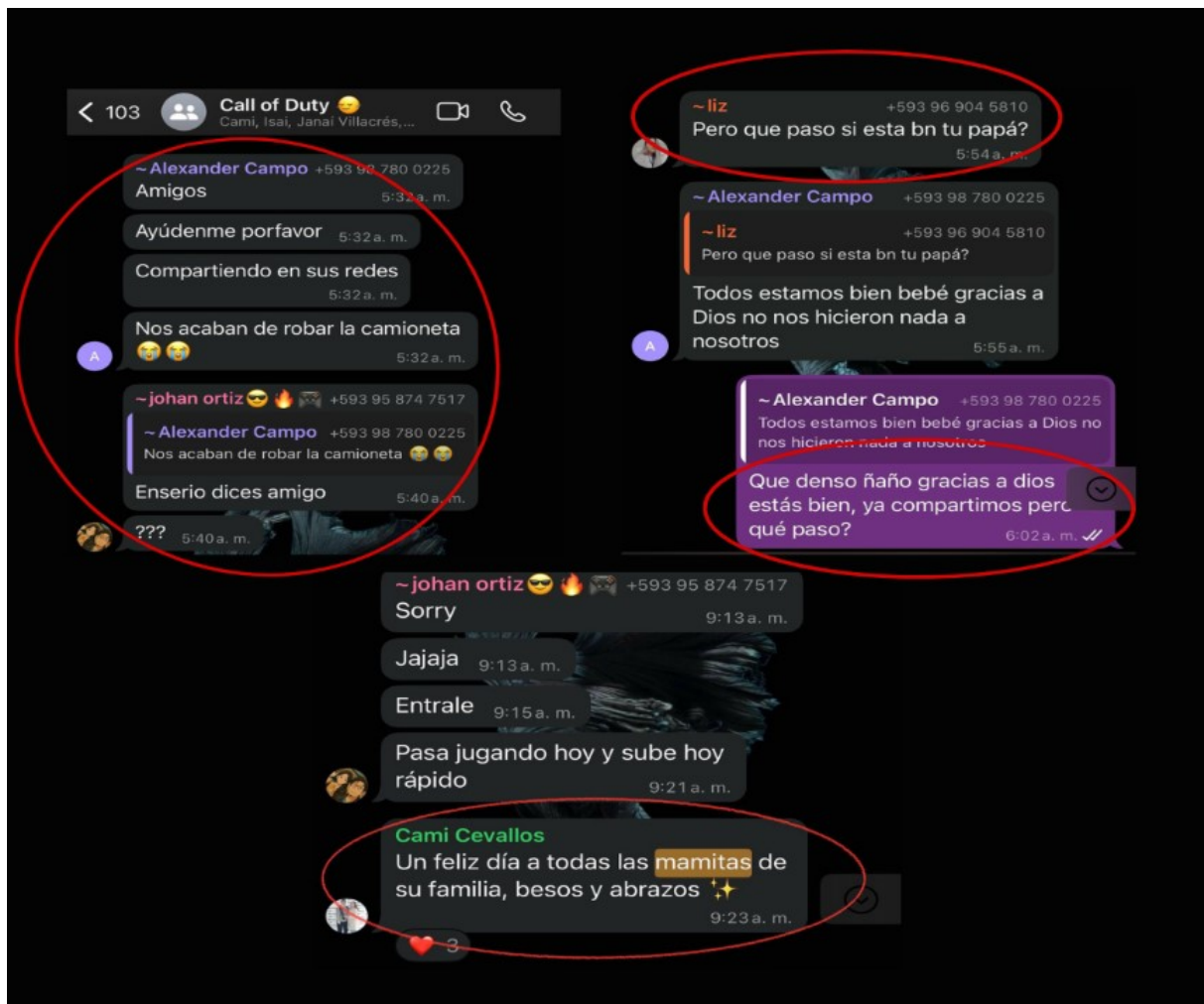
### *Integración social*

En el transcurso de los encuentros, se pudo evidenciar que el grupo desarrolló progresivamente formas de integración social que logran superar lo meramente funcional del juego. Esta integración se manifestó en cinco aspectos que corresponden a las categorías, vínculos sociales, sociabilidad, socialidad, estar-juntos y comunidad de espíritu, las cuales se fueron consolidando mediante la comunicación constante, las relaciones duraderas, así como rutinas y prácticas estables dentro del grupo de jugadores.

### *Vínculos sociales*

Desde los primeros encuentros se establecieron interacciones frecuentes y cercanas, que poco a poco evolucionaron en relaciones sostenidas más allá del entorno del juego. Se observaron expresiones de confianza mutua, interés por la vida personal de los otros jugadores, e iniciativas emocionales de cuidado y preocupación mutuo. Este patrón se repitió constantemente durante los encuentros, evidenciando una estructura de lazos fuertes en el grupo.

**Figura 1.** Mensajes de apoyo y preocupación entre miembros fuera del entorno del juego.

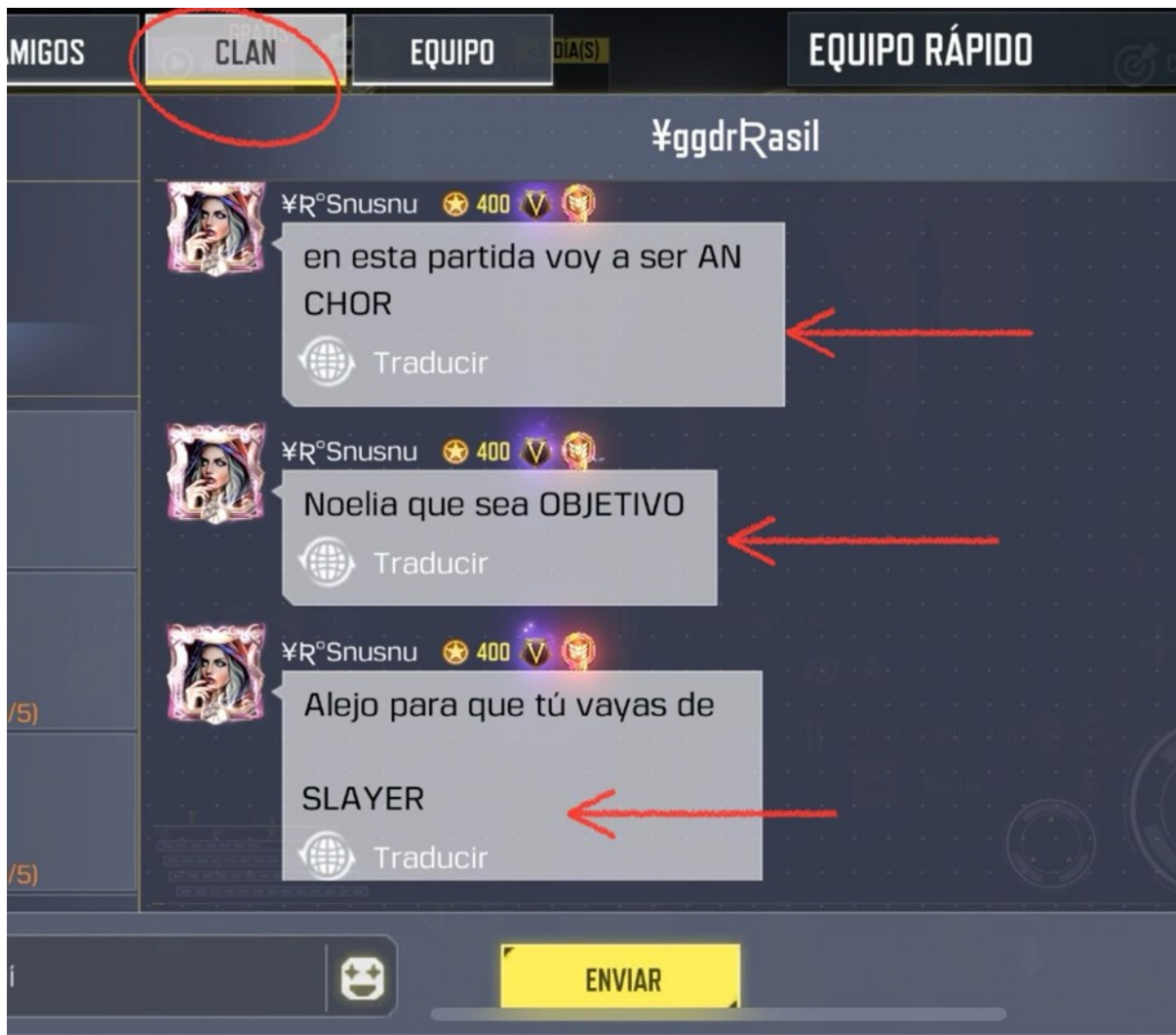


Fuente: Captura propia, comunicación personal, WhatsApp, 2025.

### *Sociabilidad*

Se identificaron los acuerdos compartidos que tenían que ver con normas, jerarquías y maneras de organizar las distintas modalidades en el juego. Aunque no todos los encuentros se enfocaron en lo táctico; cuando esto ocurrió, los roles asignados fueron definidos de manera colaborativa y aceptados por los miembros como parte del funcionamiento del clan. Esto demuestra una sociabilidad establecida a través de reglas que no son formales, pero si consistentes.

Figura 2. Organización de modalidades de juego y asignación de roles.

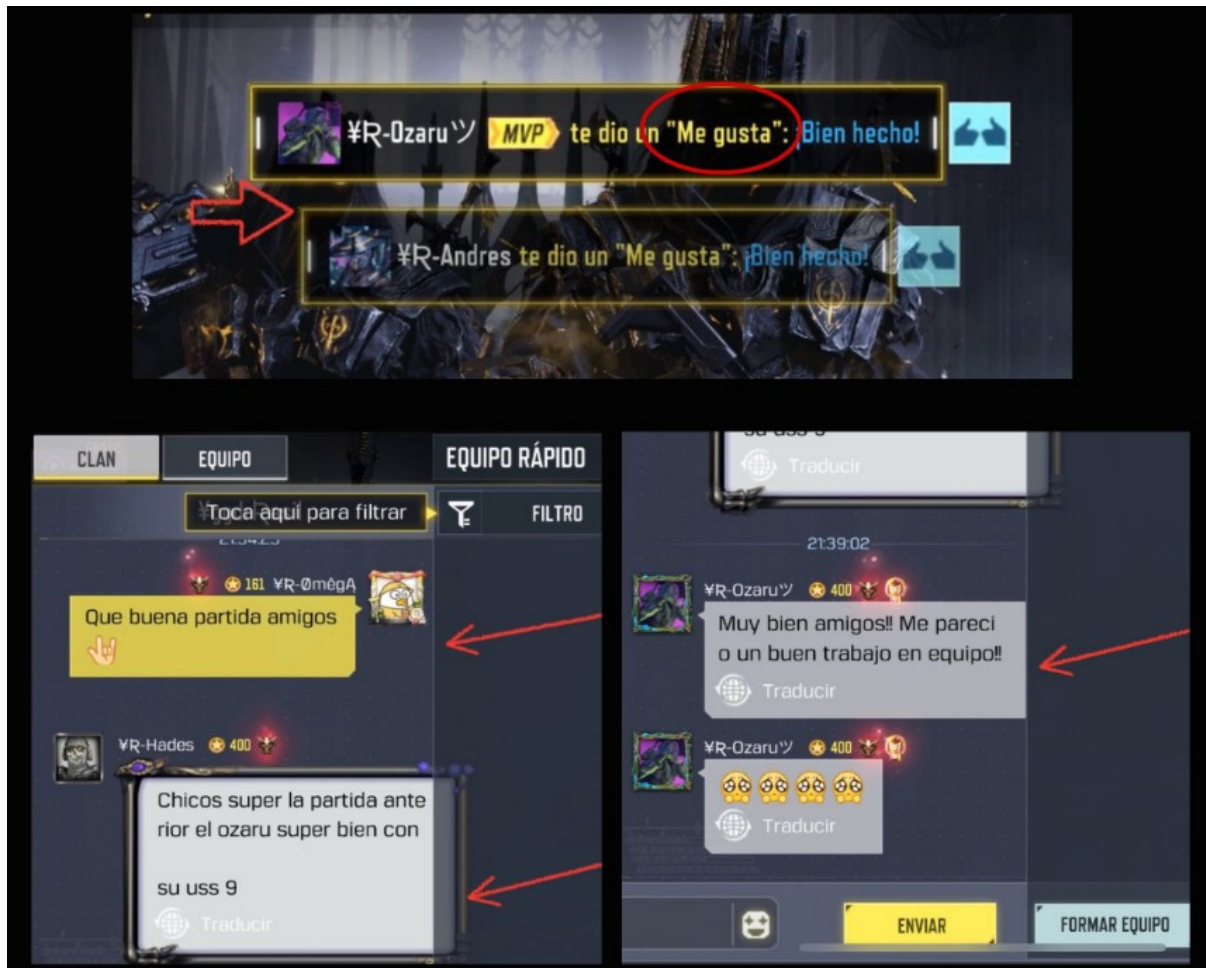


Fuente: Captura propia, comunicación personal, Call of Duty Mobile, 2025.

### Socialidad

Las conexiones emocionales estuvieron presentes de forma sostenida en todos los encuentros. El uso de las herramientas integradas, plataformas externas, el reconocimiento de logros y la expresión de emociones positivas fueron parte cotidiana de la interacción. Esta práctica por parte de los jugadores se volvió una rutina que refuerza el sentido de comunidad y motiva la participación gracias a la afinidad hacia el grupo.

**Figura 3.** Reconocimiento de logros y expresiones emocionales entre los miembros.



*Fuente: Captura propia, comunicación personal, Call of Duty Mobile, 2025.*

### *Estar-juntos*

El grupo mantuvo una constante lógica de apoyo mutuo y colaboración, especialmente hacia los nuevos miembros. Las dinámicas colectivas en los encuentros de juego no se limitaron únicamente al rendimiento competitivo; más bien, dieron prioridad a la colaboración, la ayuda mutua y a valorar a cada jugador como parte importante del grupo.

**Figura 4.** Colaboración con jugadores de menor rango y reconocimiento del progreso en grupo.



*Fuente: Captura propia, comunicación personal, WhatsApp y Call of Duty Mobile, 2025.*

### *Comunidad de espíritu*

En varios de los encuentros se consolidó una identidad grupal compartida, que se expresaba en símbolos y códigos pertenecientes al clan, que daban lugar a formar parte integral del grupo, lenguaje propio para entender las dinámicas de juego y referencias comunes. Aunque no siempre estuvo presente, se fortaleció progresivamente con los miembros que fueron activos en los encuentros, transformando al grupo en una hermandad digital con sentido de pertenencia y objetivos compartidos.

Figura 5. Identidad grupal entre jugadores, símbolo del clan.



Fuente: Captura propia, comunicación personal, Call of Duty Mobile, 2025.

### Aprendizaje

Se identificó, que en los espacios multijugador y Battle Royale que comparten los jugadores, surgen procesos de aprendizaje social relacionados con la coordinación en sus encuentros, el desarrollo de habilidades en las partidas y el cumplimiento de objetivos comunes, como adquirir camuflajes para armas, desbloquear personajes y completar misiones. Este aprendizaje se construye en conjunto a partir de intereses compartidos y de una comunicación efectiva. “Al compartir objetivos con mi equipo nos ayuda a mejorar tanto individualmente como en equipo” (Kurayub, comunicación personal, 2025)

También se identificó que el entorno del juego facilita la exploración de la identidad mediante la posibilidad de asumir diferentes roles sin temor a consecuencias. Los jugadores adoptan funciones como Slayer (eliminador principal), Objetivo (encargado de capturar y mantener un punto) o Support (apoyo táctico al Slayer), ajustando su estilo de juego y comportamiento según las necesidades y requerimientos de la partida. “Sí, me gusta probar muchas cosas nuevas sin miedo equivocarme, a veces hasta en partidas de rank o de clasificatoria, no me da miedo probar armas o estrategias nuevas.” (Kurayub, comunicación personal, 2025)

De igual manera, los jugadores utilizan el entorno del juego para probar libremente distintas posiciones, armas y avatares, lo que les permite poner a prueba sus capacidades y adaptarse a nuevas dinámicas para mejorar su rendimiento individual y en equipo. Esta actitud de exploración se vincula directamente con el concepto de “moratorium”, ya que refleja una actitud activa de los jugadores basada en prueba y error dentro del entorno digital.

La verdad me gusta entrar a jugar sola e ir viendo nuevas armas y probando tal vez nuevos personajes o movimientos, algo como que me haga un aprendizaje propio para equivocarme yo y no con nadie más. Entonces así luego entre amigos poder tal vez ese conocimiento igual dentro del juego con ellos (Noelia, comunicación personal, 2025)

Esto evidencia que no todos los jugadores abordan el aprendizaje de la misma manera, algunos exploran de manera activa sus posibilidades y otros se sienten más seguros manteniéndose en estilos que son de su confort. “A veces prefiero jugar lo que ya sé, no me gusta probar modos tan complicados” (Veda, comunicación personal, 2025), lo que resalta la diversidad y las distintas formas en las que se produce aprendizaje en este entorno.

Asimismo, la comunicación entre jugadores se posiciona como un elemento indispensable en el aprendizaje en conjunto, pues permite coordinar acciones, compartir información estratégica y corregir errores en situaciones de tensión. “La comunicación es vital dentro del juego, porque si un enemigo te mata, tienes que decir en dónde te mata, y mínimo cuántas personas fueron, para obviamente no cometer el mismo error” (Snusnu, comunicación personal, 2025) Esta interacción comunicativa facilita que los jugadores mejoren al corregir falencias y refuercen lo aprendido.

También se detectó que los retos internos del juego funcionan como mecanismos para fomentar el aprendizaje entre compañeros, ya que requieren de una organización y apoyo mutuo de los

jugadores del clan o del equipo. “Entonces lo que hacemos es organizarnos y jugar el modo contra todos para apoyarnos y que logren sacar el arma con el camuflaje que quieren y que se le haga más fácil” (Snusnu, comunicación personal, 2025) Estas prácticas reflejan cómo el aprendizaje también se sostiene en dinámicas de ayuda mutua y solidaridad entre los jugadores.

## Conclusiones

Los hallazgos de este estudio nos permiten argumentar que las conexiones virtuales son un eje fundamental que promueve la interacción social y el aprendizaje en el entorno digital de CODM. Estas conexiones establecidas dentro y fuera del juego, utilizando herramientas de comunicación y formas externas, crean lazos de relaciones significativas que van más allá de lo meramente lúdico del juego.

Con respecto al primer objetivo, la interacción entre los jugadores se sostuvo en diferentes plataformas, como TikTok (la más utilizada), WhatsApp y Discord. Estas interacciones permiten el intercambio de estrategias, contenidos y experiencias, fortaleciendo la cultura participativa a la cual se refería Jenkins (2006) y promoviendo la cooperación entre los jugadores. Esto demuestra que las conexiones virtuales no solo mantienen, sino que también logran que la comunidad crezca y se conecte incluso más allá del juego y su contexto.

En cuanto al segundo objetivo enfocado en la integración social, se confirmó que, los lazos entre jugadores van más allá de la competencia, demostrando que tiene apoyo mutuo en diversas situaciones y un sentido de pertenencia hacia su grupo y clan, funcionando como una hermandad digital, donde el “estar-juntos” se convirtió en una experiencia cotidiana llena de emociones, lo cual refleja lo que Maffesoli (1998) y Tönnies (1887) planteaban sobre la socialidad y la comunidad de espíritu.

Con respecto al tercer objetivo, se identificaron las formas en que los jugadores aprenden de los otros jugadores y de ellos mismos, desarrollando habilidades al aprender colectivamente, coordinando objetivos y explorando nuevas estrategias. El entorno de CODM funciona como un lugar donde los jugadores pueden expresar libremente sus conocimientos experimentar nuevas formas de jugar y aprender de sus errores sin el miedo a ser juzgados por sus fallas. Lo que se relaciona con el concepto de “espacios de afinidad” planteado por (Gee, 2004) y el “moratorium” (Turkle, 2011). Este aprendizaje no es solo técnico, también es emocional y social, pero se evidencia de distintas maneras según el perfil de cada jugador.

Finalmente, este estudio ha revelado que CODM es más que solo un juego comercial, es un entorno de aprendizaje, emoción y comunidad entre quienes lo juegan. Aquí, es una relación basada en el conocimiento que se construye a través del compromiso y la interacción constante. Por lo tanto, estos resultados demuestran que están directamente asociados a los objetivos

propuestos en esta investigación, reflejando la necesidad e importancia de estudiarlo en un enfoque comunicacional, ya que deja en claro que las herramientas y plataformas de comunicación son clave para la coordinación, emoción, creación, aprendizaje y para fortalecer los lazos que se construyen.

## Referencias

- Abt, C. C. (1970). *Serious Games*. Viking Press.
- Núñez-Naranjo, A. F., & Jaramillo-Quintero-Gómez-Molina-Paredes, S. (2025, enero 25). La influencia del uso de videojuegos educativos en el desarrollo cognitivo infantil. *Revista de Educación*. Universidad Indoamérica.
- Bartle, R. (2003). *Designing Virtual Worlds*. New Riders Publishing.
- Berry, V. (2024). Videojuegos, adolescencia y socialización. En *Mugarteko ingurumena: aldaketa klimatikoa, hezkuntza-testuinguruak eta erronka digital berriak*. Presses universitaires de Pau et des Pays de l'Adour.
- Creswell, J. W. (2003). *Investigación cualitativa y diseño investigativo: Selección entre cinco tradiciones*. Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud – CINDE / Universidad de Manizales.
- Cruz, E. G. (2002). *Hacia la construcción de una metodología para el estudio de las 'comunidades virtuales'. Una propuesta emergente*. Ciudad de México, Ciudad de México, México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- Gee, J. P. (2004, julio). *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. Routledge.
- González-Monteagudo, A. J. (2001, enero 1). El paradigma interpretativo en la investigación social y educativa: Nuevas respuestas para viejos interrogantes. El paradigma interpretativo en la investigación social y educativa: Nuevas respuestas para viejos interrogantes. *Cuestiones Pedagógicas*, 15. Universidad de Sevilla.
- Granovetter, M. S. (1973, mayo). The Strength of Weak Ties. *American Journal of Sociology*. 78(6), 1360-1380.
- Jenkins, H. (2006, agosto). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2006, abril). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York University Press.

- Knezovic, A. (2025, febrero 26). Número de jugadores, ingresos y estadísticas de Call of Duty: Mobile [2025]. *Udonis*. <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/call-of-duty-analysis#h2-1>
- López, N., & López S. (2016). *Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa*. Sistema de Universidad Virtual, Universidad de Guadalajara.
- Díaz, M., & Rodríguez, S. (2024, marzo 20). Videojuegos online-multijugador como entornos digitales posibilitadores de la interacción digital. *Cuaderno 214 | Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*.
- Maffesoli, M. (1988). *Le Temps des tribus. El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en las sociedades de masas*. Siglo XXI Editores.
- Pérez, S. B. (2022, julio). *Videojuegos como agente de socialización*. [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de La Laguna.
- Tönnies, F. (1887). *Gemeinschaft und Gesellschaft. Community and Civil Society*. Cambridge University Press.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.